COHEN, M. ABY

O DESENHO DA CENA COMO EXPERIÊNCIA

INTERSECÇÕES NA PRÁTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÂNEA ENTRE

CENOGRAFIA INSTALAÇÃO EXPOGRAFIA

Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo

SÃO PAULO | 2015

COHEN, M. ABY

O DESENHO DA CENA COMO EXPERIÊNCIA
INTERSECÇÕES NA PRÁTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÂNEA ENTRE
CENOGRAFIA – INSTALAÇÃO – EXPOGRAFIA

*Tese de Doutorado apresentada ao Programa da Pós-Graduação
em Artes, Área de Concentração: Artes Cênicas, Linha de Pesquisa:
Teoria e Prática do Teatro, da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo, com exigência parcial para obtenção
do Título de Doutor em Artes, sob orientação da Profa. Dra.
Elisabeth Silva Lopes.*

SÃO PAULO | 2015

COHEN, M. ABY

O DESENHO DA CENA COMO EXPERIÊNCIA

**INTERSECÇÕES NA PRÁTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÂNEA ENTRE
CENOGRAFIA – INSTALAÇÃO – EXPOGRAFIA**

SÃO PAULO | 2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo (a) autor (a)

COHEN, Miriam Aby

O Desenho da Cena como experiência: intersecções na prática artística contemporânea entre Cenografia – Instalação – Expografia / Miriam Aby Cohen – São Paulo: M. Aby Cohen, 2015

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração: Artes Cênicas, Linha de Pesquisa: Teoria e Prática do Teatro.

Escola de Comunicações e Artes/ Universidade de São Paulo

Orientadora: Profa. Dra. Elisabeth Silva Lopes

Bibliografia

1.Cenografia 2.Curadoria 3.Instalação 4.Museografia 5.Performance 6.Tecnologia Cênica

Autor: Miriam Aby Cohen

Título: O Desenho da Cena como experiência: intersecções na prática artística contemporânea entre Cenografia – Instalação – Expografia

*Tese de Doutorado apresentada ao Programa da Pós-Graduação em Artes,
Área de Concentração: Artes Cênicas, Linha de Pesquisa: Teoria e Prática do
Teatro, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo,
com exigência parcial para obtenção do Título de Doutor em Artes.*

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Prof. (a) Dr. (a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr. (a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr. (a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr. (a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. (a) Dr. (a) _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

*Dedico esta tese à minha família, às
amizades verdadeiras, em especial à minha filha Calen, de
quem me orgulho muito; e ainda, em memória ao meu pai.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que acompanharam esta jornada e que foram motivadores para que ela se iniciasse, e que me deram apoio para sua continuidade, além dos colaboradores, amigos e colegas, nos projetos desenvolvidos que aparecem citados nessa pesquisa. Agradeço principalmente àqueles que depositaram enorme confiança no meu trabalho como designer da cena e como pesquisadora. Nominalmente aqui citados: Profa. Dra. Maria Lucia de Souza Barros Pupo, Prof. Dr. Fausto Roberto Poço Viana, Prof. Dr. Marcos Bulhões, Prof. Dr. José Carlos de Andrade, Prof. Dr. Ronald Teixeira; Profa. Dra. Dóris Rollemberg, Antonio Grassi, Rosane Muniz, Sodja Lotker – do Instituto de Teatro de Praga, República Tcheca; Ian Evans e Sean Crowley, do RWCMD – Royal Welsh College of Music and Drama – Cardiff, Reino Unido; Liesbet Ruben, Marielle Palls e Mohammad Babazadeh do Tropenmuseum, Amsterdam. Agradeço especialmente à Prof. Dra. Elisabeth Silva Lopes, minha orientadora.

COHEN, M. ABY

O DESENHO DA CENA COMO EXPERIÊNCIA

**INTERSECÇÕES NA PRÁTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÂNEA ENTRE
CENOGRAFIA – INSTALAÇÃO – EXPOGRAFIA**

SÃO PAULO | 2015

O DESENHO DA CENA COMO EXPERIÊNCIA

Intersecções na prática artística contemporânea ENTRE

Cenografia Instalação Expografia

Apresenta uma abordagem do cenógrafo como artista autônomo capaz de elaborar e materializar narrativas próprias, além de acercar-se daquelas já existentes. Um artista que transita por diversas áreas de linguagem, cuja produção coloca a cenografia como protagonista no contexto das Artes Visuais, das Artes Performáticas e da Museografia. Identifica e analisa as intersecções, o ENTRE, das linguagens distintas, nas quais o cenógrafo expressa-se artisticamente: cenografia, instalação e expografia, definindo o termo *'desenho da cena'* para referir-se à produção nas distintas áreas e em suas intersecções. Adota o conceito de *'desenho da cena como experiência'* para tratar da relação e impacto entre o desenho de cena e o indivíduo. Destaca a produção da autora dessa tese, seus *'desenhos de cena'*, como objetos de análise, produções realizadas durante o período vigente dessa pesquisa, de 2011 a 2015; complementando, pontualmente, com produções de relevância de outros autores, que elucidam as intersecções e colaboram para análise do tema.

Projetos curatoriais recentes que apresentam relevância e influência nas práticas artísticas contemporâneas no campo do desenho da cena são também selecionados para análise, destacando aqueles que aproximam a teatralidade da prática da performance no âmbito da galeria e do museu, estabelecendo distintas possibilidades de percepção e participação do público. Através da abordagem sobre o papel do curador, discute-se o valor potencial na validação dos processos artísticos, consequentemente, do reconhecimento do trabalho de designers de cena como *'obra'*.

Essa tese, busca subsidiar a reflexão sobre o processo criativo alinhado com as linguagem e ferramentas da produção artística do cenógrafo na atualidade, na intenção de motivar o artista a deflagrar processos transformadores, inspiradores e que combatam à estagnação e à repetição do mesmo fazer, que provoquem a reflexão sobre a prática e seus processos continuamente, e que possivelmente apontem para aspectos relevantes de sua formação.

Cenografia – Curadoria — Instalação – Museografia – Performance – Tecnologia Cênica

PERFORMANCE DESIGN AS EXPERIENCE

Intersections in Contemporary Artistic Practice

In-Between Scenography Installation Exhibition Design

Brings up the performance designer's attitude, as an independent artist able to develop and materialize own narratives. An artist who moves through various languages areas, whose production places the design for Performance as the protagonist in the context of visual arts, performing arts and exhibition design. This research project aims to identify and analyze the intersections, the practice *In-between* of distinct languages, in which the designer expresses artistically through the theatre design, art installation and exhibition design. Adopts the term 'performance design' to redefining and to refer to the practice in different areas and the intersections, assigning forward the concept of 'performance design as experience' to address the relationship and impact between performance design and the human being.

Highlights the author's production of this thesis, her 'performance designs' as objects of analysis, developed during the current period of this research project - from 2011 to 2015; complementing, punctually, with relevant productions from other authors, which collaborate for analysis of the topic. Recent curatorial projects that demonstrate relevance and influence on contemporary artistic practices in the field of performance design are also analysed, emphasising those approaching the theatricality of the practice of Performance within the gallery and the Museum, establishing distinct possibilities of perception and interactivity. Through the approach of the today curator's role, discusses his influence on the validation of artistic processes, therefore, the recognition of the work by performance designers as 'art'.

This thesis seeks to support thinking on how to bearing creative processes lined up with the aesthetic demands, language and tools of artistic production of the performance designers today. Especially on how to motivate the artist to trigger inspiring processes that can combat stagnation and repetition, transforming their practices and provoking a continuous development; also possibly pointing to relevant aspects of their training.

Scenography - Curator – Art Installation – Exhibition Design - Performance - Technology

INTRODUÇÃO

O DESENHO E O ESPAÇO DA CENA	01
<i>Cenografia como Obra</i>	<i>05</i>
<i>O Desenho da Cena</i>	<i>09</i>
<i>ENTRE linguagens</i>	<i>12</i>
<i>Performatividade e Teatralidade</i>	<i>15</i>
<i>O Espaço do Desenho da Performance na Cena Contemporânea</i>	<i>18</i>

CAPÍTULO 1

ENTRE O ARCAICO E O CONTEMPORÂNEO NO CONTEXTO DO DESENHO DA CENA	21
<i>Do Teatro Moderno ao Pós- Dramático</i>	<i>28</i>
<i>Adolph Appia (1862 – 1928)</i>	<i>32</i>
<i>Edward Gordon Craig (1872 – 1966)</i>	<i>35</i>
<i>Vsevolod Meyerhold - (1874 - 1940)</i>	<i>40</i>
<i>Tadeusz Kantor - (1915 – 1990)</i>	<i>42</i>
<i>Josef Svoboda (1920 - 2002)</i>	<i>45</i>

CAPÍTULO 2

ENTRE LINGUAGENS E FRONTEIRAS DO DESENHO DA CENA	48
ENTRE: CENOGRAFIA INSTALAÇÃO EXPOGRAFIA	53
<i>The Weather Project, 2003</i>	<i>55</i>
<i>The World as a Stage, 2007 + The TANKS: Art in Action, 2012</i>	<i>58</i>
<i>Entre Teatralidade e Performatividade</i>	<i>62</i>
<i>U Man ZOO Theatre Group</i>	<i>70</i>
<i>U Man ZOO: Water Banquet, 2006</i>	<i>72</i>
 ENTRE LINGUAGENS: O PAPEL DA TECNOLOGIA NO DESENHO DA CENA	 77

CAPÍTULO 3

QUESTÕES DO ESPAÇO	84
<i>O Espaço da Cena</i>	<i>87</i>
<i>O Espaço do Indivíduo</i>	<i>89</i>
<i>O Espaço Narrativo</i>	<i>90</i>
<i>Contando uma história</i>	<i>93</i>
<i>O Espaço Performativo</i>	<i>95</i>

CAPÍTULO 4

DESENHOS DE CENA	99
<i>Desenhando a Paisagem</i>	<i>104</i>
<i>Desenhos de Cena I Cena #</i>	<i>107</i>
<i>CENA 0: Work in Progress 20 Anos De Quadrienal De Praga 1995 - 2015</i>	<i>109</i>
 CENA 1: QUADRIENAL DE PRAGA 2011 L PQ'11	 116
<i>Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro</i>	<i>119</i>
<i>(Mostra Nacional Brasileira Prêmio: GODEN TRIGA 2011)</i>	
<i>Um lugar de existir</i>	<i>122</i>
<i>Um livro – exposição</i>	<i>123</i>
<i>A Triga de Ouro</i>	<i>127</i>
 CENA 2: QUADRIENAL DE PRAGA 2015 PQ'15 POLITICS	 130
<i>Espaço como política e uma nova cartografia para a PQ'</i>	<i>134</i>
<i>POLITICS BASIS PROJECT Politics Transient Region I No Men's Land</i>	<i>136</i>
<i>PQ'15 Shared Space POLITICS</i>	<i>140</i>
 CENA 3: MIXMAX BRASIL - TROPENMUSEUM JR. AMSTERDAM, HOLANDA	 145
<i>O Desenho da Cena para MixMAx Brasil</i>	<i>151</i>

CENA 4: E-SCAPES - CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DO DESENHO DA PERFORMANCE	159
---	------------

CONCLUSÃO

DESENHO DA CENA COMO EXPERIÊNCIA	168
---	------------

ANEXOS

ATIVIDADES REALIZADAS DURANTE A PESQUISA	175
---	------------

Relatório de atividades realizadas entre fevereiro 2011 e dezembro de 2015

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	186
---	------------

REFERÊNCIAS DAS IMAGENS	191
--------------------------------------	------------

INTRODUÇÃO

O DESENHO E O ESPAÇO DA CENA

O DESENHO E O ESPAÇO DA CENA

NÃO É SÓ DE NOMENCLATURA QUE ESTAMOS FALANDO

*Desenho da cena*¹ é um conceito aqui proposto e analisado como experiência artística com o objetivo de estimular novas proposições na área da cenografia e afins que resultem provocadoras de rupturas em padrões de atuação, bem como de posicionamento do artista designer de cena e, conseqüentemente, apontem para a reorganização de seu campo de atuação e de sua formação.

Essa tese defende a atuação do cenógrafo como artista autônomo capaz de transitar por distintas áreas de linguagem, para além da cena teatral no contexto da performance ao vivo. Apresentando, para defender essa ideia, a produção artística dessa que vos escreve, como objeto de análise, produção que se situa no ENTRE das áreas de linguagens aqui abordadas: Artes Cênicas, Artes Visuais e Museografia².

Através dos objetos de análise, portanto, identifico e destaco a produção e pensamento do artista cenógrafo que busca a ruptura de fronteiras de linguagem e de aproximação entre estas três áreas, na qual é cada vez mais atuante na cena contemporânea; conseqüentemente na definição cada vez mais presente da cenografia como responsável pelo *desenho e espaço da cena*, pelo *desenho e espaço como performance*.

1 *Desenho da cena*, ou *desenho para Performance*, é um termo traduzido para o português, a partir do conceito de *performance design*, usado amplamente, por especialistas do mundo em concordância com as mais recentes investigações teóricas e práticas relacionadas à cenografia diante da produção atual de Performance e do Teatro. Refere-se à dimensão estética que trata de todos os aspectos visuais do Teatro e da Performance e perceptíveis na composição da cena, para além dos atores/performers e do texto; considerando cenografia, como tem sido utilizado já há certo tempo, um termo de acepção ampla que trata não apenas do cenário, mas do conjunto da visualidade cênica, a cenografia, em uma adaptação do termo, passa a ser denominada no âmbito dessa tese, como '*Desenho da Cena*'.

2 Museografia é o conjunto de técnicas e práticas relacionadas desde o funcionamento de um museu, até a concepção técnica e realização de uma exposição, de forma temporária ou permanentemente. O desenho de uma exposição deve levar em conta tanto as exigências da conservação preventiva de objetos como o a sua disposição e apresentação. Trata-se de um campo de conhecimento integrado que articula elementos relativos à arquitetura, à presença das obras e sua interação com o público, ao desenho gráfico, à tecnologia, aos recursos audiovisuais, à iluminação, ao som; enfim, recursos através dos quais o designer organiza e transmite o discurso museológico de uma mostra. O espaço do museu pode ser definido como um espaço de comunicação que expressa, de forma sensível, propostas curatoriais. A Expografia, por sua vez, limita-se à relação do trabalho com espaço na função do significado essencial do museu: comunicar.

Aponto para a produção e o pensamento artístico e curatorial relevantes para tratar destas intersecções. Propostas provocadoras de rompimentos em determinados modelos de projeto curatorial e artístico no campo das Artes, no que diz respeito ao conteúdo, à forma de apresentação, de encenação e ainda da definição do conceito de 'lugar'. Propostas que impactam diretamente na relação entre evento e audiência, que impactam no comportamento, à percepção das possibilidades de leitura e de participação do público. No caso da cenografia, principalmente, diante da qual o público está acostumado a percebê-la meramente como suporte; destacando a produção do *designer da cena*, que materializa narrativas apoiadas no conceito de teatralidade, e que aponte para intersecções entre Cenografia, Instalação e Expografia, na prática do *desenho da cena*.

Trago também à tona, questionamentos acerca da formação necessária a esse artista para sua atuação plena, em contraponto ao recente, e crescente interesse das esferas públicas no desenvolvimento de programas voltados para a uma formação técnica nesta área.

Para a construção desse pensamento, a pesquisa apoia-se em importantes colaboradores teóricos, filósofos, artistas na área da arte contemporânea, e mais especificamente do Teatro e da Performance, tais como: Michel Foucault, Jacques Rancière, Josette Féral, Marvin Carlson, John Dewey, Roland Barthes, Richard Schechner, Jean-François Lyotard, entre outros. Colaborações relevantes nesta trajetória para entendermos a que se refere a prática do *desenho da cena*, passando por conceitos fundamentais relacionados a essa área de expressão artística, tais como: o olhar, o sentido de visualidade, o sentido de espacialidade, a relação espaço-lugar, a relação ação e recepção; a partir do ponto de vista sobre o papel do designer da cena.

Na estruturação dessa construção, adoto inicialmente uma breve apresentação de conceitos e termos que serão posteriormente desenvolvidos e alinhados ao tema, tais como:

- Cenografia,
- Teatralidade,
- Performatividade,
- Espaço

Passando em seguida a um resgate extremamente relevante no campo da cenografia, que se apresenta como quadro referencial histórico da produção e do pensamento pontual de artistas cenógrafos, atuantes na cena teatral, representando verdadeiros ‘pilares’ da revolução cênica do século XX e da edificação da linguagem do *desenho da cena* na contemporaneidade. Cenógrafos, cuja produção está na base da produção dos *designers de cena* ainda do mundo inteiro até hoje, inclusive dos grandes nomes da cenografia nacional e por este motivo, por serem este alicerce, são aqui destacados. A produção destes artistas apresenta, além das questões estéticas e de uso do espaço, o uso que faz da tecnologia que, com brilhantismo, ampliam os horizontes das possibilidades e das intersecções de linguagens há décadas; e ainda provocam necessidade do desenvolvimento contínuo da tecnologia cênica. Nos ensinam a explorar as possibilidades que estes recursos oferecem, alavancando assim outras direções a tomar e ao contínuo processo de transformação do desenho da cena.

Adentrando ao tema das linguagens e suas intersecções, tópico que situo no contexto da cena contemporânea e no qual desdobram-se os conceitos inicialmente lançados sobre: teatralidade, performatividade e espaço; apoio o discurso em produções pontuais de outros artistas: cenógrafos, arquitetos, artistas visuais e da performance, bem como algumas propostas curatoriais de interesse.

O capítulo denominado “Desenhos de Cena” elege, como objetos de análise, projetos de minha autoria, apresentando a produção artística como catalizadora dos conceitos e reflexões propostos no decorrer dos capítulos que o antecedem; destacando, à luz das realizações artísticas, os conceitos, a recepção e percepção diante da materialização de narrativas, e sobre como afetam o indivíduo. Nesse capítulo outros conceitos e reflexões emergem, complementando e alinhavando possíveis ‘pontas soltas’ nessa construção não linear, e que tem como finalidade elucidar e verificar a construção dos conceitos centrais aqui propostos.

Cenografia como Obra

A recorrente discussão sobre 'como expor cenografia?', e para além dessa, o questionamento acerca da validade em exibi-la, convida a refletir sobre a ideia de que a *cenografia*, no momento em que é apresentada, no acontecimento de uma performance ao vivo, torna-se uma 'obra' em exposição. No momento da estreia do espetáculo, designers, bem como diretores concluem o seu trabalho, passando a fazer parte da plateia que assiste à exposição do resultado coletivo, trabalho de mentes criativas e de realizadores que imaginaram e materializaram um lugar e momento, que passa a existir no contexto do evento ao vivo através da performance dos atores, da atuação dos técnicos operadores nos bastidores da cena e dos espectadores.

Além de existir no contexto da performance ao vivo, a efemeridade e transitoriedade da *cenografia* ganha espaço sob forma expositiva; por vezes até destacada como assunto principal, como 'obra'. Entretanto, ainda não encontra um lugar amplo, como tema, no mercado crescente de exposições, sobretudo aqui no Brasil, no qual se dá preferência a projetos dedicados às obras de arte, coleções, história, cultura, às narrativas ficcionais e uma diversidade de outros assuntos, inclusive a moda e o design industrial têm lugar neste universo.

Embora algumas poucas exposições no Brasil apresentem a cenografia como tema relevante³, ela ainda não é considerada como obra de importância a ocupar um espaço de compartilhamento fora da circunstância do evento ao vivo. Raramente encontra-se em qualquer dos muitos festivais de Teatro nacionais, espaço dedicado para uma exposição dessa natureza ou até mesmo para uma mesa de debate sobre esse tema são restritos. Iniciativa bem sucedida, durante sua existência, foi o projeto 'Encontros Cenográficos' (2001 - 2003), que realizava encontros mensais entre designers da cena e diretores; o projeto concebido e realizado pelo grupo

3 Exposições nas quais a cenografia é tema relevante: 2011/2012 _Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro/ Mostra Nacional Brasileira na Quadrienal de Praga 2011, São Paulo - Funarte / 2014; _ O Castelo Ratibum, SESC Belenzinho, 1999 e MIS, / - 1998 ; _ Espaço da Cena: Representação Brasileira na Quadrienal de Praga PQ'99: Mostra Nacional e Sessão Temática, São Paulo – Galeria Marta Traba/- 1995;_ Representação Brasileira na Quadrienal de Praga PQ'95: Mostra Nacional, São Paulo – SESC Pompéia / 1997; _ Retrospectiva Flavio Império em Cena, São Paulo – SESC Pompéia/

*CenografiaBrasil*⁴, teve apoio do SESC Consolação, onde inicialmente acontecia, passando depois a ser abrigado na FUNARTE e no Teatro de Arena Eugenio Kusnet. Além de uma mesa de debates mensal, ‘Encontros Cenográficos’ apresentava uma exposição *pocket* do trabalho dos artistas convidados, cerca de três a quatro, para cada sessão. O grupo *CenografiaBrasil*, fundado e formado por designers da cena, teve atuação relevante e transformadora, tanto do ponto de vista do desenvolvimento da cenografia no Brasil e da aproximação entre profissionais desta área no país, como no impacto positivo e transformador na representação do Brasil internacionalmente.

Apesar de ainda não ter conquistado o interesse de curadores e instituições, *o desenho da cena* está no foco de eventos importantes do cenário internacional e, por este motivo, o profissional, que deseja ampliar referências e seu desenvolvimento artístico, muitas vezes precisa voltar-se para o exterior e buscar em outros arredores nutrientes para alimentar a sua reflexão e a sua produção. O maior e mais importante evento mundial, que coloca a cenografia como importante produção artística e cultural é a Quadrienal de Praga – mais conhecida como PQ⁵.

‘(...) cenografia é em si algo ativo, vivo, que respira em meio à performance assim como os atores e a plateia em tempo real – porque ela é o espaço real em si. É parte do movimento e da metamorfose do teatro e é, por si mesma, movimento e metamorfose’. (LOTKER, 2012)⁶

A cada quatro anos curadores e designers colaboram na criação de um evento único que apresenta a produção contemporânea da cenografia e outras áreas relativas ao *desenho da cena*. Trata-se não apenas de apresentar o caráter estético do desenho da cena, mas também em provocar a percepção e compreensão dos visitantes sobre a diversidade de contextos socioculturais e históricos, da questão da identidade cultural, sobre o papel dos seres humanos e suas formas de lidar com a realidade em seu contexto particular e, ainda, do seu impacto nos modelos sociais existentes.

4 *CenografiaBrasil*, núcleo criado em 2002 por iniciativa de Aby Cohen e Luciana Bueno, com o objetivo de formar uma rede ampla de ação e comunicação na área da cenografia no Brasil. O grupo teve seu auge entre 2002 a 2007, quando os membros do *CenografiaBrasil*, aliaram-se à ABrIC – Associação Brasileira de Iluminação Cênica, e juntos fundaram o Centro da OISTAT no Brasil.

5 Quadrienal de Praga – PQ – acontece a cada quatro anos na República Tcheca, desde 1967; vide capítulo #4- *Desenhos de Cena*, que contém um capítulo dedicado ao assunto.

6 LOTKER, Sodja é diretora artística da Quadrienal de Praga 2011 e 2015. Texto publicado no website do evento www.pq.cz

Para a construção dos conceitos: *cenografia como obra* e *desenho da cena como experiência*, interessa-me abordar questões práticas e de referência histórica, inclusive, sobre a variedade de modalidades artísticas de expressão, não limitadas à qualidade cênica, mas que colaboram na construção de teatralidades, a exemplo da pintura, da escultura, da instalação, da arte virtual, da luz e do som. Seguindo, portanto, a abordagem proposta por essa pesquisa, procuro manter o enfoque sobre o artista e seus processos criativos no que diz respeito à maneira como o artista cenógrafo se posiciona, na atualidade, diante desta aproximação de linguagens e de que maneira ele explora isso no seu trabalho, como ele se vê ou se identifica. Assim como aponta Dewey, todas as modalidades de arte a seu tempo, buscaram libertar-se e tornar-se independentes através da exploração de suas linguagens e recursos técnicos, matérias, fazendo emergir intersecções da apropriação de outras técnicas de domínio de outras modalidades e outras linguagens. A exemplo da pintura e da música, que ‘com o passar do tempo, deixaram de ser subservientes a propósitos especiais’ (DEWEY, 2010. p. 394)⁷.

Interessa-me, sobretudo, expressões de artistas apoiadas em processos criativos que recombina elementos oriundos da cenografia teatral e das artes visuais, que exploram possibilidades de criar e (re) caracterizar funções para objetos e lugares, transformando-os ora em objeto, ora em abrigo e ainda, potencialmente, em personagem. Configurações que buscam um resultado que possa ser reconhecido como instalação, espaço cênico ou paisagem, autossuficientes, mas que possam também dar lugar e interagir com uma proposta de ação. Destaco, portanto, uma produção que não somente dá suporte, mas como obra em si, na qual, o artista, no desenvolvimento do seu trabalho poderá interagir com as questões do espaço, da ação e da recepção. A cenografia, ou desenho da cena, apresentada, em alinhamento com a inquietude artística do cenógrafo, inclusive como protagonista, seja no contexto do espetáculo teatral, da galeria de arte, do museu ou dos espaços de acesso público.

7 DEWEY, John (1859 – 1952), psicólogo, filósofo, educador, cientista político e social norte-americano, Doutor em filosofia pela John Hopkins University, em 1884. Lecionou nas universidades de Michigan, Minnesota, Chicago e Columbia. Sua obra “A Arte como Experiência”, foi publicada em 1934 em língua inglesa e em 2010 foi traduzida para o português pela editora Martins Fontes, São Paulo.

*Os designers de cena*⁸ são aqui identificados como aqueles capazes de transformar qualquer espaço em um palco, em fazer com que qualquer objeto inanimado possa contar uma história, e ainda, para além de sua produção criativa, possa elaborar um manifesto, posicionar-se politicamente por meio de sua expressão artística e, conduzir o público a alcançar uma percepção apurada sobre a realidade, através da ficção criada pela Performance e seu design.

Esta realidade pode ser também efêmera e transitória, sobretudo em um contexto como o atual no qual os limites entre realidade e ficção, tornaram-se difíceis de identificar, bem como os limites entre o design da Performance, a Instalação e o design de Exposição. Nesse momento, os processos e resultados apontam para um campo ainda a ser explorado que se situa no 'ENTRE' o que é real e o que é ficcional; ENTRE o Teatro, as Artes Visuais e a Museografia, ENTRE a efemeridade da cenografia e seu status de arte.

Quando o artista se faz consciente de seu processo criativo e da maneira que manipula o ato de recombinar⁹, torna-se mais crítico sobre o seu processo e os modos de seleção que lhe fazem sentido. A escolha de fragmentos de maneira mais consciente e precisa, bem como a percepção crítica colaboram na construção de uma identidade artística permitindo ao artista conduzir processos nos quais, possivelmente, reconhecerá algo inovador. O processo de selecionar e recombinar está pautado na qualidade artística, na experiência e conhecimento individual, a sua resultante está na materialização de narrativas visuais e sensoriais que se apresentam e interagem com o público – seja na forma de construção de uma imagem ou de um espaço – seja aquela que destaca a sua identidade artística ou que resulte coletiva, na situação de propostas colaborativas que incluam outros *designers da cena* – iluminadores, sonoplastas, figurinistas. O *designer de cena* destaca, portanto, como autor de narrativas, que é uma das principais abordagens desse projeto de pesquisa e reflexão extremamente relevante sobre a sua atuação do cenógrafo na cena contemporânea.

8 Designers de cena – termo aqui atribuído para fazer referência ao artista que desenha a cena. O termo em inglês 'designer' é utilizado porque já é um termo identificado em nossa cultura; enquanto que uma tradução do termo para 'desenhador' poderia soar errôneo.

9 Recombinar – termo que faz referência ao ato do REMIX.

O Desenho da Cena

‘Cenografia é a arte do tempo e do espaço’.

In Suk Suh¹⁰

O conceito de cenografia é amplo e poderíamos aqui relacionar um grande número de definições. Com base na minha dissertação de mestrado, intitulada: *Cenografia para o século XXI: diálogos entre a prática e o ensino* (COHEN, 2007)¹¹, reforço aqui a opção, como autora, pela citação acima do cenógrafo sul coreano In Suk Suh, em razão da abrangência e, ao mesmo tempo, precisão da definição que nos traz. A cenografia¹² embora esteja historicamente vinculada mais ao campo de expressão cênica do que a qualquer outro segmento artístico, apresenta cada vez mais com produções de obras híbridas de cenógrafos e de artistas visuais, que trazem à tona a reflexão sobre a cenografia, seu papel e sua apreensão crítica na cena contemporânea.

‘Aquilo que é visto, desperta indiretamente a emoção, através da interpretação e das ideias associadas (...) audição e a visão se complementam. Os olhos enxergam a cena em que as coisas acontecem e na qual as mudanças são projetadas - deixando que ela continue a ser uma cena, mesmo em meio ao tumulto e à agitação’. (DEWEY, 2010.p. 47 e 414)

A cenografia não se limita, portanto, a ser considerada simplesmente como desenho de cenário, tampouco restrita à linguagem do Teatro, pois afirma-se cada vez mais como linguagem que utiliza ferramentas visuais e sensoriais através das quais o cenógrafo elabora sua expressão artística e, à qual, irão somar outros fatores que compõem uma realização cênica na materialização de uma narrativa¹³.

10 In Suk Suh apud Pamela Howard em *What is Scenography?* p. XV London. Routledge, 2002.

11 COHEN, M. Aby, 2007 – *Cenografia Brasileira século XXI: diálogos possíveis entre a prática e o ensino* - dissertação de Mestrado apresentado para obtenção de Título de Mestre em Artes, pela Escola de Comunicações e Artes da USP, 2007.

12 O termo ‘cenografia’ e a ação do cenógrafo na atualidade suscitam diversas interpretações e referem-se a atividades relacionadas a áreas distintas. Na busca por definir esta ou aquela acepção para dar embasamento ao sentido do que é cenografia, profissionais e teóricos do mundo procuram pelo que corresponda ao que se revela na cena contemporânea.

13 O conceito de narrativa será abordado adiante, no capítulo #3. A priori, o conceito de narrativa associado ao contexto do Teatro refere-se ao ato de relatar, por uma das personagens, em palavras, algo que aconteceu e que não está sendo ‘encenado’.

Identificar o papel e o efeito do desenho da cena nas práticas performáticas na contemporaneidade, seja em uma localização mais específica ou no 'ENTRE' das linguagens, assunto em destaque; são temas relevantes para a reflexão e construção do conceito acerca do *desenho da cena como experiência*.

Alguns diálogos produtivos podem ser ativados como debate, como possíveis alicerces na base desta construção; alguns deles aqui apontados, que poderão ser destacados adiante ou simplesmente mantidos de maneira não evidenciada, sem um desdobramento mais aprofundado:

- *o olhar sobre a arquitetura teatral e a cena contemporânea;*
- *refletir sobre o espaço para a Performance na contemporaneidade;*
- *atividades relacionadas a práticas curatoriais;*
- *atividades relacionadas aos processos nas práticas artísticas;*
- *espaço real e virtual nas proposições performativas contemporâneas;*
- *narrativas reais e fictícias, a espetacularização do cotidiano e a banalização do drama na contemporaneidade;*
- *a tecnologia cênica e seu impacto no desenho da cena;*
- *políticas culturais de formação e de produção em desenho de cena.*

O conceito *desenho da cena* emerge, portanto, para reforçar a noção de hibridismo como qualidade da produção do artista cenógrafo ou designer de cena que atua no ENTRE. Hibridismo como um leque que reúne um amplo espectro de modalidades artísticas visuais, sensoriais, e por vezes também arquitetônicas, que são a todo instante percebidas e assimiladas pelo artista. Refere-se sobretudo à produção do artista cujo interesse reside tanto na multidisciplinaridade como na transitoriedade entre as linguagens aqui abordadas. Um leque que faz alusão aos elementos que servem ao artista, em seus processos, resultantes e reflexão, durante a elaboração de sua resposta criativa à demanda do evento ao vivo; elementos que encontram tangência no conceito de teatralidade¹⁴, mesmo que o evento seja de outra natureza que não de uma performance teatral ou de um Teatro performático.

14 Teatralidade – conceito que será abordado adiante, no capítulo #3

Híbrido é o termo empregado hoje para referir-se à esta transitoriedade, a esta intersecção de linguagens. Inspirado no conceito proposto por Garcia Canclini para descrever os processos de descolonização e interétnicos, as ações globalizadoras, e as fusões no campo da arte, da literatura e da comunicação; bem como para descrever os processos relacionados ao deslocamento e à transposição de fronteiras, e ainda, sobre os traços externos que passam a ser assimilados e incorporados como tradição na cultura de um país.

‘Cada cultura tem sua individualidade própria e um padrão que une suas partes. Apesar disso, quando a arte de outra cultura penetra nas atitudes que determinam nossa experiência, efetua-se uma continuidade autêntica, nem por isso, nossa própria experiência perde sua individualidade, mas harmoniza e assimila ampliando sua significação.’ (DEWEY, 2010. p.565)

Canclini¹⁵ usa o termo ‘Hibridismo Cultural’ quando relaciona o conceito de hibridação aos ‘processos socioculturais nos quais estruturas ou políticas discretas, que existam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas’. (CANCLINI, 2008)¹⁶

Os objetos de análise selecionados como relevantes para sustentar as proposições apresentadas nessa tese, tratam-se, como já mencionado anteriormente, de produções de minha autoria, desenvolvidas e realizadas durante o período desse projeto de pesquisa, entre fevereiro de 2011 e janeiro de 2015, e que são aqui apresentadas como ‘desenhos de cena’. Importante ressaltar que essas produções incluem, além da criação e materialização do desenho da cena, em alguns casos, relevante produção curatorial que também é considerada como ‘desenho’ que que, além do pensamento e proposição teórica e de linguagem, está intrinsecamente relacionada com o processo criativo e sua produção.

15 Néstor García Canclini, (1939), acadêmico e antropólogo argentino, conhecido por teorizar o conceito de ‘hibridismo’ e ‘culturas híbridas’. Doutor em filosofia pela Universidade de Paris, leciona na Universidad Autonoma Metropolitana, na Cidade do México.

16 CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4 ed. São Paulo: Edusp, 2008

ENTRE linguagens

A Cenografia, a Instalação e a Expografia, têm em comum o fato de manifestarem-se de maneira a estabelecer relações entre: espaço, luz, arquitetura, contexto, lugar, superfície, forma, etc. Relacionam-se também a um contexto específico, um espaço, um local determinado, de acesso público ou privado, por vezes até inacessível, mas que pode ser alcançado pelo olhar. Podem ocupar desde um edifício teatral tradicional a sites localizados em diferentes níveis de urbanidade, galerias, museus, entre outros. Ainda, em comum, estabelecem relações de interação entre o artista, o autor e o espectador, este por vezes coautor da obra quando assim proposto pelo artista, o autor principal, a possibilidade de interação.

O campo de atuação do cenógrafo, desde o final do século XX no Brasil e também no mundo, ampliou-se diante de novas possibilidades de atuação; em alguns países, no entanto, já existe, há décadas, um mercado cultural sólido para a produção de teatro e de exposições, além de uma infraestrutura na educação para a formação de profissionais das áreas criativas e técnicas relativas ao campo do *design para Performance*. Mesmo assim, até mesmo nestes mercados mais consolidados, ainda existe certa resistência no compartilhamento de áreas de linguagem, diante do qual é possível perceber que se mantém um certo conceito de pertencimento e de códigos.

Na atualidade, nos deparamos tanto com o artista cenógrafo, como com o artista visual, como seres inquietos para realizarem um trabalho autoral e mais autossuficiente. O artista cenógrafo, quando desenvolve um processo criativo que transita por áreas de linguagem distintas, tem a chance de estabelecer uma relação mais consistente com cada uma delas e perceber, criticamente, as possibilidades de utilizar recursos particulares e/ou comum entre as áreas de linguagem, aproximando-as e, inevitavelmente, rompendo suas fronteiras.

O impacto do rompimento entre as fronteiras de linguagem na prática artística na atualidade é bem descrito por Hans Reichenbach como consequência da forma como se relaciona o homem e a sociedade neste momento:

‘A linguagem reflete o mundo e nossa interação com o mundo de diversas maneiras. Consequentemente, há muitos tipos de diferentes palavras, com diferentes significados e diferentes modos de se relacionar com o mundo. A linguagem, segundo Wittgenstein determina os limites do meu mundo. ’
(REICHENBACH. 1972, p.11)¹⁷

Diante do fato de que estes limites estão se rompendo, e consequentemente os limites do nosso mundo se ampliam, tornam-se imprescindíveis as discussões acerca dos conceitos conhecidos e da revisão destes. No contexto da contemporaneidade, interessa mantermos o olhar para a produção daqueles que se movem para além do convencional, seja na questão do espaço – do Teatro, da Galeria, do Museu, ou que adentram em outros territórios consagrados por determinadas linguagens e que mantém a linha do horizonte ao alcance da vista como uma forma de metaforizar a atitude permanente em escapar ao convencional, em busca do desconhecido, no qual o artista se sente liberto para explorar novos processos e o receptor se surpreende por novos modos de olhar.

Interessa, também, observar os efeitos emergentes das novas diretrizes relacionadas às práticas do desenho de cena no exercício de identificação cultural que os processos e resultados revelam; perceber e conscientizar-se acerca das contaminações aparentes de qualidade estética e de caráter tecnológico entre as práticas que tem origem em culturas distintas no mundo. Olhar para o que está para além da visualidade resultante, mas que revela proximidades através dos critérios de escolha e conceitos relacionados ao delineamento do espaço, ao diálogo entre a ação e o público, ao uso das tecnologias e às condições estabelecidas no âmbito das parcerias profissionais.

O emprego das tecnologias disponíveis na atualidade na produção de desenhos de cena impacta tanto na questão da identificação cultural como na de linguagem. O uso de um mesmo recurso tecnológico em áreas distintas de expressão estabelece uma ponte estética na materialização das ideias e narrativas,

17 Hans Reichenbach, 1891 – 1953. Filósofo alemão, cujas contribuições são importantes à análise do raciocínio probabilístico e da lógica, bem como: filosofia da matemática, mecânica quântica, espaço, tempo, e teoria da relatividade. *A Linguagem do Espaço e do Tempo*. Ed.Perspectiva, 1972, pg. 11.

transparecendo a aproximações entre linguagens e, confirmando as influências, na experiência estética, das similitudes nas relações entre espaço, cena e espectador nas três áreas de linguagem em questão.

Na validação e reconhecimento das experiências de natureza estética e sua localização, faz-se fundamental o papel do curador. O processo curatorial valida processos e alimenta o artista através do debate e reflexão sobre uma diversidade de temas tais como: teatralidade, obra, espaço, performatividade, movimento, técnicas, recepção, entre outros. Projetos curatoriais, por esse motivo, tornam-se relevantes como objeto de análise nessa pesquisa, pois apresentam-se como balizadores das manifestações atuais nos campos da expressão artística, revelando transposições de fronteiras importantes, nas quais surgem narrativas visuais autossuficientes, que se materializam através da cenografia fora do contexto do Teatro ou da Performance, mas da Exposição, por exemplo.

Diante destas muitas possibilidades de expressar-se artisticamente, crescem também as necessidades de aperfeiçoamento, no que diz respeito às ferramentas e conhecimento multidisciplinar para o desenvolvimento do processo criativo de artistas que desejam manifestar-se com liberdade na área do desenho da cena e que se deparam com o desafio de afirmá-lo como 'experiência' na cena contemporânea.

Performatividade e Teatralidade

‘...como as ideias e as teorias sobre a Performance se difundiram e enriqueceram outras áreas de manifestação criativa e particularmente aquelas que se aproximam do conceito de teatralidade’... (CARLSON, 2004, pag. 02)¹⁸

Ao trazer à tona as noções de performatividade e teatralidade de maneira alinhada, invoco à reflexão acerca da ação de ocupação de um espaço artisticamente, seja pelo artista visual ou cenógrafo, ambos aqui considerados designers da cena. Na atribuição do conceito de ‘cena’, reside a questão da presença, que aborda o local e o momento de encontro entre a obra e o receptor, seja em uma proposição teatral, performática ou localizada no ENTRE das linguagens; a constituição de uma ‘cena’ determina a maneira de ocupação e reestruturação de territórios que se sobrepõem – cria um desenho que combina o real e o fictício.

Embora não constituam objetos de análise centrais dessa pesquisa, os conceitos de performatividade e teatralidade são relevantes, pois convergem para discussões atuais sobre a aproximação entre os modos de ocupação e produção do espaço da cena, na concepção teatral, do cenógrafo, e na instalação, do artista visual. Segundo Marvin Carlson: ‘o que distingue a *Performance* e a *produção teatral* é o fato de que a Performance é algo que não existe por si independente da presença do espectador, enquanto a produção teatral é vista como um *conjunto de performances*’.

No campo da prática da encenação teatral e da Performance constata-se e discute-se, frequentemente, o estado da sociedade espetacularizada; na qual toda a vida prática é observada e a crescente afirmação sobre a dificuldade em identificar com precisão os limites entre realidade e representação, consequentemente, em distinguir sobre as noções de privacidade, individualidade e identidade.

18 CARLSON, Marvin (1935) norte-americano, Doutor em Drama e Teatro. Leciona Teatro e Literatura Comparada na Graduate Center of the City University, Nova York. Publicou vários livros sobre os tópicos: história, teoria estudos performáticos e literatura dramática. *Performance, a Critical Introduction*. UK, Canada, USA, Routledge, 2004, pg.02

‘Nos últimos dez anos o campo da análise do espetáculo expandiu-se para todo tipo de performance, a qualquer ação percebida por um observador em qualquer quadro de referência (...) a noção de teatralidade é, pois, usada para todos os tipos de práticas rituais, ações da vida cotidiana.’¹⁹ (PAVIS, 2003, p.23)

O conceito de mimese, no contexto do século XXI habita uma espécie de bruma, difícil de enxergar com clareza, levando a refletir sobre como o conceito de Arte modificou-se desde então. Assim como aponta Carlson, positivamente, sobre a influência de uma área de manifestação criativa sobre outra, interessa resgatar aqui como referência, um importante momento histórico na prática das Artes Visuais que, certamente, foi um dos grandes provocadores de transitoriedades, a partir do momento em que a Arte conceitual passa a conduzir as novas proposições artísticas. A passagem do século XIX para o XX, marcada por uma série de rápidas mudanças nas Artes Visuais, em razão das experimentações artísticas, culmina com a proclamação da Arte conceitual no manifesto lançado por Marcel Duchamp, em 1913, no qual ele promove ‘o artista como ser não apenas sensível, mas pensante, ativo e crítico, em oposição àquele que simplesmente representa o mundo’; destaca o ato de selecionar elementos, matéria ou experiências para propor uma leitura estética provocadora, reclassificando valores na artes.

Este acontecimento induz a uma grande revisão sobre o conceito de Arte, desde a revalorização dos materiais e sobre os processos que transformam a matéria em obra de arte, bem como do conceito de arte em si e a eficácia de sua comunicação com o espectador. Duchamp, em detrimento aos processos convencionais, explora a ressignificação do objeto cotidiano; uma abordagem que o levou a apresentar pela primeira vez a exposição de objetos existentes na qual ressalta o existir em um determinado lugar fora do seu contexto, seja objeto, matéria, ou ação. Propondo outras formas de expressão artística que permitam uma releitura sobre a realidade como expressão de arte, conduzindo, portanto, à reflexão sobre as atividades da vida cotidiana como arte. A arte conceitual influenciou os modos de fazer e perceber a arte em todas as modalidades de criação, inclusive no Teatro. A obra passa a ser relevante também como processo, não apenas do fazer, mas do pensar, para além de seu

19 PAVIS, Patrice. *Teoria e prática nos estudos teatrais nas Universidades*. Conference Proceedings, Monah University, 1998. Tradução de Luiz Fernando Ramos. Sala Preta n.3 – 2003 pg. 23

resultado; deixando expressa, nesta passagem de século, a importância dos processos de criação, no qual proliferaram inúmeras produções nas quais o inacabado tornou-se o espetáculo e, a distinção entre realidade e representação se dissolveu.

Produções artísticas que se localizam no *ENTRE* da teatralidade e da performatividade são muitas, interessam a essa pesquisa aquelas que destacam o desenho da cena, assim como propostas curatoriais que exploram a aproximação das linguagens em foco. Pontualmente, além dos *desenhos de cena* de minha autoria, que serão apresentados no capítulo adiante assim intitulado: *Desenhos de Cena*, destacam-se projetos da TATE Modern, Londres, nas Artes Visuais, realizados durante a última década e que se pautam nos aspectos da teatralidade: 'The Weather Project', 2004; 'The World as a Stage', 2007 - projeto que propõe 16 instalações/artistas como atos de uma narrativa, uma peça teatral; e 'The Tanks', 2012. Tratam-se de proposições atuais que vão ao encontro do pensamento de John Dewey, no essencial '*Arte como experiência*', publicado em 1934, que trata da estrutura formal das artes e seu impacto sobre o espectador, da forma como se define a relação entre artista e público através de experiências preliminarmente estéticas, ressaltando a compreensão acerca dos pontos de intersecção entre linguagens no trabalho do curador.

Assim como nas Artes visuais, novas visões emergem no campo das exposições, sobretudo no final do século XX, consequência de transformações na manifestação de Arte, quando a obra de arte sai das paredes. O papel do curador e de seus colaboradores, na realização de Mostras, teve de se adequar e, o curador, cada vez, mais contribui com uma concepção crítica, compartilhada com o artista e traduzida no espaço pela cenografia, que pode ser 'pensada por um especialista em montagem de mostras, tanto o técnico de museu, o arquiteto ou o cenógrafo da área teatral, quando o próprio curador.' (GONÇALVES, 2004, p.41)

Os conceitos específicos complementares: espaço, curadoria e tecnologia, são abordados nessa tese como eixos na produção de *desenhos da cena* presentes nos processos e dos resultados de artistas dispostos a explorar as linguagens da Performance, do Teatro, das Artes Visuais e da Museografia, sem a preocupação de pertencer a uma ou outra linguagem, identificando e assumindo a existência de um território ENTRE na prática artística contemporânea, neste momento transitório em que as fronteiras de fato se abrem e as intersecções se acentuam.

O espaço do desenho da Performance na cena contemporânea

ESPAÇO é um dos eixos que congrega as diversas áreas de linguagem e caracteriza as intersecções analisadas nessa tese: Artes Cênicas, Artes Visuais e Museografia. Considero que a percepção e a compreensão acerca de um espaço, desenhar um espaço, ocupá-lo, criar elementos visuais que dialoguem estética e fisicamente com o espaço, entender a sua dinâmica e as suas possibilidades de recomposição, além das incidências naturais e criadas da cor, luz e som; fazem parte das atribuições que integram o processo de criação do cenógrafo. A partir da percepção e do reconhecimento do espaço em questão, caberá ao designer da cena justapor o ficcional ao real, de acordo com o argumento proposto, na intenção de constituir um abrigo para um acontecimento, para uma cena ou uma Performance.

Diante da reflexão sobre a noção de espaço e seus arredores, sobre o espaço que a cena habita, sobre a definição de uma ideia de lugar, e ainda, sobre a relação entre ação e recepção determinada pela demarcação e configuração do espaço, convido ao questionamento, a partir do ponto de vista do *desenho da Performance*, sobre qual é o papel do designer da cena neste contexto no qual realidade e representação se confundem, e também, sobre como lidar e/ou responder à algumas questões importantes que permeiam nosso fazer como designers:

- *O que define hoje o espaço da Performance?*
- *Como demarcar, estabelecer os limites do espaço cênico?*
- *Precisamos ainda hoje de um edifício teatral?*
- *Interessa transpor a noção de espaço e tempo real ou fictício através do desenho da cena?*

As diversas manifestações da Performance, no contexto do Teatro ou da Performance Art que emergem ao redor do mundo e chegam rapidamente até nós, através das ágeis ferramentas de comunicação da atualidade, nos conduzem também com velocidade a outros 'lugares', levando a refletir sobre as noções de espaço e de presença, sobre como estes conceitos são relativos e até mesmo subjetivos, no evento ao vivo, na contemporaneidade. Através de uma tela bidimensional portátil, o telefone celular, por exemplo, podemos assistir ao vivo a uma performance que acontece do

outro lado do mundo, justapondo o dia e a noite, criando deslocamentos de espaço e de tempo e consequentemente da noção de presença. Este sentido de relatividade da percepção do espaço e do tempo, na qual se ausenta a experiência do presencial, chega a nós fragmentada e provavelmente transformada, uma vez que não é possível afirmar se estamos em um evento ao vivo, editado ou em uma edição ao vivo; se diz respeito à uma performance artística ou cena cotidiana, extraída de um acontecimento ou mero registro compartilhado com uma plateia invisível, desconhecida.

O campo das Artes Visuais está cada vez mais impregnado do sentido de teatralidade, tornando evidente o fato de que as vias de reflexão dos estudos teatrais e das Artes Visuais contemporâneas apresentam-se convergentes. Proposições contemporâneas de curadores do campo das Artes Visuais têm sido levadas ao alcance público em espaços que se configuram como lugares de ativação de uma obra de arte, no qual se estabelecem ligações claras entre as fronteiras das Artes Visuais e do Teatro através do advento da Performance ou da Instalação, em concepções que visivelmente se aproximam da cenografia teatral.

‘O cenário, o gesto e a atitude tornaram-se essenciais na forma artística. As artes plásticas aproximaram-se do teatro. E, nesse contexto, nasce também uma nova relação entre obras e exposição.’ (GONÇALVES, 2004, p.43)

No desenvolvimento dessa pesquisa interessa destacar pontos nevrálgicos e de intersecção que apresentam outros olhares e reconhecem o território ‘entre’ do encontro de linguagens distintas: da instalação à cenografia, da sala de espetáculo ou galeria ao espaço cênico; no qual cada vez mais se confundem o cenógrafo e o artista plástico, reforçando o termo *designer da cena*. Interessa identificar manifestações artísticas que acontecem tanto no espaço bidimensional – a paisagem ou pintura, ou tridimensional – a arquitetura ou escultura, desde que identificadas como provocadoras de relação entre o que é visto, e de onde se vê, entre posicionamento e deslocamento.

O Espaço, de qualidade teatral ou não, é o motor principal que determina, ao espectador, as regras do jogo proposto, definindo-se como um lugar de compartilhamento em busca de uma experiência estética, de materialização daquilo que não se apresenta ainda visível e que possa, sobretudo, assumir seu potencial como

manifestação política, através do sentido de ocupação, aproximando-se da arte como ação transformadora e transgressora.

Nas proposições sobre o espaço como lugar de compartilhamento - entre criadores, entre obra e autor, entre ação e recepção - emergem questões relativas à modificação na forma de percepção das relações entre corpo, espaço, tempo, de acordo com o contexto. O espaço seja ele real ou virtual é uma peça chave que define os sistemas de percepção, e assim como sugere Rancière em '*A partilha da sensível*'²⁰, a percepção é colocada em uma posição que se torna instrumento político, de articulação estética e da sociedade.

No contexto da experiência presencial, a demarcação de um espaço, estabelece o território como elemento fundamental para o compartilhamento (ou confronto). Desta maneira, assim como através da arte, quando regimes ou regras de uma determinada forma de expressão são rompidos e a arte assume um caráter político, a demarcação de espaços como territórios que rompem com as suas regras, podem igualmente assumir este caráter.

O conceito de espaço é relevante e volta a ser abordado em capítulo adiante, no qual proponho a reflexão sobre a sua importância como elemento catalisador que define o ENTRE das linguagens, e sobre como impacta na forma de produção do artista, seus processos e de seus *desenhos de cena*.

Procurro, portanto, apontar para o que baliza a produção do cenógrafo neste momento transitório, através de propostas referenciais e da identificação da atuação do artista, por onde ele transita, o que o motiva à expressão artística e como responde artisticamente à sua inquietude e a seu tempo; além de ressaltar a sua produção artística, investiga acerca da necessidade de reestruturação de sua formação.

20 RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do Sensível, estética e política*. São Paulo: Ed. 34, 2005

CAPITULO 1

**ENTRE O ARCAICO E O CONTEMPORÂNEO
NO CONTEXTO DO DESENHO DA CENA**

Entre o arcaico e o contemporâneo no contexto do desenho da cena

‘De quem e do que somos contemporâneos?’

(AGAMBEN, 2009.p.57) ²¹

O conceito de contemporâneo tão comumente utilizado para localizar um determinado tempo, contexto, paralelo de existências, refere-se também à atualidade. ‘Contemporâneo’ diz respeito à aproximação de circunstâncias entre aqueles que habitam ao mesmo tempo, a um diferencial de tempo vivido, ao que está ou esteve presente, a um e ao outro, em algum momento em particular.

No contexto dessa pesquisa, a acepção atribuída ao termo ‘contemporâneo’ merece ser explorada e, sob a ótica da construção de uma crítica ao que é contemporâneo em relação ao desenho da cena; partindo do que pressupõe Osborne para uma análise sobre o termo ‘há para tanto uma premissa: a da construção de um conceito mais geral sobre o que é contemporâneo’.²² (OSBORNE, 2013. p.15)

Osborne²³ constrói o conceito de contemporaneidade estruturado sobre dois planos principais. No primeiro plano estão reunidos os conceitos de: *ideia, tese, ficção e realidade* e, no segundo plano está o *contexto histórico*. O contemporâneo baseia-se na duração de tempo, na periodização e na constante mudança, reside em entendermos a marcação, o referencial, do que é o momento presente e o que é o presente – histórico. Em contraponto, de acordo com a visão de Agamben, a contemporaneidade também está localizada no presente – futuro.

Historicamente, o termo ‘contemporâneo’ pode ser traçado relacionando-o à questão do espaço, geopoliticamente falando, no momento presente ou passado de um determinado contexto. Na situação de um espaço, ou localização, podemos identificar o aspecto ficcional do contemporâneo que, de acordo com Osborne, é,

21 Giorgio Agamben, *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Ed. Argos, 2009, pg. 57

22 Peter Osborn. *Anywhere Not at all: Philosophy Contemporary Art*, 2013, pg. 15. Verso, New Left Books, London, UK and Brooklyn, NY.

23 Peter Osborne, Diretor, Centro de Investigação em Filosofia europeu moderno Kingston University London

necessariamente, uma ficção geopolítica, pois se situa no encontro de diferentes épocas e nas relações entre os espaços sociais no qual os diversos momentos da história se articulam. Seja a narrativa histórica ou ficcional, a materialização de uma ideia marca uma presença transitória, registrada na contemporaneidade daquele determinado tempo e contexto. No presente, quando retemos o tempo ausente em uma unidade de tempo, construímos algo ficcional, modificando a noção de realidade.

‘O contemporâneo é uma ficção operatória: regula a divisão entre o passado e o presente dentro do presente é uma abreviação para o presente histórico.’ (OSBORNE, 2010)²⁴

De acordo com a construção que Agamben faz a partir do pensamento de outros autores, de Nietzsche a Foucault, *“ser contemporâneo é não coincidir exatamente com o seu tempo”*. Afirmando que aquele que vive em perfeita sintonia com o seu tempo não o é contemporâneo porque não é capaz de perceber o seu próprio tempo criticamente, mas um indivíduo que simplesmente se molda a seu tempo. Segundo ainda propõe Agamben o homem contemporâneo é aquele que é inquieto, que existe de forma não sincronizada ao seu contexto, que percebe e apreende o seu tempo o que o torna capaz de transpô-lo.

Há muitos anos atrás, o educador e teórico francês, Markc Ferrer, em uma palestra concedida em São Paulo, no SESC Paulista, ilustrava a questão da contemporaneidade pautando-a na questão da percepção sobre passado e futuro; no passado, segundo Ferrer, reside tudo aquilo que identificamos, tudo o que já sabemos, e por este motivo ele se posiciona à nossa frente, por se tratar de algo que conhecemos e que podemos enxergar claramente; enquanto o futuro está atrás de nós, é aquilo que nos persegue, pois não é possível vê-lo com clareza, é o momento não vivido.

Esta inversão da maneira de olhar o mundo, o deslocamento do qual fala Agamben, ilustra o estado de inquietude daquele artista que se situa em um *‘entre’* vivo e pulsante, que acompanha o movimento da expressão artística na atualidade, olhando sempre adiante, não satisfeito com o que já está.

²⁴ Peter Osborne, Diretor, Centro de Investigação em Filosofia europeu moderno Kingston University London. Palestra Pública, Fondazione Antonio Ratti, Villa Sucota, Como, 09 de julho de 2010.

Assim como descreveu Ferrer, Agamben menciona o lado daquilo que não vemos como ‘o lado escuro’, mas em oposição, referindo-se ao presente como o momento ainda não vivido. Momento não vivido como aquele que nos persegue, o que na colocação de Ferrer poderia ser identificado como o futuro, um futuro muito próximo, que está por vir e que nos provoca uma sensação de proximidade e distanciamento em relação ao momento atual, aquele já vivido.

A ideia de distanciamento, o ‘*entre*’ aquilo que conhecemos e o que está por vir, é identificador da inquietude diante de um presente-futuro ainda não vivenciado, é o sentido que alimenta o conceito de contemporâneo na visão de ambos autores. Indo um pouco mais longe, assim como afirma Agamben ser contemporâneo é “*ser pontual a um compromisso no qual se pode apenas faltar*”²⁵, o que poderia ser entendido como um romper com as expectativas e surpreender-se por transpor ao momento vivido, reforçando assim a ideia de estar conectado a seu tempo, mas não conformado com ele, mantendo um distanciamento, um olhar crítico.

‘De fato a contemporaneidade se escreve no presente assinalando-o antes de tudo como arcaico, e somente quem percebe no mais moderno e recente os índices e as assinaturas do arcaico, pode ser dele contemporâneo. Arcaico significa: próximo da ‘arké’, da origem. Mas a origem não está situada apenas num passado cronológico: ela é contemporânea ao devir histórico e não cessa de operar neste...’ (AGAMBEN, 2006 -2007, p.169)

O sentido de proximidade e distanciamento na abordagem de Agamben define a ligação entre o contemporâneo e o ‘arcaico’, ou seja, o distanciamento e proximidade no conceito do que é contemporâneo são noções relativas, dependentes do que se define como ponto de origem, ao mesmo tempo que o que está na origem emerge na contemporaneidade. Agamben aponta ainda para a presença do conhecimento de referencial histórico diante dos elementos que coletamos e sobre como esse conhecimento infere nas escolhas, no recorte e consequentemente, no processo de recombinar. O ato de recombinar, está fortemente ligado ao conceito do

25 Giorgio Agamben, *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Ed. Argos, 2007, pg. 165

REMIX²⁶ na contemporaneidade, e deixou de ser um conceito relacionado apenas à música, passando também a ser aplicado em outras áreas, sobretudo nas Artes Visuais.

Existe de fato uma forte relação de interdependência entre o arcaico e o contemporâneo e no fato de que um se alimenta do outro, ou seja, o conhecimento do arcaico nos move para a transposição do momento atual na atitude de ousar o contemporâneo. A inquietude é qualidade que define o que é contemporâneo, no sentido que evoca Agambem, mas não pertence somente ao artista contemporâneo. Um resgate histórico revela esta mesma agitação no pensamento e produção de artistas do passado e que ainda ressoam fortemente e influenciam as proposições artísticas da atualidade, reforçando a assinatura do “arcaico”, no sentido de originário, na cena contemporânea. Tampouco, a inquietude é privilégio do artista. As instituições de arte contemporânea apresentam um visível crescimento a partir do desenvolvimento de uma autoconsciência histórica e geopolítica, desde que passaram a atuar como mediadoras nas relações entre o público e os artistas, através de projetos curatoriais, apresentando-se como um novo modelo, que procura aproximar-se do conceito de espaço cultural, não se limitando a dar lugar ao trabalho do artista, mas explorando estas relações e, conseqüentemente, tornando-se balizadoras daquilo que se define como contemporâneo e como arte contemporânea.

Refletindo sobre a produção de Arte e a sua ‘classificação’ como contemporânea, é preciso lembrar que a arte até o final da segunda guerra mundial, sobretudo no campo das Artes Visuais, era passível de uma catalogação de acordo com linguagens específicas referentes à sua matéria e materialização estética; era possível localizar com mais precisão as modalidades da pintura, escultura, dança, teatro, cinema, ópera, etc. Para além deste momento histórico, o fazer da Arte modificou-se sensivelmente, bem como as formas de sua apresentação. A arte contemporânea, assim como afirma Osborne, refere-se essencialmente à Arte conceitual. A produção de Arte hoje parece demandar necessariamente uma proposta conceitual e cada vez mais define-se na transitoriedade entre as linguagens. Procura

26 REMIX: termo atribuído a uma peça de mídia, sonora ou fílmica, a princípio, que foi modificada, adaptada a partir de seu original, sua matriz, através da combinação entre a inclusão e remoção de partes, ou ainda pela edição e reposicionamento de seu conteúdo. O REMIX é conceitualmente visto, segundo especialista nesta área, Prof. Dr. Eduardo Navas, EUA, como uma forma de discurso, que afeta a cultura de maneira a transpor o ato de simplesmente recombinar um determinado conteúdo ou matéria.

deixar claro que não se fixa em uma única modalidade, mas plural, para além da dimensão estética – ainda que a noção de estética esteja hoje sob questionamentos. A dimensão estética de uma obra, neste contexto, diz respeito não apenas à sua aparência, mas à sua forma de materialização, de apresentação; do conceito de estético é elaborado inclusive em relação ao espaço-temporal de sua interlocução com o espectador, a relação de presença do espectador e da obra, como que em diálogo.

Quando o conceito de contemporaneidade se refere ao campo artístico, refere-se à manifestação de uma obra materializada, sobretudo, apoiada em seu sentido crítico e que procura construir uma expressão artística que ‘fala’ da contemporaneidade e, conseqüentemente, nos faz refletir sobre como hoje se articulam as relações entre espaço e tempo. A obra como resultante da expressão artística conduz à percepção e análise crítica sobre a ficção e a realidade, sobre o fio tênue que separa as duas dimensões e ainda, sobre como o artista se posiciona entre a representação do ficcional e a definição do real através do desenho da cena. Um dos maiores expoentes artísticos, referência neste início de século XXI, que explora as dimensões entre o ficcional e o real, além das fronteiras de linguagem entre as áreas das Artes Visuais – em matéria, a Museografia – na dimensão estética e, o Teatro – na construção da narrativa, é o coletivo *Grupo Atlas* – de autoria de Walid Raad²⁷.

A proposta do *Grupo Atlas* baseia-se na reinvenção da realidade através do ficcional. Essencialmente, o artista recria, através da apresentação de ‘documentação ficcional’ uma possível realidade, que é percebida como real, como em uma exposição de caráter museológica, na qual nos deparamos com a arqueologia de um espaço-tempo vividos, questionando os limites entre o real e a ficção, o conceito de existência e da validação de fatos, no qual se configura uma reconstrução histórica fictícia. O tempo é dimensão primordial nesta composição, na associação entre temporalidade, consciência e percepção de que o contemporâneo reside na aproximação do tempo.

O olhar hoje dirige-se às mudanças e novidades que a passagem do século XX para o XXI nos traz, mas assim como convida Agamben, façamos uma visita ao passado, ao ‘arcaico’ a fim de localizar referências, artistas inquietos que contribuíram

27 Walid Raad Grupo Atlas: O Grupo Atlas é um coletivo de ficção, o trabalho do que é produzido por Walid Raad, um artista da mídia contemporânea. Seus trabalhos incluem vídeo, fotografia e ensaios literários, na qual lidam com a história contemporânea do Líbano com particular ênfase para as guerras no Líbano entre 1975-1991

para as definições (ou redefinições) do momento presente no campo do *desenho da cena*. A passagem do século anterior – do XIX para o XX foi sem dúvida o período que marcou as mais significativas mudanças; a inquietude dos artistas contemporâneos a este contexto histórico e artístico ecoam até hoje nos novos artistas que desenhavam a cena, seja para o Teatro, para Exposição de caráter narrativo e/ou performativo, além de outras áreas de linguagem não abordadas por essa pesquisa.

De Appia a Svoboda, passando por Craig, Meyerhold e Kantor, que se definem como importantíssimas influências por diversas gerações, define um traçado pela história do desenho da cena, destacando artistas que apontavam para as rupturas com os modos convencionais e para as aproximações entre as linguagens. Svoboda e Kantor, sucessores das ideias dos demais, localizam sua produção a partir da segunda metade do século XX, no pós-guerra, e ainda influenciam os designers da cena hoje.

No Brasil, estas influências começaram a chegar ao final dos anos 1950 com o impacto da visualidade cênica do trabalho de Svoboda, em destaque na Bienal de Arte de São Paulo de 1957 e através da propagação da *Performance Art* em evidência nos Estados Unidos, fato que estimulou a produções de artistas nacionais, a exemplo de: Helio Oiticica, Flavio Império, Hélio Eichbauer e, além de outros, o irrequieto Flavio de Carvalho, um dos pilares da Revolução Modernista no Brasil, no início da década de 1960 provocou crítica e sociedade com o ‘lançamento’ do seu “New Look”²⁸. Não é intenção desta pesquisa tratar de toda essa produção, mas referenciar a produção desses pioneiros, todos estrangeiros, desde então e ainda, tão influentes e presentes no campo do desenho da cena no Brasil.

A produção de Svoboda é importante não apenas por sua resultante estética, mas assim como Kantor, eram eles próprios, laboratórios altamente preparados e equipados. Em comum, ambos designers da cena, dedicavam tempo inestimável pesquisando e experimentando, dando origem a novos recursos técnicos e de linguagem para suas criações inovadoras.

28 New Look, Flavio de Carvalho. Flávio de Carvalho, arquiteto, performer, um artista múltiplo, em 1956, cruzou o Viaduto do Chá, no Centro de São Paulo, trajando um saíote e blusa de mangas curtas e folgadas, o verdadeiro New Look para Homens, atraindo uma passeata de inconformados com sua ousadia.

Do Teatro Moderno ao Pós-Dramático

‘O Teatro por sua vez ao optar por outro eixo que não o Drama caminha naturalmente em busca por outra dinâmica quando muitas vezes se aproxima da Performance art. ‘ (CRAIG, E. G. s/d)²⁹

As mudanças na dimensão estética da cena teatral do final do século XIX até meados do século XX foram decisivas para a trajetória da cenografia, da iluminação e da encenação durante o século XX e de seus desdobramentos no século XXI. Hoje, fala-se em *desenho de cena*, como a dimensão estética que trata de todos os aspectos visuais e sensoriais da encenação teatral e da Performance que, por sua vez, residem na composição da cena, para além dos atores/performers e do texto.

O século XX foi uma eclosão de possibilidades da representação cênica, no qual o Teatro apresentou-se como um campo novo e fértil para a diversidade de experimentações e manifestações. Do Teatro Moderno ao Pós-dramático, evocar estes artistas representa traçar, através da história de um século, o panorama do *desenho da cena* e reforça a existência prévia de intersecções entre o Teatro, as Artes Visuais e a Museografia, neste período e contextos específicos. Na trajetória individual, de cada um destes artistas, a seu tempo, podemos identificar rupturas, inovações, inspirações associadas ao deslocamento de tempo e sua contemporaneidade; alguns artistas aprimoraram propostas dos seus antecessores, colaborando no desenvolvimento das tecnologias cênicas.

Em contraponto à imobilidade do ator e da cena no período que antecedeu ao Teatro Moderno, estes designers da cena perseguiram um objetivo comum: o MOVIMENTO em cena: o movimento da luz, da imagem, do espaço, do tempo, dos atores em cena... enfim. Ao observar a produção destes artistas nota-se em comum a definição de composições a partir de elementos em movimento, uma afirmação do ritmo e a busca por uma imagem pulsante.

29 E. Gordon Craig. *Da Arte do Teatro*, Editora Arcádia, Lisboa, s/d.

O século XX foi um período dedicado às experimentações no campo da encenação e de afirmação de novas linguagens de expressão artística, bem como um período fértil de investigações e desenvolvimento no campo tecnológico, na busca por modificar, aprimorar, adaptar e sobretudo, integrar a realidade à ficção, tendo o movimento em cena como o principal eixo condutor desse desenvolvimento.

Dos *'espaços rítmicos'* de Appia passando pelos *'penetráveis'* de Hélio Oiticica, às criações ainda inovadoras do coletivo NUMEN³⁰ na atualidade, os artistas da cena continuam a perseguir formas de manifestar os elementos cênicos em movimento na cena.

Na virada do século XIX para o XX, as novas tecnologias causaram forte impacto sobre a maneira de encenar, sobretudo diante da urgência de colocar a imagem em movimento, desafio trazido pelo advento do cinema, ao qual o Teatro responde com a especificidade da sua estética que é particular ao evento de uma performance ao vivo, emergindo técnicas compatíveis e específicas para lidar com propostas pautadas na teatralidade. Na iluminação, as novas diretrizes revelavam, ao mesmo tempo que questionavam as limitações dos painéis pintados estáticos; em relação ao som, as possibilidades de reprodução mecânica da voz humana traziam à tona outras formas para o diálogo em cena e para a narrativa textual.

Neste contexto de tantas mudanças e de avanços tecnológicos no campo das expressões artísticas, o pensamento de Craig voava longe, vislumbrando a criação de um ator mecânico. Durante sua temporada na Alemanha em 1905, Craig imaginou o que batizou de *'Uber-Marionette'* em resposta à sua imaginação de construir algo belo, mas completamente desprovido de emoções, que poderia ter controlados seus movimentos à distância. Em carta enviada à sua mãe ele assim descreve este invento:

'...Eu arranjei uma maneira de dispensar os atores – e eu não estou usando marionetes. A marionete é apenas uma boneca e o ator (para mim) apenas uma dificuldade insuperável...' (CRAIG, G. apud George Nash em *Edward Gordon Craig 1872-1966*, 1967, p.8)³¹

30 NUMEN - Numen for use – é um coletivo formado por designers croatas e austríacos, que desenvolvem uma série de projetos de design, combinando arquitetura e arte de instalação pública. Produzem desde mobiliário, playground a cenografia teatral, trabalham de forma colaborativa e investigam o uso da tecnologia no desenho de cena combina arquitetura e arte de instalação pública.

31 George Nash. *Edward Gordon Craig 1872-1966*. London, Her Majesty Stationery Office. 1967, pg.08.

Ao contrário da maneira como muitos hoje consideram a caixa preta³² e a chamada ‘*quarta parede*’ como elementos que restringem e distanciam o espectador da cena, os recursos cênicos da caixa preta, nos primórdios do Teatro Moderno, foram usados como instrumentos para aproximar o espectador da cena, transportando-o para lugares abstratos, a fim de aguçar a sua percepção crítica da narrativa e também sobre os mistérios da encenação. Ainda hoje, produções teatrais utilizam-se de recursos do som e sobretudo da luz para ‘envolver’ o espectador, tornando-o parte da cena, sem que este, no entanto, tenha de deslocar-se ou interagir diretamente.

A luz atua como elemento entre o visível e o invisível, recurso usado por muitos designers de cena para integrar o espectador à atmosfera apresentada no palco ou no espaço de encenação; uma iluminação que não se restringe ao espaço da ação, mas transborda e envolve a plateia. Imagem e som constituem componentes fundamentais da expressão cênica, não apenas de caráter estético, mas porque sensorialmente complementam a composição cênica, conduzindo o espectador ao reconhecimento dos sistemas propostos e da construção de narrativas não textuais.

O advento do Teatro Moderno impulsionou a produção artística do cenógrafo e revelou seu potencial para criar, além dos cenários, o espaço cênico, definindo novas relações do espaço e lugar da cena e do espectador. Liberto de regras rígidas de representação, como no Teatro Renascentista, o *designer da cena* passa a ter a liberdade criativa para materializar lugares reais ou fictícios, para provocar o público com formas mais abstratas e conceituais, permitindo-lhe ‘desenhar’ detalhes de acordo com seu repertório individual.

As novas possibilidades de composição do espaço, na exploração de universos menos naturalistas, somados à maneira inédita de uso da iluminação, promoveram um salto não apenas da estética da cena, mas da linguagem teatral. A partir desse momento, a relação entre espaço e ação modificou-se completamente, afetando imediatamente as narrativas, a maneira de apresentar o texto e o surgimento de narrativas paralelas não necessariamente textuais, apresentadas por elementos visuais e sensoriais que emergem na cena repletos de significados e simbolismos.

32 A ‘caixa preta’ foi um recurso usado pelo diretor de cinema francês Georges Méliès (1861-1936) e levado ao teatro pelo diretor teatral russo, contemporâneo de Méliès, Constantin Stanislavsky (1863-1938). A origem da ‘caixa preta’ remonta ao século XVIII, de forma mais rudimentar, na China.

Neste processo destacam-se as valiosas contribuições de Wagner, Appia, Craig, Meyerhold, entre outros: encenadores, cenógrafos, técnicos; transformadores da estética teatral e da relação entre: dramaturgia e encenação; espaço e atuação; ação e recepção; lugar do palco e da plateia. Mudanças que afetam diretamente o público, por intenção dos encenadores em torná-los mais críticos, no lugar de meramente observadores. Além das mudanças estéticas e de linguagem, identificam-se alterações nos modelos de produção do Teatro; em "*O autor como produtor*", (BENJAMIN)³³ aponta para a inquietude de artistas no período do Teatro Moderno, a exemplo de Bertolt Brecht e Artaud, destacando a busca por transformações nos modos de conduzir processos e produções, reforçando as modificações na maneira de relacionamento entre diretor, autor, ator, entre o espaço de ação e de recepção, entre teatro e representação, já mencionadas.

Respeitando os distintos contextos de cada artista, traço uma breve linha do tempo, discursando sobre cada um deles separadamente, a fim de manter a especificidade do referencial de lugar e tempo ao qual cada um pertence e destacando a questão do MOVIMENTO, para a qual cada artista abordou `sua maneira mas que foi, com certeza, um aspecto que estava no cerne da produção de todos eles. Destaco a fantástica contribuição dos artistas selecionados mantendo o foco no desenho da cena, ressaltando suas influências nas distintas contemporaneidades e na atualidade

33 Walter Benjamin - filósofo alemão e crítico cultural. Um pensador eclético, combinando elementos do idealismo alemão, o romantismo, o materialismo histórico, e misticismo judaico, Benjamin fez contribuições duradouras e influentes para a teoria estética e marxismo ocidental.

Adolph Appia (1862 – 1928)

‘A arte dramática começa pelo movimento’

(STADLER, 1970. p.22)³⁴

Revolucionário no modo de desenhar espaço e luz, Appia entendia-os como elementos não apenas funcionais, mas significantes na cena. Além de cenógrafo, atuou como iluminador e teórico do teatro, influenciado pela arte simbolista defendia a ideia de uma unidade entre os elementos cênicos, de maneira que, uma vez conectados, eles pudessem assumir um significado simbólico e atuassem de forma interdependente. Desta maneira, resultaria uma composição plástica capaz de construir um ambiente significativo, assumindo sua própria identidade no palco; o *desenho da cena* emergindo como personagem se assim pode-se arriscar dizer.

Sua enorme contribuição, através da criação de seus *‘espaços rítmicos’*, formados por planos e profundidades, está na percepção do potencial da luz e da sombra como componentes na criação do espaço. Appia, quando começou a colaborar com Wagner, realizou uma fundamental reforma no sistema de iluminação do palco. A partir de um novo modo de pensar a iluminação na cena, desenvolveu um novo sistema, perseguindo novas possibilidades de percepção do espaço.

Modificar o sistema de iluminação significava abandonar a ribalta e as posições fixas dos refletores para a configuração que hoje conhecemos – o das varas móveis – criando condições para que a luz pudesse ser mais versátil, ganhando potencial para tornar-se um elemento atuante e expressivo na cena, não limitando-se apenas a ‘iluminar’. No lugar da ribalta e da boca de cena fixas ele propôs um sistema móvel de iluminação que viesse do alto, do grid, a partir do qual poderia ter mais controle sobre a incidência da luz e o recorte da luz nos rostos dos atores, focar seus gestos, ‘banhar’ de luz um ou mais grupos de atores no palco, demarcar lugares e, ainda, limpar as sombras com o uso de contraluz.

34 STADLER, Edmund - *Adolph Appia Exhibition*. pg22, catalogue. Victoria & Albert Museum, London, 1970)

FIG.1 *Cenografia de Adolph Appia para Orpheus and Eurydice, 1926*

Diferentemente de Craig, Appia não tinha uma relação previa com o Teatro, sendo que apenas aos 26 anos decidiu-se por dedicar, vida e criatividade, à reforma da produção teatral. Entre 1889 e 1890, ele trabalhou como voluntário nos Teatros *Hoftheatre*, em Dresden e *Hofoper and Hofburgtheatre* em Viena, onde estudou tecnologia cênica aplicada ao cenário e à iluminação. Seu trabalho foi muito influenciado pelo simbolismo francês da década de 1880 e pelo movimento crescente de produção de festivais de Teatro na Suíça, fundado anos antes por Jean Jacques Rousseau. Referências que contribuíram para a sua formação crítica, sobretudo para reforçar a insatisfação e inquietude diante da bidimensionalidade da cena, dos telões pintados e das formas rígidas da cenografia e da ausência de movimento no palco.

Motivado pelas propostas inovadoras do '*drama musical*'³⁵ considerava as propostas de Wagner como um apontamento para o 'Teatro do Futuro', embora percebesse as limitações do encenador no avanço em relação a algumas convenções do teatro convencional que precisavam ser rompidas para que, de fato, fossem transformadoras. No *drama musical*, de Wagner, os movimentos do ator são determinados pela música, movimento esse que dimensiona o espaço, determina a sua proporção e, conseqüentemente, todos aspectos de sua produção. De acordo com Appia, o conceito de espacialidade consiste de um número limitado de elementos lineares: horizontal, vertical e diagonal, cuja multiplicidade de variações está nas possibilidades de combinação desses elementos; tomando como exemplo, para ilustrar as linhas de direção de configuração do espaço, as escadas que utilizava recorrentemente nos seus desenhos de cena e que permitiam ao ator uma variedade de possibilidades de deslocamento.

No domínio da encenação, Appia descobriu na prática da ginástica rítmica uma nova diretriz para o modo de atuar. Ele reconhece que os movimentos físicos dessa prática, que relaciona o movimento do corpo de acordo com a expressão musical, tornam-se mais vívidos e constroem, assim como na coreografia, uma composição estética, além do que, oferecem ao ator as ferramentas necessárias para

35 Wilhelm Richard Wagner (1813 -1883) compositor, diretor de teatro e maestro alemão. Diferente da maioria dos compositores de ópera, Wagner escreveu tanto o libreto e música para cada uma das suas obras de palco. Revolucionou a ópera através de seu conceito do Gesamtkunstwerk (obra de arte total), pelo qual ele procurou sintetizar as artes poéticas, visuais, musicais e dramáticas no formato ao qual denominou 'drama musical'

uma atuação mais física, na qual melhor se relacionam com o espaço recortado entre degraus, com os planos e com a luz. Tal é a influência da ginástica rítmica na proposta transformadora da encenação por Appia que, em 1911, ele publica: *The aesthetic training of the body through rhythmic gymnastics*; e *La gymnastique rythmique*.

Segundo Appia, o treinamento através da ginástica rítmica tornaria o ator especialmente sensível à noção de dimensão e de distância no espaço, correspondente à infinita variedade do som; involuntariamente, o ator incorporaria esta percepção ao palco, contribuindo para uma composição tridimensional e viva, em oposição às pinturas mortas dos telões tradicionais.

Appia deixa então de lado o simbolismo em favor do construtivismo e, a partir deste momento, para ele, as mudanças de cena devem acontecer sem cortinas, à vista do público; o espaço, por sua vez, deve atender às necessidades essenciais, partindo de uma sala vazia com um sistema de iluminação móvel completo, dando lugar para os elementos necessários para dar vida a esta parte, até então inanimada do teatro: o palco. Appia revolucionou os conceitos de cenografia na passagem do século XIX para o XX através das inovações no uso da luz e do espaço, inovações que surgiram da sua inquietude em oposição à representação realista do drama.

Edward Gordon Craig (1872 – 1966)

Dada a sua intimidade com o Teatro, Craig³⁶ questionava o sentido de *drama* e defendia uma composição visual da cena autossuficiente na materialização de narrativas independente do texto. Craig começou a trabalhar no Teatro como ator e como ator formou-se e atuou até 1899, quando então decidiu parar, passou a dedicar-se à gravura e ao desenho e, mais tarde, na virada do século, em 1900, ele finalmente fez sua opção por dedicar-se à direção e à cenografia.

36 Craig, Edward Gordon, nasceu em Stevenage, na Inglaterra; aos seis anos já estava no palco, como ator, no Royal Court Theatre, em Londres, na peça *Olivia*, ao lado de sua mãe, famosa atriz britânica de sua época, Ellen Terry (1847-1928).

Com base em sua experiência dentro e fora do palco, Craig desenvolveu um olhar crítico sobre a estética realista que o motivou a seguir o caminho oposto, inspirado pelas novas proposições de encenação de Wagner, no novo edifício de Ópera, em Bayreuth, e, também, pelas teorias e transformações tecnológicas desenvolvidas por Appia. Foi uma figura controversa no seu tempo cuja influência de seu trabalho e pensamento incide até hoje e é referência relevante na discussão acerca das influências do arcaico no contemporâneo e, sobre como a influência deste artista que colabora para a construção do conceito de *‘desenho da cena como experiência’*.

Craig, através de sua inspirada criação, a *‘Uber-Marionette’*, desejava reproduzir a técnica do ator de forma a controlar os movimentos e as emoções, na intenção de que a performance pudesse ser apresentada sem sobressaltos de tensionamento ou carga emocional. Ele buscou transpor para o desenho da cena, os movimentos e expressões do corpo do ator, usando o recurso da arte cinética.

Outra produção relevante em que se destaca como cenógrafo, tem início de fato em 1906 quando a convite de Konstantin Stanislavski, para colaborar em *Hamlet*, peça que teve sua *première* no palco do Teatro de Arte de Moscou. Para este espetáculo, Craig propôs elementos quase que modulares, telas simples que poderiam ser dispostas no palco em infinitas composições, insinuando formas arquitetônicas, cantos, nichos, ruas, imagens que seriam formadas com a ajuda da imaginação do espectador – que é pensado como coautor. Para seu processo e estudo reproduziu em uma grande maquete o palco do Teatro de Moscou e incluiu, em escala, a representação do sistema de iluminação que seria utilizado para a produção da peça. Os elementos do cenário foram construídos em tecido de lona, o mesmo utilizado nos telões tradicionais, mas sem pintura, montados em traveiros de madeira e, sobre os painéis, definindo os espaços e para simbolizar a luta de Hamlet entre a vida e morte, Craig propôs a interação entre a escuridão e luz.

Todas estas ideias eram claramente expressas em seus esboços, nos quais Craig fazia questão de destacar os planos e a luz incidente, além de as suas alterações no decorrer da encenação, como um *‘storyboard’*. Apesar do enorme sucesso da produção, a peça foi apresentada mais de 400 vezes, Craig ficaria frustrado com o resultado, pois não conseguiu levar ao palco a composição que ele havia imaginado.

Supõe-se que é a partir desta experiência com *Hamlet* que Craig sugeriu que o *designer de cena* deveria se afastar do desenho sobre papel, passando a desenhar diretamente no espaço cênico. O espaço, para Craig, deveria ser usado como uma “tela” e, somente neste contexto – palco ou espaço cênico, seria possível experimentar fisicamente o espaço, a luz, e os demais elementos.

Craig discute o conceito de drama³⁷, como eixo principal do Teatro, e propõe outras formas de representação. Para ele, o drama pode ser falado, mudo, cantado ou dançado; pode ser ao mesmo tempo falado e mudo, interpretado por um ator que nada diz, apenas se move; pode ser uma voz invisível ou muitas vozes visíveis; pode ser criado como uma composição, um quadro sem personagens, como também por personagens em um espaço vazio, sem cenários; pode ainda ser criado a partir de sons sem sentido, ausente de palavras.

Com estas provocações, ele pretendia abrir caminho para uma atuação mais viva, participativa, sobretudo relacionada às visualidades cênicas, conseqüentemente, para o trabalho do designer da cena, reforçando a ideia de utilizar o espaço cênico como estúdio, experimentando ligações entre o Teatro, as Artes Visuais e a Performance.

Propõe um Teatro no qual a realidade, no lugar de ser reproduzida por métodos tradicionais da representação, transcenda à interpretação, através de elementos visuais que componham uma atmosfera, inclui o ator nesta ‘*pintura*’, de acordo com o conceito de *unicidade cênica*, onde o dramático se fragmenta por todos os elementos que compõem o espaço cênico, formando um grande quadro vivo.

Apesar do conceito de ‘quadro vivo’, remeter à imagem frontal, restrita aos limites da caixa cênica italiana, a inquietude de Craig e sua contribuição como artista e pensador da estética do Teatro, materializadas nas suas propostas no início do século XX, sustentam a construção do conceito de ‘*desenho como performance*’.

‘Se eu tenho a imaginação e sou capaz de fazê-la produzir algo, elegerei o movimento, a imagem e a voz, como meus três principais elementos para a representação dramática. Mas não trata-se não de minha própria fantasia.’
(CRAIG. s/d).³⁸

37 Drama. Conceito para o qual Craig emprega sentidos considerados vagos à definição de drama; a melhor explicação poderia ser a de que drama é tudo aquilo que acontece no contexto da representação.

38 E. Gordon Craig. *Da Arte do Teatro*, Editora Arcádia, Lisboa, s/d.

Craig foi um artista visionário, a frente de seu tempo, que entendia profundamente o sentido de teatralidade pela sua vivência como ator, diretor e cenógrafo, utilizou de linguagens diversas e transitou entre as Artes visuais, as Artes gráficas e o Teatro, fixando-se neste último como o território no qual lhe propiciava meios de colocar em prática suas ideias e expressão artística. Embora não inteiramente como desejasse, com sua habilidade de desenhar explorando espaço, forma, composição, luz, som e movimento, criava, há mais de um século, cenografias que podemos definir como autossuficientes. Cenografias para as quais ele perseguia, incessantemente, atribuir vida; que pudessem autonomamente tornar-se narrativas não-textuais, conduzindo à reflexão sobre o exercício artístico do *desenho como performance* como um caminho para o processo criativo que permite ao cenógrafo ser o proponente de um argumento, no qual o espaço ou uma composição cênica possa ser o ponto de partida de um acontecimento cênico.

FIG.2 *Desenho de Edward Gordon Craig para cena de Hamlet, 1910*

Vsevolod Meyerhold - (1874 - 1940)

*‘O Teatro é a arte do presente, para o teatro, ontem é relato e amanhã é o sonho do artista. Quando um teatro respira o ar do seu tempo, ele pode tornar-se o grande teatro de sua época mesmo quando ele encena Shakespeare ou Puschkin. Um teatro que não respira o ar de seu tempo é um anacronismo, mesmo se ele põe em cena a atualidade.’*³⁹ (MEYERHOLD apud G. Abensour, 2011. p.19)

Meyerhold, na sua busca pelo rompimento com o naturalismo da representação, também se rendeu ao fascínio do movimento e à ideia de controlá-lo, imergindo por uma vertente que o permitia experimentar e criar ações estilizadas do corpo. A exemplo de Appia e Craig, explorou elementos construtivos e conceitos de arte cinética para novas proposições estéticas no campo da encenação. As experimentações o levaram a desenvolver um sistema de atuação conhecido como *‘biomechanic’* ou biomecânica, similar à *‘Uber-Marionette’* de Craig.

Ator, diretor e produtor, Meyerhold foi parte de uma geração que suscitou mudanças na expressão artística e cultural na Rússia do início do século XX, mas que teve uma morte trágica, tendo sido preso e fuzilado durante o regime stalinista. Deixando um importante arquivo de sua produção, cerca de três mil itens, que foram mais tarde, encontrados e resgatados por Sergei Eisenstein e que hoje encontram-se acessíveis ao público, nos Arquivos Literários e Artísticos da Rússia.

Como encenador tinha por objetivo provocar o público, despertá-lo para um posicionamento mais crítico e ativo diante de um evento ao vivo. Inquieto como outros artistas de sua época, deflagrou rupturas com os modos de produção convencionais que atendiam ao gosto e costumes da burguesia, pautando sua produção a partir da constituição de um modo de fazer teatral mais experimental.

39 V.Meyerhold apud Gerard Abensour em *Vsevolod Meyerhold, ou a invenção da encenação*. Trad. J. Guinsburg, 2011. p.19).

Dedicava-se ao Teatro como a um ritual, como uma doutrina e, segundo Meyerhold: 'o Teatro era uma chave que permitia entrever o mistério da existência para todos os sedentos, à medida que desabavam as Igrejas e as certezas, eram cada vez mais numerosos e procuravam respostas alures'. (ABENSOUR, Gerard, pg. 16). Meyerhold acreditava que a arte dramática é pautada não somente pelo texto, mas pelo movimento rítmico do corpo no espaço, capaz de levar o espectador à transposição do tempo e do espaço, materializada no evento ao vivo. A sua obsessão pelo movimento está pautada na busca pelo RITMO como intersecção entre o domínio do espaço e o sentido do tempo. Os atores, pela sua perspectiva, deveriam ser os condutores responsáveis por este ritmo, desenvolvendo a ação como uma partitura e, o texto, as palavras, seriam simplesmente 'bordados sobre a tela dos gestos'.

Meyerhold explorava a relação entre o movimento do ator e os objetos, como que contracenando, constituindo uma relação de cumplicidade e na perspectiva do espectador. Investigava o universo fictício da significação de um objeto inanimado que, pelo movimento e intenção do ator, pode torná-lo vivo, e ainda, para transformá-lo em um outro elemento, conferindo-lhe um novo sentido. Para ilustrar essa ideia, tomemos como exemplo um objeto clássico no palco: uma cadeira. Uma cadeira pelas mãos do ator pode transforma-se em uma infinidade de elemento animados ou inanimados, que representam desde outros objetos até seres vivos.

Meyerhold, assim como Craig e, mais tarde também Kantor, interessava-se pelas possibilidades oferecidas pelos objetos - 'marionetes' - recurso que usou na encenação de 'O Milagre de Santo Antônio', no seu Teatro experimental de Poltava, que dirigiu entre 1906 e 1907, no qual ele pode dar vazão à sua imaginação e experimentar novas formas do fazer teatral. Ao que parece, os encenadores interessados em explorar a composição visual da cena e sua atmosfera, encontraram nas marionetes e em seu conceito o ponto de controle, para controlar o movimento e, conseqüente, controlar seus quadros cênicos⁴⁰. Além da transformação do objeto, pautava-se na repetição do gesto, do som, do silêncio; colocando o texto em suspensão, em segundo plano na encenação.

40 Assim como vemos na atualidade na obra de Robert Wilson, por exemplo, a constituição de verdadeiras pinturas e uma ação do performer rigidamente controlada.

Meyerhold já assinalava o desejo em escapar ao sistema da caixa preta, para outras possibilidades de encenação, ele justificava afirmando de forma a generalizar a sua inquietude: 'queremos fugir da caixa preta para penetrar em palcos fragmentados e abertos, e os pintores do nosso lado, felizes irão jogar fora seus pincéis, hão de apoderar-se do machado, da picareta e do martelo para talhar os materiais fornecidos pela natureza, os décors da cena.'⁴¹ (BEBUTOV apud V. Meyerhold, 1920)

Tadeusz Kantor - (1915 – 1990)

Artista múltiplo da cena, encenador, dramaturgo, teórico e cenógrafo, desenvolveu uma linguagem própria apoiada na experimentação e em contraposição às convenções, utilizando-se de formas não-realistas de atuação, seu trabalho localiza-se de forma ampla, para além do Teatro, no campo da Performance e do Happening, no contexto do pós-guerra na Polônia. Contemporâneo de Svoboda, Kantor é considerado, por Lehmann⁴², como o primeiro artista do Teatro Pós-Dramático⁴³. Kantor defendia, sobretudo, um teatro autônomo, fora das instituições, independente e livre para a experimentação. Assim como fez Meyerhold e, para poder seguir por este caminho, do outro lado da fronteira em relação à Svoboda, fundava, na Polônia, durante a ocupação nazista, o Teatro Independente (Independent Theatre), em Cracóvia. O trabalho de Kantor visivelmente situa-se no ENTRE do Teatro, da Performance e do Happening - que se destaca mais tarde no trabalho junto ao grupo que fundaria na década de 1960, o *Cricot*⁴⁴. Sua produção multidisciplinar, emergia a partir da experimentação, sempre com o objetivo de atacar as convenções e revelar os dramas do século XX, apoiando-se nos temas das guerras deste período e das emoções escondidas pela dor, como base para lançar utopias e provocar revoluções artísticas.

41 V. Bebutov apud V. Meyerhold em revista Vestnik teatra, 1920, n.72-73)

42 Hans-Thies Lehmann, crítico e professor de teatro alemão formulou a denominação teatro "pós-dramático" em sua obra *Postdramatisches Theater* publicada em 1999, na Alemanha. A obra analisa a evolução das formas cênicas e textuais do teatro depois dos movimentos de arte de vanguarda do século XX, pontuando o surgimento de um novo tipo de teatro que coloca novos paradigmas da cena e da dramaturgia principalmente a partir dos anos 1980.

43 O período de referência do Teatro Pós-Dramático está localizado entre as décadas de 1960 a 1990.

44 Cricot – Cricoteka – centro para a documentação da arte de Tadeusz Kantor, fundado em 1980 em Cracóvia, Polônia, website: <http://www.cricoteka.pl/en/>

Na prática da materialização de suas ideias, explorava formas de definir o espaço cênico, modificando o palco, expandindo o plano sobre a plateia, e, a exemplo de Craig e Meyerhold, introduzindo manequins na cena como atores-personagens. Kantor apresenta uma característica muito marcante na construção da visualidade cênica, apoiando a encenação em objetos; muitos e variados objetos, autossuficientes ou acoplados ao corpo, como extensão deles, mais do que uma peça de indumentária.

A exemplo de seus percussores, buscava possibilidades do movimento e, para tanto, os objetos que constituíam o cenário eram móveis, colocados sobre rodas, para que pudessem ser deslocados pelos atores. O sentido do movimento para Kantor estava vinculado ao conceito de memória, e para materializar este conceito apoiava sua encenação na repetição do movimento; uma vez que encontrasse o movimento preciso que desejava, que lhe servisse ao que queria comunicar. Irreverente e inquieto, criou vários manifestos, dentre eles, o 'Impossível Teatro Manifesto', no qual descreveu sobre a necessidade de diálogo entre o Teatro e a Arte contemporânea, reforçando que este diálogo deveria ser baseado em princípios de igualdade colaborativa. Assim como, ou quem sabe inspirado por Marcel Duchamp, Kantor apegou-se à semiologia da arte, partindo de elementos extraídos do cotidiano e destituindo-os de qualquer significado e valor por representarem a realidade; colocando-os inicialmente em contradição e em seguida transformando-os em ficcionais, permitindo assim uma releitura do objeto e, conseqüentemente, a proposição deste como obra de arte. O importante para Kantor, estava na escolha de um objeto simples, retirado do seu ambiente não-artístico, cotidiano, para se tornar obra de arte – a exemplo da roda de bicicleta ou o urinol de Marcel Duchamp. Infinitamente, Kantor ampliou o espaço no qual a ilusão passa a coexistir com a realidade; a ilusão apresentada como uma réplica da realidade, reforçando sua escolha por uma forma de expressão mais conceitual. Na sua forma de encenação, o ator torna-se um objeto e, o objeto (ou matéria) transforma-se em protagonista. Para acompanhar a forma de encenação de Kantor, aos atores era exigida uma redução do estado de consciência, deixando-se levar devaneio⁴⁵, evitando modos de interpretação, manifestando-se como uma fonte de pura significância.

45 The Dead Memory Machine –Tadeusz de Kantor's Theatre of Death, Krzysztof Plesniarowicz, traduzido por William Brand , **Cricoteka, Cracóvia, Polônia**, 1994

FIG.3 Criação de Tadeusz Kantor: *Wardrobe – The interior of Imagination*, 1961.

Josef Svoboda (1920 - 2002)

Inspirado por Appia e Craig e pelo avanço da linguagem cinematográfica, parecia estar sempre desafiado a si mesmo a desenvolver novos recursos e tecnologias que pudessem dar sustentação ao MOVIMENTO no *desenho da cena* teatral de sua época. Em resposta ao cinema, que chegou como uma linguagem nova e dominante das massas, Svoboda desenvolveu técnicas para incorporar essa nova linguagem à cena, formas de integração de linguagens na busca pela representação do movimento, sincronizando espaço e tempo, e colocando a narrativa não-textual em primeiro plano, em resposta às provocações de Craig. Criou assim, inúmeras produções nas quais a cenografia ganhava autossustentabilidade, um *desenho da cena* no sentido amplo que inclui: a luz, a imagem, o espaço e, sobretudo, o movimento; alcançando seu auge com a criação de um teatro não-verbal: a 'Lanterna Magika'⁴⁶.

'Lanterna Magika' consiste em uma forma de Teatro que apresenta performances que combinam técnicas da Dança, Cinema e Teatro negro⁴⁷, de forma precisamente sincronizada, firmando-se como uma nova forma de 'mídia', compreensível por quaisquer audiências, de qualquer nacionalidade. Svoboda, em colaboração com o diretor *Alfréd Radok* usou recursos de projeção, já em meados do século XX, projeções simultâneas em telas múltiplas, um recurso que ficou conhecido como 'polyekran', permitindo sincronizar os elementos em movimento na cena. O movimento dos atores, a presença do cenário, a luz, o som e a imagem em movimento, eram coordenados e sincronizados perfeitamente, de maneira a sobrepor uma ação real, que acontece no momento ao vivo, a uma imagem pré-filmada, conferindo efeito de continuidade entre cada cena.

46 Lanterna Magika foi um teatro estabelecido em Praga, República Tcheca, que perdurou por cerca de 50 anos e surgiu a partir da participação do Teatro Tcheco na Expo '58 em Bruxelas. Após o final da exibição em Bruxelas, o programa foi transferido para Praga, para implementar uma nova cena experimental. No início, entre 1958 e 1960, ficou estabelecida junto Teatro Nacional de Praga, porém, mais tarde passou a se apresentar em outras casas teatrais de Praga.

47 Teatro Negro é um tipo de representação cênica essencialmente pautada pela luz, imagem e movimento. Estabelece um cenário de fundo escuro, a presença da luz de forma estratégica a revelar por luz e sombra elementos que aparecem como que recortados neste fundo negro e, ainda, utiliza-se também de recursos de luz negra trajes e elementos fosforescentes. A encenação baseia-se nas técnicas da dança, da mímica e da acrobacia; não há texto, as narrativas são, portanto, visuais.

Além dos *desenhos de cena* ‘multimídia’ para a ‘Lanterna Magika’, Svoboda desenhou para um grande número de produções, nas quais o movimento mecânico também era explorado em cenários gigantes, o que nos remetem aos espaços rítmicos propostos por Appia. Svoboda cuidadosamente garantiu, pelo estudo da mecânica, que a passagem de uma cena para outra apresentasse uma sequência fluida; como por exemplo nas encenações de Hamlet, em 1959 e, Romeu e Julieta, em 1963. Para o estudo destes cenários e movimentos, ele montava maquetes físicas tridimensionais, através das quais podia observar os pontos de dificuldade e aprimorar a técnica para levar ao palco uma proposta factível. Para a realização destes dois projetos, por exemplo, ele desenvolveu e implantou sistemas hidráulicos a fim de resolver a movimentação dos grandes painéis e de um balcão flutuante a cerca de quatro metros de altura para Julieta.

Além de desenhar a cena ele implantou modernas tecnologias e introduziu o uso de outros materiais no desenho da cena, como por exemplo, o plástico. No aprimoramento da iluminação, ele introduziu o uso de lasers e, em 1967, Svoboda criou um dos seus mais conhecidos efeitos especiais, um pilar tridimensional de luz cujos raios marcados por aquilo que fora o primórdio da ‘máquina de fumaça’, formava uma cortina que, ao ser transposta pelo ator, parecia engoli-lo, como uma neblina densa, o ator, ao transpô-la, desaparecia à vista do público.

Svoboda criou cerca de 700 *desenhos de cena* e, em 1995, ele apresentou seu processo de trabalho, desde a década de 1940, em uma Mostra retrospectiva de sua produção, através de cerca de 50 projetos selecionados em forma de maquetes e peças fílmicas. As maquetes dos seus desenhos de cena foram dispostas como esculturas, como obras de arte em uma galeria branca no Hall central do edifício sede da Quadrienal de Praga, em 1995 – a PQ’95, minha primeira participação na PQ e, sem dúvida, uma experiência arrebatadora, resultando na transformação do olhar sobre a cenografia como simples ‘cenário’, passando a compreendê-la como ‘obra’ e, conseqüentemente explorando este conceito como tema dessa tese.

FIG. 4 Criações de Josef Svoboda para o Lanterna Magika, I Expo Bruxelles, 1958

CAPÍTULO 2

ENTRE LINGUAGENS E FRONTEIRAS DO DESENHO DA CENA

ENTRE LINGUAGENS E FRONTEIRAS DO DESENHO DA CENA

Diante dos parâmetros que nos ajudam a entender o sentido de Arte, suas modalidades e linguagens, na atualidade, considerando, de um lado, a espetacularização das ações do cotidiano e, de outro, a banalização da experiência estética, faz-se fundamental refletir sobre a essência do que é Arte e os conceitos que a fundamentam para poder dar prosseguimento à investigação sobre as fronteiras de linguagem no campo específico do *desenho da cena*. A discussão contemporânea sobre o sentido de Arte já não está mais pautada sobre o que é e o que não é arte. Os discursos transcendem essa natureza indo ao encontro de outros aspectos que buscam uma maior ampliação da consciência e novas formas de interação e de convivência.

‘Uma obra de arte carrega a totalidade do mundo dentro dela’

(NANCY, 2011)⁴⁸

O regime estético das artes, de acordo com Jacques Rancière, é aquele que propriamente identifica a manifestação de arte individualmente e a desobriga de toda e qualquer regra específica, de toda hierarquia de temas, gêneros e modalidades. Para Rancière a noção de modernidade imprime equívocos na definição e percepção do conceito de arte em face às suas variáveis de representação; segundo ele a modernidade ‘parece inventada para confundir a inteligência das transformações de arte’⁴⁹ (RANCIERE, p. 37-43). Neste sentido, na instância das variáveis de representação e de percepção, estabeleceu-se o conceito ‘tradição do novo’, pautado no ressurgimento do realismo, mas que não significou uma valorização da identidade, senão a desconstrução dos limites.

A Documenta 13 de Kassel, Mostra referencial das Artes Visuais que acontece a cada cinco anos, traz à tona questionamentos importantes sobre representação e realismo, a distribuição da matéria em si, o significado do objeto e a noção de espaço e tempo; levando-nos a refletir acerca de um mundo no qual os objetos passaram a valer mais do que as pessoas e de que forma a arte pode contribuir

48 NANCY, Jean-Luc, é curadora da 13ª Documenta de Kassel

49 RANCIÈRE, Jacques. *A partilha da sensível*. São Paulo: p. 37-43, Ed. 34, 2005,

para inverter essa equação. Na sua 13ª edição, em 2012, a Mostra discute a relevância da materialização e a relatividade da noção de tempo e de espaço, colocando no centro da atenção de todos um objeto cósmico de 37 toneladas, um meteoro que atingiu a região do Chaco, na Argentina, há mais de quatro mil anos. O meteoro foi apresentado na Mostra como obra de arte e tornou-se ícone para a discussão: ‘o peso da incerteza’, sobre: conceito e matéria, o uno e o múltiplo, o visível e o invisível, a imobilidade e o movimento, a mudança e a permanência, o sul e o norte, a arte, o espaço e o tempo.

Dewey, quando escreveu ‘A Arte como Experiência’, em 1934, discorreu sobre a natureza da Arte e a dividiu em duas categorias: a natureza que revela a substância comum das artes e a que aponta para a substância variada das artes. À qual, essencialmente, ele define da seguinte maneira: ‘A arte é uma qualidade do fazer e daquilo que é feito’. (DEWEY, p.381). Conceito que abre precedente na definição do que é Arte, possibilitando incluir tudo o que hoje se propõe como manifestação artística. Dewey, entretanto, como quem parece ter previsto o que estaria por vir quase um século depois, localiza a expressão artística em relação às qualidades do fazer e do que é feito, elucidando as questões relativa a: trabalho, atividade, produto; experiência estética; qualidade e manifestação:

‘... Quando dizemos que jogar tênis, cantar, representar e uma multidão de outras atividades são artes, usamos uma forma elíptica de dizer que existe algo de artístico na realização delas, que essa arte qualifica a tal ponto aquilo que é feito e criado, que induz em quem as percebe atividades em que também existe arte. O produto da arte - templo, quadro, escultura, poema - não é o trabalho, mas a obra artística. A obra ocorre quando um ser humano coopera com o produto de tal modo que o resultado é uma experiência apreciada por suas propriedades libertadoras e ordeiras. Esteticamente, pelo menos... ’ (DEWEY, 2010. p.381)

A linguagem é, portanto, a maneira como o artista comunica a sua expressão. A princípio, cada linguagem de expressão artística tem a sua técnica ou modalidade que dá sustentação e materializa proposições artísticas em variados formatos. Aquilo que resulta como arte, objeto ou evento, é o elemento através do qual o artista se comunica com a sociedade e poderá, de acordo com a sua natureza expressiva e área de linguagem, ser permanente ou temporária, material ou imaterial, que poderá tornar-se parte de uma coleção ou não.

Quando se coloca em análise a ruptura de fronteiras entre linguagens, significa que o artista hoje tem se apropriado de mais de uma técnica ou modalidade para poder expressar-se artisticamente, o que leva a refletir sobre um movimento que parte de outra direção - da obra em direção ao artista; a obra em si, objeto ou evento, que se apresenta como materialização de linguagens distintas. A ruptura de fronteiras depõe definitivamente uma classificação por modalidades da Arte. Classificação que durante muito tempo esteve baseada na definição Aristotélica sobre o que é representativo e o que é não-representativo, na qual o conceito de arte representativa baseava-se na ideia da *mimese*, *embora muito presente ainda hoje nas definições sobre Arte, evoluíram, desde então, para outras formas de classificação*; a exemplo da distinção entre as *artes da visão* e as *artes da audição*; ou ainda entre as *artes espaciais* e as *artes temporais*. Na continuidade dos processos de questionamento sobre a localização e classificação da Arte, qualquer tentativa de ‘enquadramento’ de uma obra sob um ou outro conceito e modalidade demonstra-se cada vez mais frágil diante da localização da expressão artística nas intersecções entre as linguagens.

O Teatro, como linguagem, esteve sempre situado no ENTRE das variadas modalidades de expressão artística; pode ser uma representação – mimese, mas pode existir também como poesia falada ou visual, que se manifesta através de elementos visuais, tácteis, invisíveis como o olfato e o som, e que sobretudo, situa-se no espaço e no tempo. Assim como o Teatro, e cada vez mais, as Artes visuais e a Museografia, usam da linguagem visual e auditiva na composição ritmada para organizarem seu espaço e delinearem uma cena que transpõe a área de linguagem na qual foi proposta.

‘... a arte rompe barreiras que separam os seres humanos e que são impermeáveis na associação comum. Essa força da arte, comum às suas formas, manifesta-se de maneira plena em algumas modalidades.’ (DEWEY, 2010. p. 428)

O que está em análise nesse estudo, portanto, é o fato de que o ENTRE ampliou-se para além da matéria, técnica ou modalidade na qual cada uma das linguagens –Teatro, Artes Visuais e Museografia – se materializam, passando a apropriarem-se umas das outras, como linguagem e, conseqüentemente, dos recursos que cada uma dispõe. Somando aquilo que se apropria ao que já é inerente à linguagem de origem, ou predominante, modifica-se o diretório, o lugar ao qual

pertence a obra e, por esta razão, passa a ser o ENTRE, esta nova localização. Algumas obras manifestam-se no ENTRE do Teatro (Cenografia) e das Artes visuais (Instalação), outras ENTRE o Teatro (Cenografia) e a Museografia (Expografia); ou ainda, ENTRE a Museografia (Expografia) e as Artes visuais (Instalação).

‘O fato de que a forma e a matéria estarem ligadas em uma obra de arte não significa que elas sejam idênticas. Significa que, na obra de arte, não se oferecem como duas coisas distintas: a obra é matéria transmutada em forma. ‘
(DEWEY, 2010. p. 227)

As transições, desde sempre existem no campo da expressão artística, seja no domínio de cada linguagem específica ou na intersecção entre elas; o surgimento do cinema, por exemplo, que impulsionou os cenógrafos do teatro na época a buscarem soluções para as questões do movimento e do foco da cena, no evento e espaço tridimensional do palco, um espaço aberto ao olhar do espectador, um desafio para a linguagem do Teatro. A ideia da arte como ferramenta de transformação, redimensiona a questão de espaço e tempo. Nesse contexto, o artista que recompõe as relações entre espaço e tempo precisa manter-se inquieto para atravessar este momento transitório.

No foco dessa pesquisa não há razões para que se proponha outras novas nomenclaturas para redefinir as linguagens, mas tão somente em atribuir uma definição a este artista específico que transita nos distintos campos de linguagem artística, bem como à atribuição do seu fazer, da sua atividade. Assim, aqui são definidas as seguintes nomenclaturas correspondentes: *Designer da Cena* e *Desenho da Cena*.

ENTRE: CENOGRAFIA - INSTALAÇÃO - EXPOGRAFIA

O *Museu* e a *Galeria* vêm se tornando, cada vez mais, espaços extensivos ao estúdio do artista. A maneira como o artista ocupa estes espaços, portanto, tem se modificado e, conseqüentemente, o artista desafiado a ocupar determinado espaço como ponto de partida para a sua investigação e desenvolvimento artístico. Assim como as grandes galerias de arte contemporâneas abriram espaço para o artista, os museus passaram a perceber a necessidade em fazê-lo também em paralelo ao modo como expõem sua coleção, para além do tradicional modo de expor do seu acervo permanente. Passam a oferecer espaços mutáveis, dedicados às exposições temporárias, na busca por uma comunicação continuada e diferenciada do museu com a sociedade; atualizando a sua abordagem acerca da arte, história, cultura e sociedade e, em alguns casos, de posicionamento político.

A exposição como forma de comunicação do museu apresenta não apenas uma coleção, mas o conceito de patrimônio, material e imaterial que é relevante; a priori porque permite a contextualização dos objetos, revelando seu significado cultural e valor simbólico que vão além de suas características técnicas e artísticas.

Na interface com público, uma apresentação diferenciada do museu, permite ainda conduzi-lo a pensar além dos objetos expostos e imergir em uma compreensão mais aprofundada sobre os temas da exposição. Além do conteúdo material de um acervo, o patrimônio imaterial também pode estar presente em uma exposição sob a forma de histórias, canções, dança, música, ou expresso pelos alimentos inclusive. 'Os objetos por sua vez, representam tradições, ideias, costumes, relações sociais e histórias que eles contam. As performances ressaltam as relações entre as pessoas e colocam-nas no status de serem mais importantes do que o objeto. O processo de criação e funcionamento de um objeto também talvez mais valorizado do que o objeto'. (KREPS, 2009. p.197)⁵⁰

50 Kreps, Christina. 'Indigenous Curation, Museums, and Intangible Cultural Heritage.' *Intangible Heritage*. Eds. Smith, Laurajane and Natsuko Akagawa. London and New York: Routledge, 2009. 193-208. Print.

A experiência entre o observador e o observado é individual, parte da herança pessoal de cada indivíduo e afeta, conseqüentemente, a leitura dos conteúdos apresentados, materiais e imateriais, no contexto de uma exposição ou performance.

Lisbeth Rebollo Gonçalves⁵¹, no seu livro 'Entre Cenografias' trata sobre os processos de construção e comunicação no campo exclusivamente das exposições de arte e, nessa perspectiva, observa os modos convencionais de organização teórica e espacial de uma exposição de arte em comparação com aqueles que apresentam outras possibilidades para além destas convenções, analisando a sua efetividade comunicacional. Nesse contexto, ela define cenografia como: 'o modo de criar uma atmosfera que se pensa ideal e representativa das situações envolvidas numa apresentação 'narrativa', uma ambientação construída para a ação, a apresentação de um discurso sobre a arte que colabora para promover a percepção estética e instigar a imaginação e o conhecimento sensível do que se apresenta ao visitante.' (GONÇALVES, 2004. p.37)

Neste início do século XXI, inúmeros projetos têm sido realizados com base nas investigações sobre o rompimento de fronteiras de linguagem. Dentre os muitos projetos de referência, para essa pesquisa especificamente, destaco a produção da TATE Modern, de Londres. Além de ser Galeria e Instituição consagrada, a TATE Modern tem comprovado que é de fato um lugar de referência, onde proliferam propostas no ritmo que a produção de Arte hoje exige; tanto como resultante materializada, como produção de pensamento e de crítica. Desde sua arquitetura e o entrelaçamento desta com a instalação, a performatividade e a teatralidade, o 'Turbine Hall', salão principal de acesso do edifício, impõe presença, quase como personagem ele mesmo. Forma, escala e seu amplo espaço vazio horizontal e vertical, do 'Turbine Hall' parece ter sido retirado o ar, valorizando um vazio e criando um espaço que parece estar em suspensão, a espera de algo por vir, icônico e metafórico vácuo no qual o real e o fictício se justapõem e são modificados constantemente. No período de uma década, entre 2003 e 2012, a TATE Modern realizou três importantes projetos localizados no ENTRE das linguagens e que aqui apresento brevemente para elucidar a construção dos conceitos aqui abordados.

51 GONÇALVES, Lisbeth Rebollo, Entre Cenografias, O Museu e a Exposição de Arte no Século XX. ed. Edusp, São Paulo, 2004 p.37

The Weather Project, 2003

O Turbine Hall da TATE Modern, em Londres, deixou de ser um espaço vazio tornando-se um 'lugar de existir', através da obra de Olafur Eliasson: *The Weather Project*. Projeto desenvolvido em 2003, especialmente para este espaço, no qual os visitantes tiveram a oportunidade de vivenciar uma experiência única em um evento ao vivo e temporário.

*The Weather Project*⁵², foi concebido no ENTRE da Instalação e uma forma não tradicional de Design de Exposição, no qual o artista atua também como curador, fazendo suas próprias escolhas e determinando como a relação com o edifício e o público se dará. A obra de Eliasson faz uma fusão entre arquitetura, instalação e exposição; tornados um corpo só a partir da presença do objeto instalado e da atmosfera elaborada a partir dele. O artista cria também um espaço performativo, convidando à ação e o movimento do público; provocando-o através da sublimação do olhar e da percepção sensorial, acentuando a curiosidade e disposição do visitante em permanecer e explorar aquele lugar fictício.

Na sua obra, Eliasson materializa com maestria uma possível representação do Tempo no Espaço, e vice e versa, explorando conceitos inerentes a modos de vivência, reflexão e representação. O *Tempo* e sua relatividade, é um tema em destaque neste início do século XXI, a exemplo da Documenta 13 de Kassel, que o colocou ao centro do conceito curatorial e, como tema, explorado em diversas obras, com ênfase para as composições de imagem e movimento na instalação-exposição do sul africano William Kentridge.

Se, a cenografia, assim como afirma In Suk Suh (HOWARD, 1995), é a *arte do Tempo e do Espaço*, poderíamos compreender, portanto, essa instalação-exposição de Eliasson como uma cenografia. Dentre uma diversidade de exemplos de instalações-exposições realizadas por artistas, essa em particular, destaca-se para além de sua visualidade que é resultante de uma brilhante manipulação de ilusão de ótica, pela percepção sensorial que causa aos visitantes. Tecnicamente, interessa apontar para alguns aspectos que ajudam a entender como este resultado é alcançado e porque ele é tão eficaz na sua interação com o público; em uma situação na qual o principal objeto

52 The Weather Project - *Projeto Tempo (Clima)*, Olafur Eliasson, 2004 – TATE Modern, Londres

– o ‘Sol’ – suspenso, isolado e aparentemente inerte no espaço do grande Hall, aparentemente em atitude de contemplação, torna-se uma presença - personagem. Muitos recursos - visíveis e invisíveis são utilizados para criar uma ambiência na qual se envolva o espectador e que, para além de uma percepção da representação da imagem do ‘Sol’, traga a sensação do calor, ainda que a temperatura do edifício não seja modificada.

O ‘Sol’, dependurado ao fundo do corredor é uma estrutura composta por diversas camadas, na qual estão instaladas centenas de lâmpadas de mono frequência nas cores amarelas e pretas, afixadas por detrás de uma superfície circular plana e translúcida que está em primeiro plano, funcionando como um difusor através do qual as lâmpadas apresentam-se mescladas e difusas. O aspecto turvo do ‘Sol’ é resultado de um efeito formado por centenas de pequenos espelhos, nos quais está refletida a sua resultante iluminada; outros espelhos pendem do teto, cuidadosamente colocados para que a borda superior do ‘Sol’ ganhe um efeito achatado e turvo; reforçando a luminosidade da esfera e criando camadas de luz que, por sua vez, somadas à fumaça que sai das máquinas posicionadas nas laterais, ‘enganam o olho do observador; levando-o a perceber este efeito como que relacionado com um estado de calor.

O artista visivelmente rompe a fronteira entre o real e o fictício, através da representação, provocando os visitantes a integrarem uma paisagem fictícia, a usufruir dela como quem se coloca para assistir um pôr do sol ou um evento climático ou astronômico único. O artista convida os visitantes à vivência, à reflexão e à percepção entre a realidade e a representação.

‘... as pessoas fizeram o seu caminho em direção à instalação estranhamente humilhante de Olafur Eliasson - um círculo amarelo gigante suspenso em um céu vermelho-preto; lenta e deliberadamente, as bocas abertas com espanto, como peregrinos. Atrás de mim, uma colegial assustada avistou o espetáculo. 'Olha!' Ela sussurrou, puxando o braço de sua amiga. "O sol!" Seu tom era reverente, espantado. O ordinário tinha sido rendido ao extraordinário - luminoso, e ela estava vendo-o com brilhante, novo olhar, como quem vê o sol pela primeira vez. ’ (COOKE, 2013)⁵³

53 COOKE, Rachel critical do The guardian The Observer, Sunday 19 October 2003

FIG.5 *The Weather Project*, Olafur Eliasson, 2003 - Turbine Hall/Tate Modern, Londres

The World as a Stage, 2007 + The TANKS: Art in Action, 2012

Dando continuidade à análise das produções relevantes da TATE Modern, que reforçam o rompimento de fronteiras e a aproximação de linguagens, dois projetos aqui apresento em sequência cronológica de sua realização: *'The World as a Stage'*⁵⁴ apresentado entre outubro de 2007 e janeiro de 2008 e *'The TANKS: Art in Action'*, 2012.

A primeira Mostra trata de forma pioneira a teatralidade dentro da Intuição e a segunda, por sua vez, é uma consequência e desenvolvimento a partir da primeira. *'The World as a Stage'* reuniu obras de 16 artistas de diversas nacionalidades, entre eles a brasileira Renata Lucas, que se materializaram uma a uma em forma de instalação. As obras foram especialmente selecionadas e elaboradas para responder à proposição da curadoria que parte do sentido teatral que permeia a presença do espectador na sua inter-relação com o espaço e com obra; as obras e o espaço criam cenas e narrativas, na qual o visitante é levado a participar como protagonista e espectador, como um espect-ator⁵⁵. O visitante é conduzido à uma transposição do espaço real da galeria, para um outro lugar, a exemplo do externo, urbano e contemporâneo; as obras e o espectador, entretanto, permanecem no espaço físico interno da galeria, com o exterior conecta-se apenas pelo olhar, através de uma janela.

Ao espaço da galeria do espaço da TATE, a curadoria desejou afirmar as qualidades de: *'neutro, teatral, compacto, arquitetura e palco'* (MORGAN, 2007)⁵⁶. Neste espaço, formado por uma grande sala principal ligada a outras adjacentes, foram alocadas as obras. A curadoria em *The World as a Stage*, propõe cada instalação como ato de uma peça e o seu conjunto como uma sequência de narrativas, diante dos quais o público possa identificar a presença de teatralidade.

54 MORGAN, Jessica; WOOD, Catherine *The World as a Stage*, catálogo da Mostra, Tate Publishing, Great Britain, 2007. pg5. Curadores: Stuart Comer (Curador de Filmes), Kathy Noble (ex-curadora de Projetos Interdisciplinares) e Catherine Wood (Curador de Arte Contemporânea e Performance).

55 O termo ESPECT-ATOR, de autoria de Augusto Boal (1931-2009), refere-se ao espectador que assume a função de interlocutor ativo, convidado a interagir na ação dramática.

As obras exploram linguagens distintas e por vezes combinadas, entre: Instalação, Escultura, Performance, Cenografia, Happening; reúne obras inéditas criadas especificamente para a exposição e outras provenientes de acervo dos artistas, escolhidas para dialogar com o conceito curatorial, resultando híbridas na sua materialização individual e em conjunto. As obras enquadram a presença do visitante de formas distintas e, este, ao adentrar o espaço da galeria depara-se com elementos inclusive da atividade quotidiana como uma cena, a exemplo da obra de Pawel Althamer (fig.6, p.61) e Mario Ybarra Jr que recria o espaço de uma barbearia em atividade; discutindo-se assim os limites entre o real e a representação, ressaltando a noção de *'mundo como um grande palco'* no contexto do século XXI.

Diante da teatralidade que evoca, a mostra *The World as a Stage* explora diferentes aspectos físicos e espaciais relacionados aos conceitos de espaço cênico e de lugar como o encontro entre a ação e a recepção. Aborda ainda aspectos conceituais relacionados à realidade e representação do mundo real ou utópico, criado a partir do conflito narrativo entre tempo e espaço; entre a relação autor, performer e espectador. Assim, no contexto da mostra, o espaço e o público estão no centro do palco, palco que reflete o mundo, assumindo papéis que variam entre protagonista e coadjuvante, dependendo do proposto por cada um dos 16 artistas.

Em contraste com a aparente imobilidade do cubo branco da galeria, o Teatro reforça sua qualidade de ritual que está necessariamente incorporado na realidade temporal da vida e que *'destaca a posição do indivíduo nesta sociedade espetacularizada, explorando a dramatização e a encenação como potencial crítica, experimentação ou análises sobre a busca pela compreensão do lugar e posicionamento do indivíduo no mundo'*. (MORGAN, 2007.p.7). As obras em *The World as a Stage* associadas à interação narrativa curatorial resultam carregadas de sugestões e imersões que revelam maneiras diferentes para uma percepção do espaço e do tempo. As obras reunidas para esta exposição chamam a atenção para a existência de um renovado interesse e compreensão do sentido de teatralidade por parte de número significativo de artistas visuais contemporâneos.

Depois de explorar o mundo como um palco em *'World as a Stage'*, a equipe curatorial da TATE Modern lançou o projeto *'The TANKS: Art in Action'*⁵⁷ na continuidade da investigação sobre a presença da teatralidade no contexto da galeria. *The TANKS* claramente está localizado no ENTRE das linguagens da Instalação, da Dança, das Artes Visuais e da Performance, combinando elementos coreográficos, escultóricos, teatrais, arquitetônicos, performáticos; utilizando-se de recurso de ação coletiva e performática, a exemplo do flash-mob.

A TATE Modern estabelece, através deste projeto, um território de linguagens que dominam a prática contemporânea e com as quais alguns museus tradicionais têm procurado lidar, aqueles que entendem que a tarefa do museu de arte contemporânea hoje é refletir e apresentar criticamente o conceito de arte e sobre como os sistemas globalizados da arte se apresentam entrelaçados; reforçando os aspectos atuais da arte, ou seja, do abandono da especificidade e da crescente intersecção entre as modalidades de representação da expressão do artista, sobretudo nas realizações materializadas como Instalação e práticas apoiadas na Performance.

Mais do que descrever as obras na mostra, interessa destacar que *'The TANKS: Art in Action'* justapõe duas gerações de artistas: um grupo de artistas cuja produção remonta ao período entre 1960 a 1980 que, conscientes em seus processos de experimentações artísticas, exploraram diversos meios e linguagem e fizeram surgir novas formas de expressão nas áreas da Dança, do Cinema e das Artes Visuais; e uma geração mais jovem que se desloca, na atualidade, naturalmente entre os meios de comunicação e de expressão artística, como se as fronteiras nunca tivessem existido. Os curadores produziram com sucesso um programa que reflete o status da arte contemporânea, bem como a abordagem crítica sobre os parâmetros econômicos nos quais a arte se apoia e deixando latente a discussão sobre o papel de uma grande instituição de arte. A TATE Modern afirma-se, portanto, no campo das Instituições de Arte – Museu ou Galeria, como exemplo de moderação entre a arte, mercado e sociedade; a de definir parâmetros para validar a produção de um artista como 'obra', sobretudo aquelas de caráter experimental e efêmero.

57 The TANKS: Art in Action - festival que durou quinze semanas, de 18 julho - 28 outubro, TATE Modern, Londres, 2012 Curadores: Stuart Comer (Curador de Filmes), Kathy Noble (ex-curador de Projetos Interdisciplinares) e Catherine Wood (Curador de Arte Contemporânea e Performance).

FIG 6 *The World as a Stage*, 2007, Tate Modern, Londres: de cima para baixo as instalações de Pawel Althamer, Dominique Gonzalez-Foerster, Renata Lucas e Geoffrey Farmer

ENTRE Teatralidade e Performatividade

O Teatro já não está pautado em códigos de significações outrora desenvolvidos à lógica da representação, Richard Schechner, por exemplo, distingue três níveis de representação teatral: o texto linguístico, o texto da encenação e o texto da performance. Em seu estudo: *Drama, Script Theatre and Performance* trata do modo de relação entre representação e recepção, no contexto da relação espaço-temporal da Performance e da relação entre espaço e sociedade no papel desempenhado pelo processo teatral. (SCHECHNER, 1977. p.68-105)

Os conceitos de fragmentação, multiplicidade, justaposição, simultaneidade são aqueles que parecem representar melhor o período transitório das práticas performativas na atualidade, tanto do ponto de vista das narrativas, como das linguagens. A forma de utilização dos elementos e sistemas cênicos, definitivamente, modificou-se desde a passagem do século XIX para o XX e deste para o XXI que, além das experimentações sobre a representação e a especificidade da estrutura dramatúrgica, pautou-se fortemente sobre o desenvolvimento da tecnologia cênica e do emprego de recursos tecnológicos no Teatro, na Performance e nas Artes Visuais.

Lehmann⁵⁸ reafirma que é no Teatro pós-dramático que se situa esta nova forma de procedimento, ou seja, de orquestrar os elementos teatrais, sendo o Teatro neste momento marcado não apenas por uma nova forma de escritura cênica, mas no rompimento de sistemas anteriormente usados. Neste contexto, o conceito de unicidade, ou do Teatro Total⁵⁹, como propunham inovador na passagem do século XIX para o XX, passa a soar como uma forma mais tradicional de representação. O novo arranjo na maneira de recombina os elementos cênicos resulta na construção de camadas sobrepostas, sequenciadas ou fragmentadas, que rompem de imediato com a noção de unicidade, levando a uma leitura não linear, na qual estas camadas podem

58 Hans-Thies Lehmann é citado na publicação '*Teatralidades Contemporâneas*', de Silvia Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 2010.

59 A teoria da *Obra de Arte Total*, apoia-se ainda na constituição de um elemento central, como eixo da estruturação dos demais dispositivos cênicos. Assim, por exemplo: para Wagner, sua obra tem como eixo principal – a música. O contrário da ideia do Teatro Total seria estabelecer a autonomia de cada um dos elementos cênicos e sua existência como um sistema de signos em si que não interdependem, mas que existem autônomos, cada um com seu lugar e momento; não precisando, necessariamente, distanciar-se dos demais, mas guardando sua personalidade e fazer perceptível sua presença e narrativa.

inclusive contrapor-se, ou ainda, revelarem-se contraditórias. Podemos considerar como procedimentos teatrais, por exemplo: a articulação de presença, a qualidade do gestual, a definição do movimento dos corpos no espaço, a materialização e significado dos elementos visuais, a presença e ausência das sonoridades, bem como a qualidade rítmica do espetáculo.

Em uma visão tradicional sobre o que distingue o Teatro convencional e a Performance, temos que o Teatro se caracteriza, até então, por uma estrutura narrativa e representacional; enquanto que a Performance coloca-se como uma linguagem dinâmica e em oposição a este rigor e ao estabelecimento de códigos necessariamente narrativos; em alguns casos inclusive para apontar a ruptura com a estrutura do Teatro. A teatralidade, entendida como um jogo de forças entre duas realidades em ação: as estruturas simbólicas do teatro e os fluxos do movimento, sejam de caráter gestual, vocal, imagética, textual ou não, corrompidos na estruturação da performance e provocando processos distintos de manifestação cênica. Ao falarmos sobre ruptura de fronteiras e o a localização da expressão artística nas intersecções das linguagens, Renato Cohen é referência relevante na cena brasileira contemporânea, como artista que deixa registrada sua produção no ENTRE do Teatro, Performance, Instalação, Dança, e que se utiliza de uma variedade de tecnologias e tipologias espaciais não convencionais na realização de suas produções experimentais.

COHEN, além de suas realizações práticas, deixou duas importantes contribuições publicadas: *Performance como Linguagem*, 1989 e *Work in Progress na Cena Contemporânea*, 2006; em ambas exalta o processo criativo do artista da cena e, ainda que para alguns possa parecer uma elegia do inacabado, destaca a qualidade de sua produção como 'obra aberta'. Produções caracterizadas pela configuração híbrida e de justaposição de elementos e linguagens, que resultam em uma obra aberta e que revelam a busca do artista em materializar a encenação do indizível, o que possivelmente na encenação tradicional, seria transformado em narrativa verbal.

O momento atual é de transição, de busca pelo sentido e significado do processo artístico; a noção de que de fato coexistem as áreas distintas de linguagem nos processos criativos apenas codificados diferentemente, liberta o artista para aproximar-se de outras áreas e ampliar suas possibilidades de expressão.

Teatralidade

Tomando como referência o proposto por Roland Barthes⁶⁰, de que a teatralidade pode ser simplesmente definida como ‘o Teatro à exceção do texto, uma espessura de signos e sensações que edifica em cena a partir do argumento escrito, é aquela espécie de percepção ecumênica dos artifícios sensuais, gestos, tons, distâncias, substâncias, luzes, que submerge o texto sob a plenitude de sua linguagem exterior’.

Josette Féral⁶¹, por sua vez, defende que a teatralidade emerge de um processo dinâmico, que combina os elementos cênicos, de maneira a constituir um ambiente no qual o espectador pode ser capaz de transpor ao que vê e, inclusive, ao ambiente visual, sensorial que lhe é apresentado.

Considerando esses dois conceitos, a construção de teatralidade, não se limita à atribuição do designer da cena, mas pode ser resultante de um conjunto orquestrado pelos diversos artistas envolvidos em uma produção, como pode partir do ator, do encenador ou até mesmo do espectador.

Assim como destaca FÉRAL, a teatralidade reside, primordialmente, na percepção, na qualidade da relação entre a ação e a recepção, atribuindo a qualidade de teatralidade ao momento performativo na qual dialogam, diretamente, ator e receptor. Neste contexto, deveríamos incluir os operadores, técnicos da cena, que no instante do evento de uma performance, assim como o ator e o público, ‘atuam’ ao vivo, dialogando com os outros dois de forma invisível na cena, mas que não podem ter esquecida ou ignorada a sua importantíssima participação, pois sem eles não há ambiência, não há luz, som, troca de cenários ou imagem em movimento.

Diálogo, nesse sentido, não se restringe à palavra, sendo possível coexistirem objetos em diálogo no contexto de um palco, de uma exposição no museu ou entre uma série de obras de um artista ou entre obras individuais em uma mostra coletiva, dispostas em ‘diálogo’, compondo um todo ou uma narrativa através do contexto da galeria de arte, a exemplo de *‘The World as a Stage’, TATE Modern*.

60 BARTHES, Roland Essais Critique. Le Seuil, Paris, 1964.p.41-42. Tradução brasileira: editora Perspectiva, São Paulo. 1976.

61 Josette Féral é uma das maiores estudiosas sobre a teatralidade.autora de: *‘Theatricality: On the specificity of Theatrical Language’*, 1988.

Na visão de Artaud⁶², a ideia de teatralidade opõe-se à literatura, ao Teatro textual, e por vezes também à narrativa e à dramaticidade de uma fabula construída. Assim como Barthes, Artaud adota o sentido de especificamente teatral para referir-se a tudo aquilo que não é falado, que não está no diálogo verbal. Trata-se, portanto, dos modos de encenação para além do texto dramático, ou seja, do *desenho da cena*.

Assim como descreve Pavis, 'a teatralidade não surge mais como uma essência inerente a um texto ou uma situação, mas como o uso pragmático da ferramenta cênica, de maneira que os componentes da representação se valorizem reciprocamente e façam brilhar a teatralidade e a fala.' (PAVIS, 1999. p.373)

Teatralidade, em uma abordagem mais direta, pode ser fundamentada como a representação⁶³ visual e sensorial, como espetacularização ou transferência para a linguagem 'visual' dos temas e conteúdos descritos pelo texto ou rubrica, fazendo referência ao lugar, definindo o espaço-tempo da ação e personagens.

A teatralidade pode também ser pensada como forma de expressão, ou seja, que se constitui como desdobramento cênico em resposta ao enunciado mais do que uma simples representação, resultando na construção de uma narrativa visual que não está descrita, mas por debaixo da superfície do texto, que coexiste nas entrelinhas e faz emergir na cena os conteúdos latentes que não aparecem no texto, através da composição dos elementos visuais e sensoriais da cena.

Teatro a priori é uma linguagem visual, tridimensional, por vezes, dependendo da forma como é encenado, ganha um aspecto de teatro literário - referindo-se aquele que está apoiado no texto. A forma ocidental de encenação teatral ainda prioriza e valoriza o texto e, muitas vezes, tende a tratar tudo o que não é textual como elementos de segundo plano, hierarquizando assim os componentes cênicos. Pavis aponta para um estado em que parece haver uma confusão sobre o estatuto da teatralidade; por vezes proclamado o conceito de teatral como o *campo da ilusão total*, outras, ao contrário, criticado por ser artificial demais limitado à representação de uma ficção que pretende ser mais real que a própria realidade.

62 Antonin ARTAUD (1896 -1948), poeta, ator, roteirista e diretor de Teatro francês, foi o fundador do Teatro da Crueldade.

63 Representação, segundo ADAMOV, refere-se 'à projeção do mundo sensível' – PAVIS, 1999. p.372.

Do ponto de vista da percepção, diante da sobreposição ou coexistência de realidade e ficção, fisicamente falando, na situação do encontro entre obra e espectador no contexto do Teatro, do Museu ou da Galeria, o olhar é o receptor imediato que apreende a visualidade da cena. Na composição que é apresentado ao olhar podem existir outros elementos combinados que evocam outros estados de percepção, como por exemplo: da sonoridade, da luz, da temperatura, etc.. Ainda na circunstância da total abstração de um espaço, esteja ele vazio ou completamente na escuridão, seja na conformação tradicional de palco e plateia, seja em um espaço transitório ou de acolhimento de uma exposição, a ausência da imagem constitui-se como informação primeira ao olhar, para então entendermos que a proposta está em abstrair o espaço para alertar ao ato de escutar ou sentir, por exemplo.

Na relação original entre o lugar do ver e ouvir, e o lugar do atuar, vale lembrar que, na tipologia do espaço cênico da arena grega, a palavra que dá origem ao termo Teatro, *theatron*, refere-se ao lugar da audiência, do olhar. O conceito de Teatro pode ser entendido, portanto, como um modo de olhar, um ponto de vista em relação a um evento ou a uma maneira de contar uma história. Diferentemente do cinema, o recorte e seleção de imagens no Teatro é definido pelo olhar do espectador e pela técnica cênica de conduzir este olhar para aquilo que a encenação deseja eleger como foco da cena. No Teatro, mesmo diante de todas as possibilidades de composição, cabe ao espectador definir o que ele vê, qual o recorte que ele faz, podemos arriscar dizer que ele é sempre atuante.

Performatividade

O termo Performance⁶⁴ está em nosso contexto, desde sempre e ainda, como herança da influência norte americana na cultura brasileira, atrelado ao conceito de '*Performance Art*'; termo que surge nos Estados Unidos na segunda metade do século XX dirigido ao campo específico das Artes Visuais. '*Performance*', por sua vez, é um termo amplamente usado, em diversas culturas do mundo inteiro, para fazer menção ao ato de *performar*, de atuar em eventos ao vivo relacionados inclusive a diversas áreas, como por exemplo: da dança, do canto, do teatro, do circo.

Interessa aqui a acepção ampla do termo Performance para ressaltar as atribuições do fazer, desenvolver e concluir, pertinentes para identificar as qualidades de ação, movimento e deslocamento. Inclusive, da abordagem sobre o uso do espaço na concepção artística como potencial transformador tanto como à noção de limites e intersecções entre as linguagens; além da noção de Performance que converte um acontecimento em reapropriação do espaço e estabelece o lugar de reflexão.

'*Performance*' ou '*Performance Art*' da forma como sugerido por PAVIS traduz-se como 'o Teatro das Artes Visuais'; que defende a qualidade da Performance em agregar sem, necessariamente, preconceber: ideias, artes visuais, teatro, dança, música, vídeo, poesia e cinema. A Performance não tem uma regra, pode acontecer a partir de um espaço vazio ou de uma obra instalada; por vezes transformando o espaço a partir da presença do performer, como uma forma de 'animação' deste, ou a partir de alguns elementos preconcebidos dos quais fará uso na apresentação de uma composição pré-planejada; pode ainda, na convergência dos recursos disponíveis elaborar uma realização que poderá ser percebida como teatral.

Jacques Rancière, destaca o papel diferencial da Performance como linguagem que propõe o questionamento e reformulação acerca do que é original e o que é simplesmente uma repetição de padrões, ou uma representação. Linguagem que aponta para possíveis quebras de modelos, com a finalidade de estabelecer novos

64 A palavra "performance", tem origem no latim, cujo significado mais elementar pode ser entendido como iniciar, fazer, executar ou desenvolver uma determinada tarefa. No francês antigo, o termo vem de *parformer* - *accomplir* – que significa: fazer, cumprir, concluir.

lugares de encontro e propor estados de convivência que colaborem na compreensão da experiência estética como uma forma de atitude política, indo ao encontro da ideia central em '*A Partilha do Sensível*'; texto no qual o autor exalta o poder da linguagem da Performance e aponta para estratégias performáticas como intervenções em espaços potenciais para causar impacto na transformação social, de reapropriação e, conseqüentemente, ressaltar o seu significado ou ressignificar um determinado espaço, considerando e refletindo sobre os estados de tensão e das possibilidades de mediação coerente com as características do espaço em questão, público ou não, mas de acesso público, ampliando a reflexão para questões de vigilância e liberdade.

Pensando no tensionamento do espaço para o acontecimento ao vivo de uma performance, no que tange a questão do rompimento das fronteiras de linguagem, o sentido de espaço como lugar de encontro, bem como o 'lugar de existir' da arte hoje apresentam-se um tanto indefinidos diante da indagação sobre o que o espectador assiste: performance, teatro, manifestação? Esta incerteza gera, contudo, uma busca profícua por novas diretrizes e intersecções que forcem o artista e seu público (como interlocutor) a uma presença mais crítica acerca da identificação dos valores diante do que lhe é apresentado como arte. Crítico no sentido, da percepção, questionamento e apreensão estética sobre a experiência do evento, não limitando, contudo, o desenvolvimento de análise crítica em formato textual.

Nesse contexto as manifestações relativas à Performance, inclusive o seu desenho, podem chegar a constituir-se como propostas estéticas que assumem qualidades políticas.

A *Performance* – ou '*ação performática*'⁶⁵ – pode ser analisada como lugar do encontro que nos permite pensar na comunicação, seja da perspectiva cultural ou política, entre diferentes indivíduos, provenientes de diversos contextos socioculturais; permite ainda preservar de alguma maneira, talvez não integralmente, sua identidade e traços de sua cultura de origem.

65 O conceito de 'ação' ou *Aktions*, para Beyus, está ligado à um conceito de 'escultura expandida', no qual todos os atos do artista são considerados com uma forma ativistas. Assim o termo 'ação' pode suscitar outros desdobramentos, como por exemplo a noção de 'performance como ação'.

Segundo RANCIÈRE, a vanguarda estética trouxe, a reboque, a vanguarda política. Foi a noção de vanguarda que definiu a conexão entre o estético e o político, ainda que dentro de uma ideia de subjetividade política ligada à forma, pensamento enraizado na antecipação estética do futuro e, sugere, que o regime estético das artes deve ser analisado no sentido da invenção de formas sensíveis.

‘... a relação estética-política se insere nas intervenções dos artistas, em suas várias formas de atuação, representação e organização, que podem se prestar tanto às manobras de manipulação e dominação, como também de emancipação e reflexão.’ (RANCIÈRE, 1988.p. 37-43)

Na diferenciação entre as linguagens do Teatro e da Performance, considera-se que a segunda tem a qualidade de ser única, caracterizada pelo fato de que ela não se repete. Entretanto, na prática do Teatro, os performers ou atores afirmam com confiança que uma sessão nunca é igual a outra, que cada uma é única e não há como reprisar uma outra sessão exatamente igual, mesmo que tecnicamente, a desenvoltura da cena aconteça de forma milimetricamente controlada. A Performance, por sua vez, ao ter atribuído o conceito de existência única, não deve ser confundida com o ‘Happening’; embora possa acontecer uma única vez e que pareça de improviso, não é sinônimo de improviso; mesmo o Happening demanda alguma pré-produção; o que distingue as modalidades pode ser definido, portanto, pelo grau de planejamento, tanto do ator/performer como da equipe técnica, pelo lugar pré-estabelecido e estudado em relação ao que irá acontecer, dando margem ao imprevisível na relação entre ação e recepção no momento de encontro com o público.

Féral⁶⁶ justifica as especificidades de cada termo afirmando que: enquanto a *performatividade* é responsável por aquilo que torna uma performance única a cada apresentação, a *teatralidade* é o que faz reconhecível e significativa dentro de um quadro de referências e códigos. Não apenas o Teatro, mas outras formas de expressão: dança, circo, ritual ou ópera, por exemplo, residem na combinação entre diferentes dosagens de *performatividade* e de *teatralidade*, variando o grau de preponderância de uma ou outra, quando existirem de forma justaposta.

66 Josette Féral. *Theatricality: On the specificity of Theatrical Language*, 1988, pg 3-12

U Man ZOO Theatre Group

U Man Zoo é um coletivo de artistas fundado em 1994 na costa oeste do país de Gales, tendo à frente o cenógrafo Richard Downing. O grupo inicialmente contava com artistas de seis nações distintas, cada um com ampla e multidisciplinar experiência na prática artística, um verdadeiro ‘zoológico’ humano - daí o termo U MAN (humano) ZOO (zoológico) - energizado pela diversidade e o espírito de intercâmbio.

As propostas do grupo baseiam-se na experimentação em criar cenografias, como Performance e como Instalação, baseadas na vivência no Teatro, dos artistas idealizadores, gerando assim produções que se localizam no ENTRE da teatralidade e da Performatividade. Produções que interessam na ilustração dos conceitos, nas quais as visualidades, o sensorial e o movimento cênicos são os protagonistas, não havendo qualquer preocupação sobre o textual; pode existir um roteiro, de acordo com a dinâmica e linguagens utilizadas. Produção que se pauta em encontros criativos e práticos, em lugares pouco ortodoxos, muitas vezes inspirado por um espaço e por objetos que se configuram como um desafio para deflagrar um processo criativo.

A primeira criação do grupo: *Motorcity (1994)*, uma performance realizada a partir da imagem, da composição espacial na qual carros eram suspensos em árvores. Mais tarde, em 2001, o grupo faz sua estreia internacional com o projeto de residência artística: *Wardrobes (Guarda-roupas)*, projeto coproduzido pelo *Arts Dublin*. *Wardrobes* reuniu cerca de 30 artistas irlandeses que durante três semanas, em um trabalho de colaboração, desenvolveram uma série de obras originais tendo um único elemento: o guarda-roupa, como objeto de ressonância.

O guarda-roupa é abordado como objeto metafórico da morada individual; uma caixa na qual mantemos nosso ego, um espaço para esconder e revelar e, ainda, como um possível ponto de encontro. Um único objeto, recriado para um número de ações distintas, ações que resultam por ressignificar o objeto a cada vez e, que proporciona ao espectador diferentes pontos de vista e formas de olhar para um objeto comum, cotidiano, que muitas vezes passa despercebido, criando camadas de leituras e maneiras distintas de interação com o público.

FIG 7 *Wardrobes*, 2000 - The U Man Zoo Theatre Group, País de Gales

U Man Zoo: The Water Banquet, 2006

The Water Banquet (Banquete de Água), por sua vez, é uma cíclica, constante evolução de imagens, sonoridades, luzes, reflexos, narrativas, memórias; evoca a experiência da reunião e da partida, da ausência e da presença. Trata-se de uma obra localizada ENTRE a Instalação, a Performance e o Teatro; apresentada em três fases distintas e derivadas da construção e animação de um objeto central: uma mesa de água de nove metros de comprimento por dois metros de largura. Cada etapa do *banquete* é preparada com exclusividade e em diálogo com o espaço e a arquitetura específica onde é instalada, o que define o seu posicionamento; as características do anfitrião local – instituição ou organização; a natureza, necessidades e interesses de sua comunidade. As etapas de apresentação da obra *The Water Banquet* diferenciam-se e organizam-se de acordo com os seguintes conceitos e dinâmicas específicas:

Fase 1. Instalação (o objeto como obra): apresenta a mesa como uma obra ‘instalada’, disponível para uma intervenção de possibilidades na sua inserção em espaços de acesso público. A sua superfície atua como um espelho perfeito, refletindo a presença da arquitetura que passa a ser observada de pontos de vista distintos daquele que o visitante está habituado, revelando suas outras qualidades e detalhes. O espelho de água provoca também mudanças na sensação de luz e na percepção de movimento no espaço. Sempre que o lugar permite, pode-se incluir uma cortina de chuva sobre a mesa que resulta como uma tela de projeção, oferecendo possibilidades infinitas. À mesa como obra - objeto instalado - somado o som ambiente, cria uma ambiência, na qual a existência do objeto no local, sustenta, em si, virtudes de presença e do belo como elementos que comunicam mesmo na inexistência da ação.

Fase 2. Animação da Instalação: ao longo de sua permanência, o objeto instalado ganha vida e é imbuído de teatralidade através de sua ‘animação’. A dinâmica acontece em sessões públicas nas quais estas animações representam modos de preparação de uma mesa para um banquete à espera dos convidados, para as quais uma variedade de elementos cênicos são inseridos; cada sessão tem a duração de aproximadamente uma hora e se repete três vezes ao dia. A ativação do objeto define-

se através de uma sequência de performances, cuja dinâmica e ritmo são pautadas pela ação dos performers, além da participação dos convidados que se aproximam e tomam parte espontaneamente, tendo observadas as maneiras como regem ao acontecimento, por vezes modificando o roteiro pré-existente; cabe ao público deflagrar uma ação apenas contemplativa ou interativa; não há uma condução do público durante estas ‘animações’. As possibilidades de encontros ou interatividade são variáveis de acordo com as características de cada ativação e cada sessão.

Fase 3. Performance teatral: *'Acqua Impura'*, título que caracteriza a terceira fase do projeto que tem a estrutura de um espetáculo teatral. O objeto – mesa de água – torna-se palco e plateia reunindo 18 convidados para um jantar. Utiliza-se da dinâmica da ação inspirada em um jantar no qual aos convidados é oferecido um cardápio com as opções de *Entrada (Começo)*, *Prato Principal (Meio)* e *Sobremesa (Fim)*. Não se trata de opções gastronômicas, mas de componentes cênicos: som, imagem, objeto, ação, projeção, cheiros, etc., que, uma vez reunidos, resultam um campo de atividade que utiliza todo o espaço da mesa, no qual o ‘jantar’ servido é uma sucessão de performances selecionadas e sobrepostas, representando a diversidade e oposição de desejos e ideias que faz de cada sessão única e irrepetível.

Fase 4. Programa de intercâmbio/colaboração: O coletivo manteve, durante determinado período, um programa de residência como parte do conceito gerador do projeto, fomentando a colaboração e o intercâmbio artístico. De acordo com esta ideia, após um período de permanência do projeto em determinada localidade e o convívio com uma determinada comunidade, artistas locais, trabalhando em diversas modalidades, eram convidados a colaborar com os membros do grupo, a partir dos resultados de uma vivência localizada. Não existe uma ideia pré-concebida sobre a origem dos campos artísticos dos potenciais colaboradores; a exemplo do projeto de residência *Wardrobes*, os cerca de trinta artistas eram provenientes de área distintas: da arquitetura e pintura, da dança butô ou da fabricação de papel artesanal, por exemplo. Assim como em *Water Banquet* cada processo do grupo resulta em um ato de ‘servir’, como quem serve em um banquete, referindo-se ao apresentar ou ‘performar’ fragmentos a serviço do público.

FIG 8 *The Water Banquet*, 2006 - The U Man Zoo Theatre Group, País de Gales

FIG 9 *The Water Banquet*, 2006 - The U Man Zoo Theatre Group, País de Gales

“...fazer da arte um testemunho do encontro com o irrepresentável que desconcerta o pensamento e, a partir daí um testemunho contra a arrogância da grande tentativa estético-política do devir-mundo do pensamento. Assim, o pensamento da arte tornava-se o lugar onde se prolongava, após a proclamação do fim das utopias políticas, uma dramaturgia do abismo originário do pensamento e seu desastre de seu não reconhecimento. [...] elaborar o sentido mesmo do que é designado pelo termo estético: não a teoria da arte em geral ou uma teoria da arte que remeteria a seus efeitos sobre a sensibilidade, mas um regime específico de identificação e pensamento das artes: um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações...” (RANCIÈRE, 2009. p. 13)

As práticas performativas redefiniram conceitos e parâmetros de reflexão sobre a Arte, principalmente no que diz respeito à relação entre ação e recepção, impactando, conseqüentemente, nos modos de produção na contemporaneidade, o que, segundo Féral, influencia positivamente a cena teatral. Desta ruptura, ou *‘mutação cênica’*, como define Féral, na aproximação do Teatro com a prática performática, surge a necessidade de criar um novo conceito para fazer referência a processos desta natureza, ao que ela reconhece como *‘Teatro Performativo’*.

Diante das significantes transformações no campo da encenação, faz-se necessário ponderar a partir da perspectiva do designer da cena e suas demandas. Ao designer é requerido um conhecimento multidisciplinar, prática – artística, técnica e teórica, desta maneira, urge olhar para importantes atualizações na estrutura de formação deste artista. Acredito que a evocação histórica, do arcaico, pode ajudar a orientar esta formação; lembrando que, ao final do século XIX, o responsável pela visualidade cênica da performance teatral era chamado de *‘encenador’*, atribuição que hoje, em alguns países passou a chamar-se *‘scenographer’*; o orchestrador da composição dos elementos não textuais, distinto do *‘theatre designer’* – aquele que limita-se a desenhar o cenário. No nosso contexto, o termo *‘theatre designer’* corresponde ao cenógrafo e, não há uma concordância em nomear o *‘encenador dos elementos não textuais’* como cenógrafo. Por este motivo, o termo *‘designer de cena’* e *‘desenho da cena’*, acredito, representam melhor a atribuição daquele que atua nas diversas modalidades e nas interseções das áreas de linguagem.

ENTRE LINGUAGENS: O PAPEL DA TECNOLOGIA DA CENA

Desde as primeiras décadas do século XX as inovações tecnológicas impactam diretamente no desenho da cena, oferecendo recursos que se renovam e procuram responder ao anseio dos artistas para modificar o ambiente real e criar o ambiente ficcional justaposto; composições que dialogam com o contexto político, social e econômico em vigor e que levam o espectador a outras formas de ver o mundo.

Essa pesquisa não se dedica a uma investigação profunda acerca do percurso histórico da tecnologia no campo do Teatro, das Artes Visuais ou da Museografia – áreas aqui abordadas, mas apresenta uma noção sobre o que, na prática, representa o impacto da tecnologia na cena e resalta o fato de que a aproximação das linguagens na cena contemporânea é visível através do emprego de um mesmo grupo de ferramentas tecnológicas que serve às distintas áreas; resultado disso é o fato de que a materialização das obras, dos desenhos de cena, apresentam muita semelhança entre as propostas oriundas de áreas distintas de linguagem, aproximando-as.

As tecnologias digitais têm transformado a estética e os processos de criação e de produção, seja ela individual – a instalação de um determinado artista, por exemplo, ou coletiva - uma produção teatral; podem ser facilitadoras na orquestração de uma quantidade de comandos que seriam impossíveis de serem realizados ao vivo ou com a precisão que hoje oferecem, por exemplo, a automação em uma performance teatral ou em uma instalação. Hoje permitem, com mais praticidade, efeitos tais, ou mais aprimorados, como o que Svoboda já fazia desde a década de 1950, através da sincronização dos ‘polyecrans’ e dos movimentos em cena. As possibilidades técnicas de automação de movimentos possibilitam a ampliação de camadas justapostas de elementos, de fragmentos e do movimento; a exemplo dos diversos recursos para inserir o vídeo em uma cena e, sobre como as tecnologias disponíveis hoje abrem possibilidades de resolver cada vez mais, as narrativas textuais de forma não-textual, através da teatralidade.

Apesar de a imagem em movimento por projeção fílmica constituir uma estética que parece estar esgotada, já amplamente explorada desde o Teatro de Vanguarda na década de 1920 (na ex-URSS) e, mais tarde por Svoboda, no *Lanterna Magika*, ainda assim percebemos que é possível emergir algo inédito.

As proposições apresentadas pelo viés das novas tecnologias utilizadas para criações cênicas, revelam em comum a capacidade em modificar para além da estética: a dramaturgia, a encenação, a atuação e a relação com a audiência.

Ao refletirmos sobre como o teatro modificou-se desde o final do século XIX, a partir da consciência do movimento, levando os designers da cena, naquele momento, a repensarem a visão frontal e a caixa cênica como um espaço imersivo, somos conduzidos a um questionamento diante de outros desdobramentos neste campo do desenho da cena; considerando desde o passado das grandes transformações na linguagem cênica, trazidas à tona pelo advento das ‘novas’ tecnologias, até hoje; diante do rápido esgotamento das ‘novas tecnologias’.

A inquietude do artista reside na busca por outras linguagens nas quais ele possa explorar diversas formas de materialização, inclusive a do movimento. No Teatro, muito tem sido feito desde Appia e Craig – desde que revelaram ao Teatro, a sua qualidade de movimento, de deslocamento e de ação; através de seus espaços cênicos mais dinâmicos e combinados com projeção de luzes e sombras. O impacto da imagem em movimento trazida à tona pelo advento do Cinema, originária na cena teatral - no que diz respeito à forma de encenação: o Teatro filmado; que retornaria ao Teatro como possibilidades para explorar a encenação teatral a partir da inserção de projeções, incansavelmente usadas desde o início do século XX até os dias de hoje, tendo ampliado as possibilidades de encenação e de recursos, em decorrência de avanços tecnológicos. Os recursos do vídeo se ampliaram, e cada vez mais permitem levar ao palco cenas que antes eram impossíveis de serem realizadas, materializando outras formas de relação tempo x espaço; o movimento é, desde sempre e ainda, um elemento cênico que fascina os artistas em todos os tempos.

Na observação das expressões e inquietudes atuais, é possível perceber como o processo do fazer teatral está constantemente se modificando em relação ao desenvolvimentos das tecnologias, e como as novas tecnologias permitem outras formas de animação da imagem e de comunicação da narrativa, indo além de transferir, para a cena, uma situação filmada em tempo real no palco e em sua proximidade, influenciando diretamente na criação de novas maneiras de ‘desenhar’ a relação tempo-espaço, tanto do ponto de vista do receptor, de quem vê, tanto para transformar o que é apresentado/visto.

Espaços podem ser simultâneos e desconectados fisicamente, aproximados por recursos virtuais de transmissão ao vivo, como por exemplo, a tecnologia nômade, que possibilita o movimento e simultaneidade entre cenas, conseguindo tornar a cidade ou o mundo em Teatro. Ao assumir a relevância do espaço, como o ponto mais representativo da intersecção entre a Cenografia, a Instalação e a Expografia, a tecnologia apresenta-se como um dos eixos determinantes capaz de definir estes espaços e ainda, para identificar os pontos de encontro entre estes territórios específicos e a atuação do cenógrafo neles; além de lhe permitir lidar com distintas possibilidades de justapor espaços, simultaneamente, de características distintas para determinar o lugar de uma cena ou uma sequência de cenas.

O cenógrafo, ou designer de cena, ao longo de sua trajetória precisa aperfeiçoar sua percepção sobre o espaço e sobre os elementos que o integram; diante das novas possibilidades dimensionais do espaço precisa aprimorar também o seu conhecimento sobre os sistemas que os definem, a fim de ser capaz de lidar com a sua diversidade, tornando-se capaz de dominá-lo para que possa, então, redefini-lo.

A tecnologia tem um papel fundamental na modificação do fazer teatral - artístico – performativo, pois está sempre presente; por vezes aplicada de maneira imperceptível, mas que se revela na simples maneira como se coloca uma cadeira ou uma luz para o ator em uma cena. A tecnologia está presente nas relações não apenas com a maquinária teatral, mas também com a luz, com a imagem, com o som, com o gesto no jogo do ator e com o humano.

Um dos recursos mais influentes da tecnologia no *desenho da cena* neste início de século XXI é a *projeção mapeada* (ou *mapping projection*). Pode-se dizer que, embora a projeção em cena não seja uma técnica nova, a *projeção mapeada* traz inovações importantes para o desenho da cena, principalmente no contexto do Teatro e das Exposições. À sua maneira, Svoboda, na década de 1950, com a tecnologia disponível para projetar imagens em movimento, criava suas composições de luz e imagem ‘mapeadas’, ou melhor, ‘recortadas’, através de imagem projetada somada ao jogo de espelhos ou a um movimento mecânico do cenário. Percussora destas possibilidades, a técnica do *Pepper’s ghost*, que remonta ao século XVI, que é essencialmente um jogo de ilusão de ausência e presença da imagem, através do posicionamento preciso de espelhos, vidro e luz, ainda pode ser vista nos dias hoje.

As aplicações da projeção mapeada continuam a expandir-se e a desenvolver-se tecnicamente desde seu surgimento, apresentando diferentes níveis de tratamentos e complexidades. Trata-se de um processo em que várias imagens de vídeo podem ser ajustadas para adaptar-se não apenas a um plano bidimensional, mas a cobrir superfícies tridimensionalmente, acompanhando sua curvatura, ângulo, posição, distância, etc. Passível de compatibilizar em tamanhos e escalas diversas, desde uma maquete à fachada de um edifício, bem como uma infinidade de planos e formatos, usando um único projetor ou vários. Recursos complementares e essenciais, tais como os programas de software ISADORA e QLab, amplamente utilizados para trabalhar edição, transmissão e operação das imagens em movimento na cena.

Para entender melhor estes recursos e sua complexidade, a produção *War Horse* (Cavalo de Guerra), do UK National Theatre (Teatro Nacional do Reino Unido), é analisada tecnicamente por Ian Evans⁶⁷, em entrevista concedida para este projeto, a fim de trazer para o centro da questão o trabalho do designer da cena e de exemplificar a abrangência de sua formação diante do vasto leque de conteúdos que ele precisa minimamente conhecer, ainda que entregue sua execução para um especialista, o designer da cena tem que minimamente conhecer suas técnicas para que possa ser capaz de incorporar determinadas ferramentas e linguagens na sua proposta cênica.

O desenho da cena em *War Horse*, concebido por Rea Smith contou com um grande número de colaboradores. O espaço da cena é definido como uma arena livre no qual entram e saem elementos. Ao alto, por quase toda a extensão do palco, como um pedaço de papel rasgado a mão, forma-se a tela dedicada às projeções mapeadas e que apresenta ao público o contexto histórico, iconográfico, do espetáculo. A arena central dá lugar à construção e desconstrução de imagens significantes, que se formam à vista do público. Elemento de destaque são os cavalos, criados como marionetes em escala real; uma construção meticulosa manipulada por três a quatro atores de forma precisa, tornando-se reais em cena, através da precisão de seus movimentos e das características dadas a cada um através de seus gestos, revelando os temperamentos distintos. Toda esta operação de construção e manipulação das marionetes é identificada como tecnologia cênica, neste caso, uma tecnologia mecânica que conta,

⁶⁷ Ian Evans, é britânico, diretor técnico e chefe do departamento do curso de Stage Management Universidade RWCMD – Royal Welsh College of Music and Drama – Reino Unido. Entrevista concedida em setembro de 2013.

na atualidade, ferramentas, materiais e recursos avançados para poder construir elementos que demandam alta precisão, materiais resistentes e leves, no caso dos cavalos-marionetes. Para a materialização dos cavalos são empregados desde fibra de titânio – para dar a leveza tanto visual das estruturas como do peso total, além da impressão (corte) 3D para a construção de suas partes, por exemplo.

Retomando a imagem em movimento, Evans explica o processo de produção de War Horse no que diz respeito ao desenho da cena e ao *video mapping*: ‘seu processo compreende um número de etapas e sistemas necessários para alcançar o objetivo desejado; em primeiro lugar uma imagem de origem precisa ser criada, isso pode acontecer através captação de imagens, imagens de arquivo, animação ou imagens geradas por computador. Outras fontes de vídeo e imagens podem ser criadas usando softwares como o Adobe AfterFX. As imagens quando levadas para o contexto do evento ao vivo, por sua vez, podem ser controladas por *mixers* de visão. O designer da cena, muito frequentemente conta com o apoio de um diretor técnico, que irá detalhar as necessidades técnicas para sua realização, Assim, no caso de *War Horse*, a *vídeo projeção* foi realizada por uma empresa especializada, a *59 Productions*⁶⁸’.

Evans explica um pouco também, tecnicamente, as necessidades para esta realização: ‘para esta montagem foram usados seis projetores, com seis imagens separadas, alinhadas e sincronizadas através de servidores de mídia para criar uma imagem em movimento na tela em forma de um grande pedaço de papel rasgado (fig.10, p.83). O material de origem – conteúdo a ser projetado - será instalado (simplesmente transferidos por pen drive USB de rede) em um processador de mídia conectado ou em um computador PC ou MAC, dependendo do software utilizado, que normalmente é dedicado a uma função específica para controlar a operação das imagens e evitar que o computador tente operar inúmeras tarefas simultaneamente. A partir de um Media Server várias imagens podem ser enviadas para até quatro projetores. Se necessário mais projetores e imagens separadas, então outros servidores podem ser ligados em rede. Este servidor irá executar um software de projeção mapeada, como por exemplo o CATALYST ou ISADORA’.

68 Link para a empresa 59 productions: http://59productions.co.uk/project/war_horse_uk_tour

Durante o espetáculo, os vários clipes de vídeo precisam ser operados em sincronia com o tempo dos outros elementos: a atuação, iluminação, som, etc. 'Para conseguir isso, os meios de operação devem estar conectados para serem operados através de uma mesa de controle externo, que normalmente é uma mesa de luz, a exemplo do modelo The Grand MA2 com saídas como DMX512 ou MIDI (Musical Instrument Digital Interface)'. (EVANS, *entrevista concedida em Setembro de 2013*)

Ainda segundo Evans, outro software muito usado como recurso para criação e operação cênica, mas um pouco diferente, é o QLAB. Originalmente concebido como um 'Sistema de Controle Total de Show' é um software que roda em um computador Mac e integra o controle de sistema de mídia em um único software para executar múltiplos meios de comunicação, como som, iluminação, vídeo etc. Isso significa que o elemento de vídeo de um espetáculo pode ser operado por um simples comando: *barra de espaço*, do teclado de um computador; também pode ser usado via MIDI para controlar sinais de iluminação, sinais sonoros e até mesmo controlar movimentos remotos mecânicos à distância.

Assim como a tecnologia mecânica, a automação que hoje é utilizada para orquestrar a tecnologia empregada em cena, precisa de uma dedicação e aprendizado específico e permanente, mudam os equipamentos, os softwares e por este motivo é fundamental manter-se atualizado. No âmbito dessa pesquisa interessa apontar para os aspectos formadores do designer de cena, que embora a priori, não seja necessário a ele conhecer as técnicas de operação e outras técnicas específicas, que podem ser entregues aos técnicos, é fundamental saber sobre seus recursos e limitações. De volta às grandes revoluções cênicas no campo do desenho da cena, nos deparamos com as possibilidades transformadoras da tecnologia, de sua experimentação, manipulação e as inovações trazidas à tona não por técnicos, mas por designers, a exemplo de Appia e Svoboda. Hoje essa cooperação entre o designer e o técnico é fundamental, pois o conhecimento tornou-se tanto mais abrangente e detalhado, tornando praticamente impossível a um único artista dominar todas as técnicas disponíveis.

FIG 10 *The War Horse*, 2007 - National Theatre, Londres, Reino Unido,

CAPÍTULO 3

QUESTÕES DO ESPAÇO

QUESTÕES DO ESPAÇO

‘Quando eu me sento sozinho em um teatro e olho para o espaço escuro do palco vazio, sou frequentemente tomado pelo medo de que desta vez eu não vou conseguir adentrá-lo, e eu sempre desejo que esse medo nunca me abandone. Sem a interminável busca por uma chave para o segredo da criatividade, não há criação. É bom e necessário estar sempre a recomeçar, nisso reside o belo ‘.
(SVOBODA, Josef)

O cenógrafo, ao longo de sua trajetória, desenvolve a percepção sobre o espaço através do exercício contínuo da prática ‘in loco’ no palco e da representação de suas ideias quando desenha uma cena. Estas experiências lhe conferem a vivência não apenas do cenário, mas também dos demais elementos não textuais que compõem a cena. O palco vazio desafia o cenógrafo a ser não apenas criativo, mas a tomar decisões que vão ao encontro da construção de um conjunto e, em muitos casos, a ser capaz também de resolver tecnicamente questões que podem contribuir para um desenho original ou pelo menos para que o desenho, original ou não, tenha sua melhor materialização e funcionalidade. Lembrando que o Teatro hoje, está apoiado em outras estruturas, sobretudo, na relação de presença e no ritmo imposto pelo pulsar entre a ação e a recepção, na tensão do encontro entre corpo e espaço.

O espaço, segundo Gumbrecht, “é a principal dimensão pela qual, em uma cultura de presença, a relação entre seres humanos, isto é, entre corpos humanos, se constitui”. (GUMBRECHT, 2010. p.110)⁶⁹ Uma relação que pode estar em constante transformação ou ser transformadora, que pode deflagrar a violência inclusive e, conseqüentemente, transformar a violência em poder. A cultura de presença é uma das quatro tipologias de cultura definidas por Gumbrecht, sendo que, cada uma destas tipologias apresenta formas distintas de apropriação do mundo pelo homem na situação de uma ação transformadora. Interessam, no âmbito dessa pesquisa, aquelas que dizem respeito às apropriações relativas ao espaço: a ‘cultura do sentido’ e a ‘cultura da presença’.

⁶⁹ Segundo Gumbrecht, quanto mais a autoimagem de determinada cultura corresponde a uma tipologia da ‘cultura de sentido’, mais ela tentará ocultar e até excluir a violência como o mais avançado potencial de poder.

Interessa ainda a associação entre ambas, no que tange, por exemplo, `a cultura de sentido, ao impulso, resposta criativa ou `a ‘motivação’ como possibilidade de imaginar um mundo parcialmente transformado pelo comportamento humano, é em relação à cultura de presença, como aquela que impulsiona uma ação, que torna presente aquilo que está ausente; a cultura de presença responsável por provocar a existência de um lugar de encontro no qual se estabelece uma relação de ação e percepção, entre a obra, seu autor e a audiência, ou, ainda, uma situação de conflito, caracterizando a presença.

Neste sentido, a proposta do objeto de análise intitulado: *DESENHO de CENA 2: PQ’15 POLITICS PROJECT: NO MAN’S LAND*, projeto autoral que será apresentado adiante, dialoga diretamente com este pensamento. A instalação que redefine o espaço de um dos lugares mais significativos da cultura em Praga – *CROSSROADS*⁷⁰. Ocupa e convida à ocupação, de maneira que o espaço e a noção de lugar sejam modificados diariamente, estabelecendo um ponto de encontro, aberto para as ações que resultem transformadoras.

Assim como os lugares que interessam a Michel Foucault⁷¹, *No Man’s Land* reconfigura um território para destacar o seu potencial em relacionar-se com outros lugares, no qual o espaço central da arena é conectado por duas vias que apontam para direções opostas. O espaço no *CROSSROADS* é redefinido de maneira que possa subverter, modificar, interferir no conjunto de relações que ali acontecem, a fim de estabelecer um lugar transitório, de passagem, conectado a outros lugares que possam ser complementares ou contraditórios, que indiquem a existência e o conflito entre o espaço real e a utopia. Pode tornar-se ainda, um espaço dissociado do espaço real da sociedade, que existe quase de forma alienada.

70 Prague Crossroads – ou encruzilhada de Praga - localizada na região central da cidade, local destinado à convergência de atividades culturais.

71 Michel Foucault (1926-1984), Filósofo francês, historiador, teórico social e crítico literário. Desenvolveu teorias que abordam as relações de poder e conhecimento e como são utilizados por instituições para exercer tipos de controle social.

O Espaço da Cena

'A ocupação do espaço é uma condição geral da existência de tudo, até de fantasmas, se existirem. É uma condição causal para que haja toda e qualquer 'sensação'. Similarmente, as vibrações emitidas pelo objeto são condições causais de qualquer tipo de percepção, por conseguinte, não distinguem um tipo de percepção de outros. '(DEWEY, 2010. p. 388)

Pensar uma cultura de presença nos leva a refletir sobre a natureza do acontecimento, do evento ao vivo, e sobre como as inovações se fazem presentes na sua materialização, na intenção de surpreender. O evento, seja em um espaço ao ar livre ou no interior de um edifício, seja de característica teatral, expositivo ou Instalação, conduz o espectador ao desconhecido. Ainda que tenhamos alguma comunicação prévia sobre conteúdos e narrativas, a forma como se apresenta é única e, diferentemente de uma linguagem escrita, as narrativas se desdobram no espaço em três dimensões e, no momento do encontro, da presença, torna-se único. Se irá ou não se revelar transformadora, é uma consequência, ou pode ser que simplesmente seja ilustrativa ou representativa de um determinado universo, desprovida de proposição crítica.

O Espaço, considerando sua materialidade, é o meio para criar uma experiência puramente estética ou no sentido pleno de negociação consciente entre o indivíduo e o mundo. O ESPAÇO é identificado como o aspecto mais representativo que congrega a Cenografia/ Artes Cênicas, a Instalação/ Artes Plásticas e a Expografia/ Museografia.

*'Todas as Artes plásticas são artes do espaço. A noção de forma não lhes é exclusiva. Não existe arte plástica fora do espaço e, quando o pensamento humano se exprime no espaço, toma necessariamente forma plástica. (...). É portanto capital estudar a Forma plástica em função da noção de espaço. Tanto mais que esta noção é variável segundo lugares e épocas. (...). Este território comum, o espaço, pode ser tomado como o eixo de uma rosa-dos-ventos. '*⁷² (Pierre Francastel, apud DUARTE, 2005. p.48)

⁷² P. Francastel apud Paulo Sergio Duarte em '*Rosa-dos-Ventos, Histórias da Arte e do Espaço; Posições e Direções na Arte Contemporânea*'. Fundação Bienal do Mercosul - Porto Alegre, setembro de 2005, pág48. Paulo Sergio Duarte é curador geral da 5ª Bienal do Mercosul, 2005

A compreensão acerca de um espaço, desenhar um espaço, ocupá-lo, a composição visual neste espaço através de: cor, luz, tecnologia, são atribuições que integram o processo de criação do cenógrafo, que os relaciona a partir de um argumento proposto culminando em um abrigo para um acontecimento ao vivo.

Diante da prática no campo do *desenho da cena*, que interage com as Artes Visuais, o Teatro, a Arquitetura e a Museografia, há o deparar-se com um aprimoramento do uso do espaço que já não é mais apenas funcional, principalmente no que se refere às exposições em Galerias e Museus. Cada vez mais nos deparamos com a construção de espaços que ganham personalidade própria, que ‘atuam’ ou ‘significam’, tornando-se coadjuvante da cena. O espaço não é mais meramente suporte, mas protagonista e passível de ser identificado, no campo do *desenho da cena*, de acordo com qualidades narrativas e/ou performativas.

A intersecção entre uma performance e o espaço, no campo do Desenho da Cena, pode ser através de um desenho elaborado, repleto de maquinárias e trucagens em uma caixa preta, como pode acontecer também em um site-specific, no qual o designer da cena simplesmente define o que será o lugar-evento⁷³ da cena. Essa definição compreende o recorte do olhar que ele vai propor ao público, além é claro, da orientação e dinâmica do espaço cênico no espaço ‘encontrado’.

Ao cenógrafo, hoje, também é possível atuar em diferentes áreas, o que contribui para apurar sua visão, sua experiência, ampliar seus conhecimentos. Evidentemente, cada campo de linguagem possui ferramentas e sistemas específicos, embora, cada vez mais se apresentem intercambiáveis. É importante notar que os espaços que hoje se apresentam como um catálogo de possibilidades que respondem a teorias e sistemas, não são inovadores e, se os compararmos com a multiplicidade de espaços e suas hierarquias ao longo da história, veremos que estas hierarquias se reduziram e os espaços acontecem no desdobramento de dimensões distintas, para além dos três eixos: horizontal, vertical e diagonal; podem ser também simultâneos, como o espaço da rua, o telefone celular, a internet, por exemplo.

73 Lugar-evento – em uma referência à Doreen Massey, em *For Space* (p.139) que questiona o sentido de lugar e localização.

O Espaço do Indivíduo

‘Nós não vivemos dentro de um vazio que pode ser colorido com diversos tons de luzes, vivemos dentro de um conjunto de relações que delinea sites que são irredutíveis para outro e absolutamente não sobrepostos uns aos outros’
(FOUCAULT, 1986.p. 75)

No conceito elaborado por Michel Foucault⁷⁴ para analisar o espaço do homem, ele descreve lugares-espacos que lhe dizem respeito e aponta para o fato de que existem, em cada um destes espacos, muitas camadas de significação ou de relações a outros lugares e cuja complexidade não é imediatamente percebida.

A este conceito, que trata, portanto, da geografia humana e descreve estes espacos de caráter não homogêneos, Foucault denominou *‘heterotopia’*; conceito a partir do qual observa as noções acerca de espaço e de lugar e como estes são organizados e compreendidos na sociedade ocidental desde a idade média até o século XX, bem como a dinâmica das relações no lugar e espaço. Interessam a Foucault os espacos que existem entre o real e o utópico e que servem para modificar as convenções e a percepção sobre o espaço.

O conceito de *heterotopia* reside na capacidade de justaposição, em um único espaço, de muitos lugares diferentes que seriam, na realidade, incompatíveis entre si. Foucault cita, como exemplo, o Teatro por sua característica de, a partir de um lugar real, justapor no palco 'toda uma série de lugares que são estranhos um ao outro'. Cita também o Cinema e o fato de que, através de uma tela bidimensional, visualiza-se a projeção de um espaço tridimensional.

Foucault aponta ainda alguns outros contextos que ilustram o conceito de *heterotopia* através das características de determinados espacos e lugares correspondentes, a exemplo do navio ou o cemitério. Exemplifica o sentido de *heterotopia* com base no espaço geográfico do cemitério⁷⁵ como sendo aquele que congrega todos os lugares de uma sociedade, de uma cidade ou vila; considera desde que as pessoas sempre têm algum ente querido que ali reside, em sua última morada.

74 FOUCAULT, Michel. *História crítica da modernidade. Of Other Spaces*. 1986. p.73 a 78.

75 Refere-se ao fato de que até o século XVIII o cemitério ocupava o coração das vilas e cidades (na Europa)

O cemitério, como espaço de convergência que passa a constituir uma ‘outra cidade’ dentro de uma existente, em justaposição. Os museus também, segundo Foucault se configuram como *heterotopias* por estarem ligados à acumulação do tempo; justapondo camadas de espaço-tempo através dos objetos como representantes significativos de determinados contextos.

O Espaço Narrativo

No contexto da cena não-textual, o espaço ganha qualidade de narrativo ao organizar os elementos não textuais de maneira autossuficiente na condução do público através da narrativa que deseja compartilhar. A exemplo das experimentações teatrais de Appia, Craig, Meyerhold, Kantor e Svoboda, aqui citados, este olhar para uma narrativa não-verbal, ou meramente ilustrativa emerge no Teatro Moderno.

No contexto de uma exposição, o desenho de cena, além de organizar o espaço, criar a intertextualidade (ou narrativa) situa a localização cultural da produção artística ou da obra histórica em questão. A Exposição tornou-se em si uma forma artística que, além do seu valor pelo conteúdo que apresenta e mensagem que transmite, é valorizada por si mesma. Nesse sentido, Gonçalves defende que ‘as mostras, como um todo, colocam-se para o receptor tal como obras de arte (...) e podem produzir efeitos iguais aos da relação dialógica com a arte em si mesma’. Prossegue afirmando que esta condição da Exposição como ‘forma artística’ fica mais evidente quando o seu desenho está impregnado com a linguagem teatral como uma opção museográfica.

A construção de um *Espaço Narrativo* depende sobretudo de como a exposição como um todo é organizada, os diálogos que estabelece; a fim de que não resulte apenas em um apanhado de objetos dispostos em vitrines ou informações em painéis ou que resulte em um acúmulo de informações que não se relacionam, desprovidos de sentido de um conjunto.

No campo do *desenho da cena* dirigido à Museografia, a configuração do Espaço como NARRATIVO fica evidente em realizações que combinam Museografia e

Teatro, como exemplo das produções que serão apresentadas adiante: *Desenho de cena 3 Mix Max Brasil*, e *Desenho de cena 1 – PQ 2011*.

A exposição, hoje sabemos, é a forma mais proeminente de comunicação direta entre uma instituição e sua comunidade; através dessa linguagem o Museu ou a Instituição cultural apresenta suas ideias e encontra acesso para dialogar com o seu público, justificando assim a continuidade de sua existência. No contexto da Museografia, assim como no Teatro, o designer de cena depara-se com o processo de conceber a configuração do espaço e encontrar soluções para a apresentação do conteúdo proposto: material e imaterial, ilustrativo e narrativo, concreto e subjetivo.

MATERIAL corresponde, para além do conteúdo físico: objetos, imagens, coleções; a maneira de dispor estes conteúdos, e a configuração do espaço em si, sua conformação, seus limites, as alternativas que oferece e a trajetória a ser percorrida.

IMATERIAL é, por sua vez, o conteúdo não palpável, uma estória por detrás e para além do visível, por exemplo, os conteúdos ausentes, ou de caráter literário que desejam ser materializados no contexto da exposição. É também a *Narrativa do Espaço* aquela que emerge da composição, do desenho de uma cena, que não está presente necessariamente no texto, que não é o conteúdo principal - a obra do catálogo, mas que se faz perceptível e consciente, quando concebido um 'lugar de existir'.

O ESPAÇO NARRATIVO⁷⁶ no contexto da Museografia, evita uma ordem cronológica ou uma disposição sequencial, enciclopédica dos elementos e da configuração do espaço, pois considera-se que uma exposição concebida como uma narrativa é uma forma dinâmica e mais eficaz de comunicação e de aprendizagem. A classificação da coleção associada ao rigor da cronologia, nessa concepção, dá lugar a uma estruturação mais flexível, no qual os conteúdos são tratados de maneiras

⁷⁶ Narrativa: O conceito de narrativa associado ao contexto do Teatro parece limitar-se à ideia de 'relato', apresentado por uma das personagens. O ato de contar, em palavras, algo que aconteceu e que não está sendo 'encenado' porque é julgado difícil ou impossível de ser representado em forma de ação.

A ciência que cuida da Narrativa – a 'narratologia' – traz uma abordagem mais ampla, que menciona um conjunto de formas narrativas. o que nos sugere que existem outras formas de narrativa para além do texto falado. Segundo Boileau, em *Arte Poética*, cap. III, citado por PAVIS, 'aquilo que não devemos ver, a narrativa nos expõe'. Cabe à narrativa: apresentar os fatos, descrever os sentimentos, indicar as intenções, localizar outros lugares, indicar tempo e passagem de tempo, elucidar conclusões morais. A narrativa acontece no distanciamento da ação. A narrativa, ao desmaterializar a representação, impede a ilusão, despsicologiza a cena insistindo na produção da fala da personagem, e através dela, do dramaturgo e do diretor. Ao que podemos questionar quando refletimos sobre como é considerada a narrativa do cenógrafo ou do iluminador? (PAVIS, 1999, p. 259-260)

distintas construindo uma diversidade de enfoque e de ritmo que, assim como uma boa história, cativa o espectador.

O *Espaço Narrativo* favorece a criação de uma estrutura na qual a multiplicidade de camadas, – *layers* - de informação, de olhar, de percepção e de interação são sobrepostas ao invés de lineares, como a cronologia. Constrói uma trajetória para que o visitante percorra o espaço e, através da qual poderá coletar os fragmentos que formam o todo da Exposição, provocando - o para uma ação mais participativa e, conseqüentemente, possibilitando que ele faça uma leitura individual e na qual some seu repertório, ampliando o desdobramento das narrativas existentes.

O desafio reside em como conduzir o espectador, através de um *Espaço Narrativo* no contexto do evento ao vivo, a uma experiência inesquecível. Uma construção que envolve um processo composto por etapas e demandas bem claras:

A primeira etapa diz respeito ao planejamento da história, à definição e possíveis narrativas que conduzirão, como um eixo, à definição de uma estrutura da cena⁷⁷; entretanto, não se espera que a história possa ser inteiramente contada através da exposição.

No contexto da exposição o visitante espontâneo terá uma leitura diferente daquele que teve uma informação, preparação, ou vivência previa em relação ao projeto, a exemplo de ações em paralelo ou anteriores, tal como um programa educativo, através do qual, distribui-se previamente o material pedagógico e desenvolve-se atividades sobre a narrativa e seu conteúdo, com destino a ser apresentado a grupos específicos de visitantes. Uma segunda camada de informação complementar sobre o conteúdo pode estar acessível, não se limitando apenas à ações para escola, mas disponível em páginas da web, ou outro tipo de aplicativo, catálogo impresso ou como link através de eventos relacionados e acessíveis ao potencial público do acontecimento ao vivo.

A segunda etapa, acontece a partir de uma definição preliminar da estrutura temática da narrativa; concentra-se no agrupamentos e forma de organização dos

77 Em MixMax Brasil, uma estória foi traçada como um eixo para conduzir o público, através da exposição, mantendo o imaginário de um cotidiano que remonta ao local de origem que inspirou o evento – a estória contada era de uma menina que distante da cidade perdeu seu chinelo havaianas em um rio, tendo sido o mesmo encontrado muito mais tarde por um menino da cidade e, um dia eles se encontram. A estória fala de esperança, de contrastes, de territórios e distintos graus de urbanidades, fala da riqueza da diversidade de referências de um povo e de um lugar e sua identidade.

objetos da coleção, de maneira orgânica, tecendo combinações e diálogos. No processo de criar as narrativas que tecem estas relações, emerge a construção de diálogos entre grupos de elementos *materiais* e *imateriais*. A estrutura básica auxilia ainda no processo de 'filtragem' do conteúdo quando este ainda está em aberto. Tanto no palco como na galeria ou no *site-specific*, esta articulação entre espaço e sua ocupação e a maneira como a cena será apresentada, requer cuidado com uma série de demandas de caráter técnico; desde a identificação de linhas de visualização e o desenho do espaço, o uso deste espaço pelo público ou pelo performer, entre outros. Como um texto, o ritmo do espaço narrativo vai variar e os movimentos dos visitantes irá refletir no desdobramento narrativo.

A terceira etapa diz respeito ao momento de definições; dar prosseguimento às demandas de produção para a realização do projeto Museográfico, é o momento no qual se faz necessário ser preciso. Isolar ou agrupar objetos, decidir de que maneira o conteúdo imaterial será apresentado. Existem várias possibilidades de apresentar um conteúdo de caráter histórico compatibilizado com a estrutura narrativa de uma Mostra; alguns, mas simples, outros complexos, lembrando que o público, por vezes, irá deparar-se com uma metalinguagem "uma história dentro de uma história". A teatralidade é um recurso que cria diferencial na exibição do conteúdo; elegendo alguns elementos como protagonistas para engendrar uma experiência íntima com o tempo e contexto, conduzindo o visitante a uma viagem de duas direções e, conseqüentemente duas paisagens, duas maneiras de olhar para uma realidade.

Contando uma história

Contar uma estória é, desde sempre, parte do ritual cotidiano do homem. Durante muito tempo e em algumas culturas ainda, esta tradição é pautada na oralidade e mesmo desde as pinturas rupestres, os desenhos eram usados como forma de narrativa, representando cenas do cotidiano. A localização, a paisagem, o edifício, a materialidade do espaço, o objeto, a luz, o som, o ar que perpassa, são todos elementos que significam e que colaboram para criar uma experiência através da composição destes elementos na proposição de uma narrativa ou estória que se deseje

contar. Da mesma maneira como os objetos podem tornar-se significantes, imagens e ação são organizados e inter-relacionados formando diálogos, ganhando contornos de personalidade; o edifício como um todo e, sobretudo, o espaço onde o evento acontece, precisa fazer parte deste diálogo, seja em concordância ou em contraste. Se na idade da pedra, a caverna era o edifício e as superfícies de suas paredes internas davam lugar à narrativa, da mesma maneira, a arquitetura, na sociedade contemporânea, pode ser o lugar da narrativa, definindo o espaço real através do qual o visitante é conduzido por uma trajetória desenhada, planejada de acordo com a narrativa.

O diálogo entre o público e o objeto ou instalação, apresentados através de um espaço cuidadosamente desenhado para tal, pode estabelecer um estado de tensão que funciona como articulação para que o visitante possa vivenciar o evento, emocional e criticamente. A forma de organização do conteúdo no espaço, bem como a encenação de cada espaço sequencial, demanda uma atenção especial para que esta tensão seja alcançada, gerando assim possibilidades de interatividade.

A interatividade não está apenas no palpável, no fato de que os visitantes podem ‘usar’ ou manusear algo, mas existem outras camadas e modos de interatividade. Os visitantes podem ser convidados a tocar, cheirar, sentir a intensidade de cores e de luzes, ouvir os sons; podem ser instigados a selecionar as imagens apenas pelo olhar, ou despertar o interesse para um conhecimento específico.

Todas essas experiências podem ser tangíveis à medida que o visitante é parte de uma apresentação espetacular, uma performance ao vivo, mas não necessariamente por um engajamento físico superficial do sentido de interatividade; pode acontecer simplesmente de forma aparentemente passiva.

A ênfase na elaboração de uma relação de intimidade do público com o espaço, em substituição a uma formal e didática construção, aproxima o visitante do que é o conteúdo apresentado, além de criar uma paisagem mais inventiva e diferenciada, personalizada, do evento, que faz notar claramente a sua inspiração nas diferentes áreas da linguagem - como cinema, o teatro, a literatura, etc. Assim, o visitante relaciona-se com o acontecimento como quem lê um livro, a partir de um universo inteiro de personagens, objetos, imagens, ambientes, sons, no qual emerge

o sentido de localidade e de tempo e podem ser também desdobrados de acordo com a percepção e interatividade do espectador/visitante.

A linguagem do Teatro é sem dúvida, na minha opinião, diante das experiências vivenciadas e realizadas nesses quase quatro anos de pesquisa, a que rompe deliberadamente com a estrutura formal dos espaços dos museus e galerias, trazendo a narrativa não t para os campos da Museologia e das Artes Visuais.

A sensação provocada pela fusão de elementos cênicos, tais como: som, luz, imagens em movimento, projeções de diversas naturezas – desde uma peça fílmica até por exemplo um efeito de reflexo de água, amplia a tensão entre os espaços ocupados por instalações ou obras de arte, uma vez que cria no espectador uma expectativa do que virá a seguir. O visitante, por vezes, é ‘lançado’ em um jogo cênico no qual se torna protagonista; seja pelo recurso de uma iluminação dramática, de elementos táteis, através de alteração na sensação de temperatura, ou ainda, de recursos sonoros, elementos combinados com a finalidade de provocar o seu envolvimento emocional.

O Espaço Performativo

Performatividade é um termo amplamente discutido na atualidade e o interesse sobre este assunto está na noção que ele traz à tona e que se estende para além do campo de linguagem a que pertence originalmente; alcançando as áreas do design em geral e da arquitetura. A noção de ‘reconhecer o potencial de uma nova abordagem para a organização espacial e interatividade, na qual é enfatizado o diálogo entre o espaço, o corpo e o aspecto temporal’. (HANNAH, 2005)

Dentre as atividades realizadas durante a pesquisa, algumas e interessantes oportunidades se apresentaram para uma vivência sobre o diálogo entre arquitetura e Performatividade. Uma destas oportunidades foi um programa de workshops promovido pelo curso de arquitetura da Universidade de Novi Sad⁷⁸, na República Sérvia, para o qual fui convidada a ministrar workshops para os estudantes de arquitetura do 2º e 3º ano curso de graduação, em dois períodos: novembro de 2011 e abril de 2013. Na primeira visita, os alunos desenvolveram um projeto arquitetônico

78 Universidad Serbian Centre for Scene Design, Architecture and Technology

para a criação de um Centro Cultural, partindo da proposta de encontrar um local urbano e traçar uma correspondência com a arquitetura a ser criada para aquele local com a experiência de ocupar um edifício através da representação poética de uma peça literária, em forma de performance. Aos alunos, foram apresentados fragmentos de quatro peças escritas por renomados autores sérvios contemporâneos⁷⁹ e, organizados em grupos de 3 a 4 componentes, lhes cabia selecionar um destes fragmentos como ponto de partida para criarem uma situação performativa, utilizando para esta experiência, áreas e edifícios construídos na universidade. A dinâmica era pautada na oportunidade do aluno em pensar e vivenciar o espaço criticamente, levando esta experiência para o processo de criação projetual em arquitetura.

De maneira semelhante, a performatividade é um dos desdobramentos artísticos relacionado à arte conceitual mais significativos no campo do design de exposição na contemporaneidade. No contexto da Museografia, quando integrada na dinâmica e no desenho expositivo resulta por sobrepor-se à semiótica da obra em exposição, colaborando para proporcionar uma vivência do público em relação ao 'lugar' inventado.

O Espaço Performativo no contexto da Museografia explora o potencial do tema e do projeto para desenvolver suas propostas de interatividade. A presença da performatividade ajuda ainda no reconhecimento de que o corpo, a presença, tem um papel fundamental como agente comunicador. O corpo e seu movimento através da exposição proporciona uma vivência singular do visitante na sua relação com o espaço e com o conteúdo, na maneira em que ele é posicionado em relação ao seu olhar ou

79 'The Constructor' - o conflito de um homem que constrói uma máquina incrível, que o leva ao mercado de artigos de segunda mão, todos os domingos pela manhã para vendê-lo, mas ele não quer se desfazer dela, o que lhe interessa é o evento e sua permanência, o ato de negociar. Desenvolveram seus projetos a partir deste texto, um grupo com 3 integrantes: Danijela Kravic, Milena Vrac e Aleksandar Simahic; outro com 4 integrantes: Peric Vldar, Mitrovic Jelena, Zarkovic Mina, Scekcic Stefan.

'Soho' - Trata do encontro entre um produtor teatral e um possível diretor, ou alguém com ideias a realizar e neste encontro estabelece-se quase que um acordo comercial em relação a produção da arte. Um grupo o escolheu, 4 integrantes: Bojana Guzina, Hikola Scekcic, Darko Hedeljkovic e Uros Kahjevac.

'Break up - O texto apresenta uma personagem feminina que vive o conflito do envelhecimento e desenvolve uma dupla personalidade, sendo ela a protagonista e a coadjuvante da mesma cena.

Dois grupos escolheram este texto como ponto de partida, um grupo formado por 3 integrantes: Aleksandra Sladojevic, Jovana Anteli, Igor Djuranin; e outro com 4 integrantes: Zorica Licina, Denisa Premilovac, Natasa Ljubojevic e Jovana Jovicic.

contato. A experiência torna-se, portanto, um encontro entre o corpo em movimento no lugar e em relação ao espaço do evento.

O *Espaço Performativo* é construído cuidadosamente em sintonia com o espaço e com foco no visitante, procurando privilegiar o movimento e a ação, em detrimento da observação estática. Considera a interação possível entre o visitante e um corpo, como elemento ou matéria integrante da instalação. Gera experiências de interatividade, criando novos códigos, novas maneiras de expor, e incorporando na combinação entre ambientes, digitais e físicos, acesso ao conteúdo e desdobramentos.

O *Espaço Performativo* assim, não se restringe ao espaço físico onde o visitante está ou esteve, criando possibilidades de continuidade e extensão à sua experiência em um espaço de acesso virtual ou adjacente. As ferramentas disponíveis na atualidade permitem explorar outras dimensões do espaço; sendo não mais necessário apresentar todo o conteúdo no espaço físico do encontro presencial e, conseqüentemente, uma seleção mais precisa, um recorte, abrindo espaço e permitindo a criação de *espaços narrativos*, ao invés de precisar dispor todos os objetos da coleção, por exemplo. O público, por sua vez, conta com as facilidades para acessar informações adicionais nos níveis que desejar, capazes de promover a relação entre a aprendizagem e as formas de jogar, sobretudo para o público jovem⁸⁰.

As exposições apresentam-se cada vez mais como ‘espaços transicionais’, que mediam os mundos interno e externo, o que é imaginário e o que é reconhecível. Na construção desta composição, o desenho de um espaço performativo é caracterizado por convidar o visitante a refletir sobre a sua interação com o espaço e com o conteúdo, oferecendo-lhe outras possibilidades de interação para além de um lote de dispositivos tecnológicos.

A inclusão de tecnologia para oferecer dispositivos interativos de expor, em não é um dado novo no que diz respeito a projetos expositivos, o novo reside no conceito de espaço performativo e, para este fim, emergem propostas criativas de inserção de tecnologias, além de digitais, mecânicas. Projetos que desejam fugir ao desenho tradicional no campo das exposições, procuram estabelecer critérios que perseguem a diversidade da experiência, postura que é fundamental para o

80 *MixMax Brasil* – o projeto é apresentado adiante no capítulo #4 dessa tese.

desenvolvimento criativo e inclusivo do *desenho da cena* no contexto da exposição hoje e no futuro.

‘A percepção substitui o mero reconhecimento’. (DEWEY, 2010. p.135). Dewey defende que na experiência estética, acontece uma espécie de reconstituição que reaviva o estado de consciência e, ainda, o fato de que ‘no ato da percepção, não podemos dizer que, ao ver e ao ouvir crescemos a emoção, porque ela já faz parte’. O objeto ou cena percebido perpassa, segundo Dewey, pela emoção e, para apreendê-lo como experiência, o espectador tem de criar a sua própria vivência, ou seja, tem que perceber e analisar estética e criticamente. Tanto para o agente receptor, quanto para o artista, deve haver uma ordenação nos elementos do conjunto que, em sua forma, embora não nos detalhes, seja idêntica ao processo de organização conscientemente vivenciado pelo criador da obra’. (DEWEY, 2010. p. 135-137)

O espaço de exposições pensado a partir dos conceitos de NARRATIVO e PERFORMATIVO transforma-se em um palco e, por sua vez, o palco pode transformar-se em museu. Assim como a arte o faz, o movimento de transcender, de transpor ao objeto ali apresentado, esta transposição do espaço como palco e do palco como museu, nos remete aos conceitos primordiais sobre a definição de ‘objeto de arte’.

A noção de *desenho da cena como experiência*, enfatiza a condição do desenho como um jogo de elementos em composição que conduzem a uma vivência, não restrita a uma demanda funcional ou a serviço de, permitindo que o *Espaço Narrativo* possa tornar-se performativo, e vice-versa. Da mesma maneira como o Teatro contemporâneo explora novas formas de interagir com o público, o *Espaço Performativo*, no museu, teatro ou galeria, trata sobre convidar o público a interagir com os fragmentos expostos ou com a configuração de um espaço, de novas maneiras, e a transitar através de um ‘Teatro de Movimento’ que surpreende e emociona.

CAPÍTULO 4

DESENHOS DE CENA

FIG. 11 Foto da Exposição PQ'11- Mostra Nacional Brasileira na Quadrienal de Praga PQ'11
Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, 2011 - Praga

DESENHOS DE CENA

‘O centro de uma composição tridimensional ou um quadro, não é espacial, mas o foco de forças em interação.’

(DEWEY, 2010. p.328)

Desenho da Cena certamente não se restringe ao lugar da ação desde que, há mais de um século, os modos de encenação tradicionais foram substituídos e a construção de um espaço cênico migrou para o centro do conceito de teatralidade, ou seja, reunindo ‘o que se vê’ e ‘como se vê’ em uma paisagem 360 graus em movimento.

As abordagens contemporâneas no campo do *design para Performance* enfatizam a importância em proporcionar ao público uma vivência, e exaltam, cada vez mais, que a materialização de narrativas não-textuais é fundamental para alcançar este objetivo. Assim como propõe Dewey acerca do papel da ‘*Arte como experiência*’⁸¹, na medida em que o designer da cena tem o seu trabalho reconhecido como ‘obra’, defende-se aqui o uso de um conceito, adaptado a partir desta concepção de Dewey, que define o ‘*desenho de cena como experiência*’.

‘*Desenho de cena como experiência*’ - considerando o ponto de vista e percepção do espectador, na busca por fazer com que ele viva uma experiência - reside no desafio em criar um espaço que desperte o seu interesse em uma primeira instância, que envolva o público ao ponto em que ele se sinta imerso no universo ao qual é introduzido, seja o espaço de natureza acolhedora ou provocadora, caracterizado por uma quebra do estado de conforto do espectador, levando-o a um estado mais alerta, mais concentrado, que o estimule a passar tempo no local, vivenciando-o e, ainda, que deseje retornar a ele. Criar um desenho de cena que conduza o homem a uma experiência, talvez até emocional, é um desafio a alcançar e torna-se uma experiência para o próprio artista quando o faz. ‘Um acontecimento no Teatro pode ser semelhante ou idêntico a um acontecimento em nossas vidas, mas graças a determinadas técnicas e condições, nossa concentração é maior. Assim, espaço e concentração são dois elementos inseparáveis.’ (BROOK, 1994. p. 202).

81 DEWEY, John. *A Arte como Experiência*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

Ponderando sobre experiências reais que criam uma memória pessoal associadas à ‘aquela’ manifestação específica, envolver o visitante a um nível emocional através da criação de uma experiência espacial é, atualmente, considerado um importante recurso para comunicar os ideais e filosofia de uma instituição para a sua comunidade, além do conteúdo apresentado; exemplos disso são os objetos de análise dessa pesquisa que são apresentados adiante: *Desenho de Cena 3 Mix Max Brasil*, e *Desenho de Cena 1 – PQ 2011*.

Pensar na questão da concentração do espectador, quando se desenha o lugar de encontro entre o real e o fictício, conduz o designer a processos no qual ele seleciona quais os recursos de linguagens vai utilizar na busca pela melhor resultante na reconfiguração do espaço dado; considera todas as variáveis: da dimensão do espaço à quantidade e variedade de conteúdo, avalia as possibilidades e limitações técnicas do espaço dado, além do efeito narrativo de sua reconfiguração e sua relação com o conteúdo. Nessa construção, a escolha e definição das tecnologias a serem utilizadas depende do conhecimento acerca delas, tornando-se, o conhecimento tecnológico, fator indissociável na concepção do desenho da cena; só é possível selecionar a partir do conhecimento, assim como de uma paleta de cores, a temperatura de uma lâmpada ou uma fonte de som.

O desenho da cena está sempre associado ao uso de alguma tecnologia e, assim como qualquer outro sistema, a tecnologia deve ser utilizada quando apropriada, colaborando para criar ritmo e mantendo a concentração do espectador diante de distintas maneiras de apresentar conteúdos; do contrário, ao passar de um espaço para outro e deparar-se com os mesmos sistemas de apresentação/representação o visitante poderá imergir em certa monotonia. Não significa necessariamente que a cada passagem ele precise deparar-se com um grande show, mas que o contraste entre os sistemas, o macro e o micro, o longe e o perto, estabelecem sobretudo o movimento do jogo e seu ritmo, possibilitando sua interação com o conteúdo. A presença de diversos tipos de equipamentos e de modos de exibição do conteúdo, somados ao diálogo entre elementos, objetos e espaços, contribuem para a unidade da narrativa. Mesmo que um conteúdo apareça fragmentado, uma boa organização e distribuição de elementos no espaço, sobrepostos ou em sequência, permite ao espectador ‘alinhar’ os dados e fazer a

sua leitura, sem que a mostra precise ser didática ou defina sistemas e códigos rígidos; desta maneira lhe é dada a oportunidade de encontrar, ele mesmo, as chaves de acesso para vivenciar o espaço, a narrativa que se apresenta e as inter-relações ali criadas, enfatizadas pela teatralidade e pela permeabilidade do espaço, do olhar e do movimento.

O desenho da cena como experiência no contexto do Teatro, do Museu da Galeria ou da Rua, cuidadosamente construído a partir do entendimento e estabelecendo um diálogo com o espaço em questão, apresenta-se como um corpo integrante daquele espaço existente e, portanto, da realidade de um lugar existente; conseqüentemente, conduz o espectador ou visitante a uma experiência real, pessoal, emocional até, que dificilmente será homogênea entre um grande público. Os elementos que reconhecidamente pertencem ao universo cotidiano do indivíduo e do mundo ao seu redor, quando colocados em situações de interação, na circunstância de um evento presencial, impactam na experiência do homem com o mundo, provocando suas emoções e identificação, interferindo no modo como irá perceber ‘aquele’ determinado acontecimento.

‘Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente; as coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular. Há distração e dispersão; o que observamos, o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si (...) temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências’. (DEWEY, 2010. p.109-110)

No projeto que o Tropenmuseum , na Holanda, desenvolve há mais de 25 anos, e que aqui é apresentado através do objeto de análise *Desenho de Cena 3: MIXMAX BRASIL, 2012-2015*, a questão da experiência faz-se clara; o projeto, situado ENTRE a Museografia e o Teatro, é planejado durante cerca de dois anos, envolvendo: pesquisa, coleta, design, direção artística, trabalho pedagógico e ensaios, nos quais monitores/artistas serão preparados a partir de suas habilidades para conduzirem diariamente, durante dois anos e meio, dois grupos de no máximo 45 participantes, para uma vivência através de um *espaço de* cerca de 700 m² que é configurado a partir de qualidades narrativas e performativas. O tempo de permanência do visitante no

espaço é, em média, de duas horas e meia, durante o qual o visitante é levado a ‘transportar’ o espaço do Museu para os ‘lugares’ que fazem referência a um contexto artístico, cultural, social, econômico e histórico, geograficamente distante.

O *desenho da cena como experiência* no contexto de projetos desta natureza, explora a faculdade do tátil e a ênfase nos objetos, desde os mais simples e acessíveis, provenientes do cotidiano, aos objetos de coleção; além de evidências imateriais que se referem a fatos, histórias relativas aos objetos e a quem pertenceram, bem como à subjetividade de imagens, luzes, sombras, sons, histórias orais e memória que evocam a localidade de referência; elementos que colaboram para comunicar os traços de realidade distante do local de origem, dispostos, através do *desenho da cena*, em um espaço fictício sobreposto ao espaço concreto do museu.

‘Em uma experiência, o fluxo vai de algum lugar para outro’ (DEWEY, 2010. p. 111). Como um rio que flui, diferentemente de um lago que é estanque, usando a metáfora proposta por Dewey, no percurso de uma experiência, seja ela uma exposição, uma ação performática ou cenas em sequência de uma peça teatral, um fragmento dá continuidade a outro e cria uma pontuação, um ritmo, conferindo sentido ao que está antes e depois, para cada elemento que constitui o todo. Há pausas, lugares de repouso, mas que pontuam e definem a qualidade do movimento. Segundo Dewey, na situação em que o espaço flui continuamente, sem interrupções, em que há uma fusão contínua entre espaço e seu conteúdo, não há buracos, junções mecânicas nem ‘centros mortos’; resultando em uma experiência singular.

Desenhando a Paisagem

As paisagens modificadas, sobretudo por Appia, Craig e Svoboda, além dos mais recentes e também relevantes encenadores consagrados que criam paisagens arrebatadoras, como Robert Wilson e Robert Lepage, cada um, em seu momento, na sua inquietude ajudou a transformá-la, utilizando luzes, cores, plataformas, objetos, marionetes, planos e movimentos, criando narrativas visuais que conduziram e continuam a influenciar o espectador a um novo modo de olhar e perceber a cena. A construção de uma paisagem, no sentido amplo do que engloba o espaço cênico e seus arredores, espaço de acolhimento e espaços em outras dimensões, é pautada sobre as

linhas de visão. Além do espaço propriamente onde a cena acontece, do ponto de vista de ambos – performers e audiência, o desenho da cena pode estender-se para o lugar que existe anterior a este, para um espaço transitório, de passagem, de chegada ou que se mantém em movimento constantemente.

Desenhos de Cena em analogia com a paisagem aqui é lançado porque conduz a uma ideia de amplitude do desenho, que coloca o espectador dentro dela, interagindo, ou fora, observando-a; de perto, de longe, de cima, seja em qual posição estiver em relação à cena, que modifica o ponto de vista do observador, acostumado a considerar que a cena está desenhada a partir do que os nossos olhos podem ver. A paisagem pode estar visível ou cercando-o invisivelmente, não apenas por imagens mas por ondas de luz, de som, de cor, pode ainda estar ao alcance ou distante, pode também obrigar ao deslocamento para alcançá-la, fisicamente ou apenas com o olhar. Tampouco se restringe ao edifício teatral, ao museu ou à galeria; são paisagens desenhadas em quaisquer contextos, dentro ou fora do edifício, espaços de qualquer natureza, redesenhados, ocupados ou o que parece simples, mas por vezes mais complexos: recortado e retirados de sua condição natural ou habitual.

A eficiência do *desenho de cena* reside hoje na qualidade do espaço e nos limites da percepção. Pensar o *desenho da cena* como uma espécie de paisagem, remete à ideia de ambiente, no inglês traduzido para ‘environment’; que soa como uma dimensão ampliada do olhar para o que pode ser percebido. Pode-se referir também, a noção de ambiência, a maneiras distintas de propor um espaço-lugar: na situação em que se cria um ambiente a partir da transformação de um espaço em um abrigo ou, a partir de um diálogo cênico, adaptar um espaço em face a uma negociação, estabelecendo um jogo ou uma disputa. A noção de ambiente sob o ponto de vista da encenação, pertence à Richard Schechner que definiu suas teorias sobre o ‘*environmental theatre*’⁸² baseado em seis axiomas que podem ser considerados independentes ou combinados, e que sinalizam uma mudança radical nas relações do espaço com as formas de representação. Particularmente, o axioma 3 trata da

82 Richard Schechner - 6 Axioms for Environmental Theatre – Axiom three (95) In 1967, in New York, Schechner funded The Performance Group, were at the forefront of the American avant-garde. Em 1968 ele publica *6 Axioms for Environmental Theatre*.

reconfiguração da relação espacial entre público e performer, do ponto de vista do edifício teatral ou do 'lugar da Performance'; ele discute o papel do desenho da cena no *environmental theatre*, em comparação com seu papel no Teatro tradicional; aponta para as especificidades da relação entre espaço e lugar na política e para a estética do Teatro de rua, bem como das possibilidades de transformar o espaço tornando-o meramente funcional a fim de atender às necessidades da performance, ou ainda, que a performance possa se adaptar e se desenvolver em diálogo ao espaço desenhado ou encontrado.

O ambiente como transformação orgânica de um determinado espaço em outro, considera todas as qualidades do espaço dado: arquitetura, texturas, acústica, luz, etc.. Essa transformação pode acontecer previamente, ou desenvolver-se em continuidade durante o evento ao vivo. Os espectadores, ao tomarem seus lugares no espaço, determinam o seu ponto de visão, mais ou menos fragmentado para a cena, em alguns casos, quando não estão fixados em um determinado ponto e direção, poderão, inesperadamente, estabelecerem novas relações com o espaço e a cena. As possibilidades de improvisação cênica que emergem do ambiente ou de uma paisagem, oferecem modos de encenação e de recepção mais fluídos, menos rígidos. Desenhar uma paisagem ou criar um ambiente pode, portanto, acontecer no ato da performance, reunindo assim, por exemplo, um espaço orgânico inócuo como da Bauhaus⁸³ aos movimentos de imagem, luz e planos imaginados por Appia.

Apesar de o movimento da Bauhaus no contexto do Teatro não ter como foco a construção da teatralidade, sua contribuição foi relevante ao apontar novas formas de perceber o espaço, ao rejeitar os espaços convencionais a partir da busca pelo que é essencial ao evento como lugar do encontro e, ainda na busca por promover espaços mais dinâmicos, e de fato experimentando e constituindo espaços mais orgânicos no qual a ação poderia ser cercada pelos espectadores, ou nos quais a ação poderia mover-se livremente através do espaço, inclusive cercando os espectadores.

83 O palco teatral na concepção da Bauhaus é um complexo orquestral que existe apenas através da cooperação de muitos e distintos elementos, uma união de forças criativas heterogêneas. O Teatro com a função de servir as necessidades metafísicas do homem constrói um mundo de ilusão a partir de uma base racional. A arte do Teatro é uma arte espacial e o espaço primordial nesta orquestração, no qual esta união se materializa. Assim o modo de fazer teatral na concepção da Bauhaus era pautado na ideia da unicidade, na qual os elementos seriam apresentados e compreendidos como uma totalidade, em conjunção ainda com o edifício e sua arquitetura. Chegaram a idealizar, inclusive, um espaço total para a realização teatral.

Desenhos de Cena | Cena

Desenhos de Cena apresenta cenas consecutivas, nomeadas *Cena 1*, *Cena 2*, e assim por diante, sendo que cada *Cena* se refere a um projeto prático e/ou curatorial de minha autoria⁸⁴, realizado no decurso do período de desenvolvimento dessa pesquisa, entre fevereiro de 2011 a janeiro de 2015.

DESENHOS DE CENA - CENA #, são aqui expostos em um formato mais descritivo, com a finalidade de ajudar o leitor a construir uma imagem particular de cada uma das *Cenas* e seus processos, reforçado por imagens pontuais que funcionam como indicações, suporte para esta construção, mas que certamente não traduzem a sua atmosfera e espacialidade integral. O leitor certamente identificará os conceitos até aqui apontados, nas *Cenas*, através das descrições a seguir.

Os *Desenhos de Cena* aqui apresentados, têm em comum o fato de se tratar de projetos que partem da intenção em provocar o espectador a uma experiência. Para tanto, configuram-se desenhos que existam de maneira autônoma em si e de maneira interativa ou participativa para o público. Seja esta experiência no âmbito do Museu, da Galeria ou da Rua, cujo fio condutor é a teatralidade e a relação de presença, na qualidade de um evento ao vivo; mesmo quando a *Cena* desenha um traço mais teórico na experiência de uma produção curatorial.

Na condução dos processos criativos para essas *Cenas*, alguns traços, ou aspectos, em comum podem ser identificados. Parte da criação de camadas de leitura e percepção, oferecidas como um *menu*, cuja seleção acontece na individualidade e diversidade de retinas. Evoca os elementos cênicos para um primeiro plano de interesse, recortados e selecionados a partir de conceitos, bem como de pesquisa e análise. Promove a permeabilidade como uma chave para além do olhar, que conduz o público à percepção das camadas e de seus detalhes, para o fato de que se fazem presentes objetos vivos, pulsantes e em diálogo, planejado de acordo com um roteiro. Promove a imagem sem necessariamente suprimir o texto completamente, a imagem como elemento que pode ser entendido por todos, independentemente de idiomas,

84 A produção diz respeito à produção prática de Aby Cohen, autora desta tese e dos projetos denominados ‘desenhos de cena’, apresentados nesse capítulo.

culturas e origens. Proporciona a presença e o encontro do público com o artista ou com os diversos artistas, em pessoa ou mesmo através de sua obra.

Desenhar a Cena, assim como desenhar uma paisagem é trabalhar entre o plano de uma pintura de um quadro, de uma imagem que se apresenta como um mundo inteiro, e a tridimensionalidade do espaço na relação entre corpos e olhares. Na analogia que se repete quando, a exemplo, ao longe observa-se uma paisagem e sua linha do horizonte, que se apresenta como uma pintura, uma imagem bidimensional e, à medida em que o indivíduo se aproxima e adentra essa paisagem, ela imediatamente se modifica, tornando-se um espaço 360 graus que o rodeia.

Trata-se de um campo cada vez mais fértil e convidativo à atuação do designer da cena para que desenvolva processos que possam ser transformadores e inspiradores, combatendo à estagnação e à repetição do mesmo fazer; no qual a imagem está não apenas como um corpo para ser contemplado ou que define a ideia de lugar, mas que desenha o espaço e compõe com os outros corpos uma composição cênica. Provoca a reflexão sobre a prática e seus processos continuamente e apresenta assim possibilidades relacionadas às práticas do desenho da Performance cujos processos revelam as especificidades de distintas identidades, criando uma experiência na qual contracenam, dialogam, e emocionam-se indivíduos.

Os Desenhos de Cena aqui apresentados, além de destacar processos, produção e reflexão de minha autoria, os submete ao ponto de vista de outros observadores, outros autores e suas reflexões. As criações se revelam provocadoras e resultam de fato da aproximação entre as linguagens aqui abordadas. Desenho e pensamento organizam-se de maneira dinâmica, na complementaridade entre os elementos, criando movimentos e equilibrando- o com o estático e o contemplativo, conferindo ritmo ao espaço e à sua leitura.

Para cada *Cena* e sua materialização, explora-se modos distintos de existir e de expor, desta maneira, módulos expositivos e performances cênicas podem tornar-se instalações. Podem ainda, a partir de uma determinada forma assumida, serem transformadas, animadas pela ação do espectador ou por um artista ou performer podendo redefinir-se, em seu modo de existência, simultaneamente, nas três áreas de linguagem apontadas nesta tese, constituindo, portanto, o seu lugar ENTRE.

CENA 0 - Work in Progress

20 anos na Quadrienal de Praga⁸⁵ 1995 – 2015

Passados vinte anos e cinco edições desde a primeira Quadrienal de Praga 1995 – PQ'95 em que participava pelo meu país, a sexta participação acontece em 2015, a PQ'15, uma grata e honrosa oportunidade de representar o Brasil e colaborar para esta Mostra única, como curadora internacional.

A primeira participação na 8ª Quadrienal de Praga, em 1995 – PQ'95, como assistente, em início de carreira, foi pautada pelo contraste entre o deslumbre e o questionamento, entre o cheio e o vazio. O cheio evidentemente estava na beleza e repertório apresentado pelos países, magníficas exposições de maquetes, desenhos e instalações; apresentando a incrível e incessante produção internacional do *desenho da cena*. O vazio estava na ausência... na dificuldade em identificar o artista por detrás e para além da obra ali presente. Em contrapartida, estava lá o aclamado cenógrafo Joseph Svoboda, em pessoa, exibindo a retrospectiva de sua incrível produção.

Fundada em 1967, a PQ é reconhecida pela UNESCO, patrocinada pelo Ministério da Cultura da República Tcheca e realizada pelo Instituto de Artes e Teatro de Praga. A participação, organizada por países e regiões, acontece por iniciativa de cada país que elege seu(s) curador(es); participações que são promovidas e organizadas por algumas das mais importantes organizações culturais do mundo, incluindo ministérios da cultura, instituições e organizações de Arte e Teatro, festivais internacionais, além de prestigiadas escolas de Teatro e de Artes Visuais. Esta representação por países tem sua inspiração no formato da Bienal de Artes de São Paulo, que era assim organizada por países; não por acaso, uma vez que foi justamente o sucesso da representação dos artistas da ex-Tchecoslováquia na Bienal de Artes de São Paulo e no Salão de Paris, na década de 1950; fator responsável para alavancar o

⁸⁵ Quadrienal de Praga é o maior evento no mundo na área do Design para Performance⁸⁵, apresentando trabalhos contemporâneos nas diversas disciplinas relacionadas: cenário, figurino, iluminação, sonoplastia, arquitetura teatral. A cada quatro anos, a Quadrienal de Praga reúne na cidade de Praga, durante 10 dias, profissionais, estudantes e emergentes de cerca de 70 países, dos cinco continentes, em uma oportunidade única de apresentar sua produção em exposições que representam seus países e regiões. É uma mostra competitiva, dividida em três seções principais - além de uma diversidade de programas paralelos: Seção dos Países e Regiões, Seção de Arquitetura Teatral e Seção dos Estudantes.

desenvolvimento do interesse pelo elemento visual no Teatro, evidenciado por diversas exposições internacionais de artes plásticas, das quais participaram os cenógrafos e arquitetos tchecos. Uma década mais tarde resulta na criação da PQ - mostra que é a maior referência mundial do desenho da cena e que perdura e se modifica de acordo com os movimentos e transformações da cena contemporânea.

Em 1999, na PQ'99, pela primeira vez atuava como curadora adjunta para a representação brasileira e, também, responsável pelo desenho expositivo da extinta *Seção Temática*. Em contrapartida à atualidade da *Mostra Nacional*⁸⁶, a *Seção Temática* era dedicada a temas livres, um recorte de caráter histórico, homenagem ou produção específica. Nesta 9ª edição, as inquietudes emergentes da edição anterior parecem ter ecoado e, algumas respostas emergiam nesta segunda PQ.

Em 1999, descobri a OISTAT - *Organização Internacional de Cenógrafos, Técnicos e Arquitetos do Teatro*⁸⁷, que procurava estabelecer um contato, um elo entre o artista e seu público, para além de sua obra presente, através de um ainda tímido programa paralelo no qual designers levavam grupos 'on tour' pela exposição. Havia, portanto, sido concedida a chance de interlocuções mais profundas sobre processos, formação, através do encontro presencial entre designers, participantes e público.

Nesta mesma ocasião, em 1999 e quatro anos depois do encontro com Svoboda, outra figura icônica da cenografia mundial, Ralph Koltai, estava lá para uma interlocução sobre 'A Tempestade' de Shakespeare. A OISTAT⁸⁸ revelou-se, naquele momento para mim, e continua até hoje, como um importante núcleo de prolíferos encontros e trocas no campo do *desenho da cena*.

86 A Mostra Nacional é a mostra competitiva que concorre ao prêmio máximo – a Triga de Ouro. Aos curadores é solicitado que apresentem a produção mais atual, limitada a um período de cinco anos; pode ser apresentada de forma expositiva ou mais conceitual em forma de instalação. Inclui as linguagens da dança, ópera, teatro, show, performances multi-midiáticas, artes performáticas, entre outros.

87 Fundada em 1968, também em Praga, reunindo representantes de oito países fundação, inicialmente sob o nome de: OISTT - Organização Internacional Nova de Cenógrafos e Técnicos do Teatro, passando mais tarde a incluir os arquitetos teatrais. www.pq.cz

88 A autora desta tese, é afiliada à OISTAT Internacional, desde 2003. Em 2007 ajudou a fundar a OISTAT Brasil, na conjunção de dois grupos de profissionais – o CenografiaBrasil e a ABrIC – Associação Brasileira de Iluminação Cênica. Durante mais de 10 anos, desde 2003, tem atuado como membro da Comissão de Educação da OISTAT, participando dos projetos da SCENOFEST 2003-2007-2011, como curadora e curadora assistente; e ainda do projeto WSD2013, como curadora dos segmentos EXPOSIÇÃO e DESIGN Como PERFORMANCE. Em 2013 foi eleita Vice-Presidente da OISTAT para um mandato de 4 anos.

Passei a entender que os membros participantes da OISTAT, ao redor do mundo são, naturalmente, os principais colaboradores e participantes da Quadrienal de Praga. A ação da OISTAT na 10ª Quadrienal de Praga em 2003 – PQ'03, ampliou-se com o lançamento da *SCENOFEST- Festival de Cenografia*, e assim, sucessivamente nas duas edições seguintes.

Na 11ª Quadrienal de Praga, em 2007 – PQ'07, a SCENOFEST quase 'engoliu', digamos assim, a Quadrienal de Praga, tornando-se um evento vibrante que ocupava o hall central do Palácio das Industrias 'Vystaviste', edifício que um ano mais tarde sofreria um incêndio e traria transformações positivas e renovadoras para a dinâmica da PQ. Nesta edição, na PQ'07, participava como assistente de curadoria da então *Chefe da Comissão de Educação da OISTAT* – Marina Raychinova, da Bulgária – na seção *BIRDS*. Tendo como ponto de partida a peça de Aristófanes, 'Birds', proposta da SCENOFEST que consistia em sessões diárias de crítica, uma banca examinadora da produção de trabalhos de estudantes e jovens designers que deveriam responder cenograficamente ao texto, com a participação de renomados designers da cena de diversas áreas; repetindo com sucesso o formato que já havia sido realizado em 2003, durante dez dias sob o tema *LEAR*, de Shakespeare, idealizado e conduzido pela britânica Pamela Howard, autora da publicação '*What is Scenography?*'.

Para a 12ª Quadrienal de Praga em 2011 – PQ'11, na esteira do trabalho de colaboração com a OISTAT, idealizadora da SCENOFEST⁸⁹, fui convidada a atuar como curadora do programa de Workshops, no segmento específico das *Dramaturgias Digitais* em colaboração com a diretora artística para Scenofest 2011 – Jessica Bowles (Reino Unido). Ao mesmo tempo que, a convite do curador geral da representação brasileira, para esta mesma edição em 2011, Antônio Grassi, assumia a curadoria da Mostra Nacional Brasileira, ao lado do colega, e também cenógrafo, Ronald Teixeira. Uma aventura que conduziu a consequências inimagináveis, como a conquista do prêmio máximo – a *Triga de Ouro*.

89 A SCENOFEST é marco importante nesta colaboração entre a PQ e a OISTAT, que existiu no período entre 1999 até 2011, provocando um salto no interesse pela PQ, por promover o encontro entre os artistas e visitantes, em uma busca pelo envolvimento do público através de atividades mais práticas e de interlocução, além de ampliar o caráter expositivo da Mostra para a ação e a reflexão. Hoje a SCENOFEST acontece vinculada ao WSD – World Stage Design, evento idealizado pela OISTAT.

Neste mesmo ano, em 2011, iniciava-se esse projeto de pesquisa e assim, o trabalho de *Desenhar a Cena* para a Mostra Brasileira na PQ'11 passou a fazer parte desse projeto, que inclui além do olhar e análise crítica, uma ampla produção prática neste campo de atuação, complementando e dando embasamento para a reflexão sobre as teorias a partir da vivência prática e de realização do que aqui é abordado.

O que veio a seguir, desencadeado pelo sucesso artístico e curatorial na PQ'11 conduzia a atuação, como designer da cena e curadora, a olhares mais amplos, ao mesmo tempo mais precisos sobre o papel do *designer da cena*, no que diz respeito ao processo artístico, não apenas o resultado; sobretudo, a eficácia na forma como pretendia apresentar os elementos cênicos de maneira a adquirirem um status de 'obra', e ao fato de que foram assim percebidos e analisados. O acontecimento ao vivo, resultante do processo curatorial e materializado em forma de exposição, deste projeto para a PQ'11, proporcionou uma experiência estética e crítica entre o artista e o público, na qual ambos tiveram a oportunidade de vivenciar o sentido aqui defendido do '*desenho da cena como experiência*'.

Quando um conceito deixa de ser palavras para tornar-se uma experiência, através da sua vivência e percepção na prática, como aconteceu nesta circunstância, fica a certeza de que ele faz algum sentido, ao mesmo tempo que se torna analisado, e em consequência, passa esta experiência a ser perseguida uma outra a vez e, assim, sucessivamente. Uma experiência acontece em sua plenitude quando em um primeiro momento obtemos uma certeza instintiva, emocional, e em seguida somos capazes de fazer sua leitura e análise crítica.

Um ano após a conquista da Triga de Ouro (junho de 2011), em julho de 2012, fora convidada para integrar a 13ª Quadrienal de Praga em 2015 – PQ'15, como curadora internacional, colaboradora da equipe artística da PQ'15, colocando o Brasil em um importante lugar na história da Quadrienal de Praga, e completando um ciclo importante na carreira. Nesta ampla experiência junto à PQ, por vinte anos, que culmina com um período extremamente produtivo de produção artística e curatorial no campo do *desenho da cena*, entendo e aceito esse percurso como um *work-in-progress* bastante significativo, uma vivência, um processo como experiência que resulta em aprendizagem e amadurecimento, como cenógrafa e como curadora.

Nestes 20 anos como participante e testemunha deste evento único que é a Quadrienal de Praga, acho importante ressaltar a contínua mudança que acompanha seu tempo, a PQ não é de forma alguma estanque, pois além de mostrar-se atenta à produção contemporânea, não se limitando apenas em portfólios, busca afirmar-se contemporânea ao apontar novas possibilidades para o futuro, tornando-se referência para o que está por vir no campo do *design para Performance*.

Através das exposições nacionais, a transitoriedade e efêmero do *desenho da cena* tem lugar de destaque na PQ, a cada quatro anos, em um trabalho árduo de colaboração entre a equipe realizadora da PQ, curadores e designers do mundo inteiro, que continuam provocando a percepção do indivíduo, bem como alimentando a sua compreensão sobre a diversidade da produção artística teatral em diferentes contextos sociais e culturais, trazendo à tona, no evento da PQ, as questões mais atuais no que diz respeito à sociedade, cultura, história, identidade, filosofia e política.

O designer da cena, encontra na PQ, a oportunidade de revelar, através do ficcional, a sua realidade; além de compartilhar formas de lidar com ela a partir de um contexto particular para a transposição deste espaço-tempo da Mostra, vivenciando os efeitos sobre outros modelos sociais existentes. Tal qual no processo de desenhar uma cena, a realidade pode ser também efêmera e transitória, bem como os limites entre realidade e ficção que sabemos serem difíceis de identificar e, ainda, os limites entre design da Performance, da instalação e de exposições. Este é o momento em que somos forçados a explorar possibilidades e a lidar com o ENTRE daquilo que é real e o que é ficcional; da efemeridade da cenografia e seu status de arte.

‘O Teatro tem sido descrito, muitas vezes, como a arte da ausência. O reino visível do palco implica em uma ampla abstração do mundo. Teatro é estar no palco e nos bastidores – entre o visível e o invisível. [...]. É esta dicotomia da presença e da ausência que dá ao Teatro seu poder. Se a PQ se coloca como Performance e, define que o salão de exposição é o seu palco e o conteúdo presente é a cenografia, o que está ausente são as performances, às quais se referem as exposições. A PQ seria meramente uma exposição de objetos fascinantes, mas desprovida de sentido se não existir um diálogo entre o visível e o invisível. ’⁹⁰
(ARONSON, 2007)

90 ARONSON, Arnold, *Exhibition on the Stage*, 2007 – Diretor artístico da PQ’03, 2003.

O aspecto positivo a partir do que ARONSON coloca, vai ao encontro das indagações emergentes na primeira edição da PQ em 1995, evocando a necessidade de pensar além da exposição do objeto ou maquete do espaço cenográfico. Contudo, é possível discordar da colocação que ele faz sobre o objeto ser desprovido de sentido pelo fato da performance não ser apresentada ao vivo.

A princípio, sem o acontecimento teatral, *o desenho da cena* pode resumir-se a fragmentos: pedaços de vestimentas, um objeto sem significado, um lugar sem referência, ou parte de matéria que não traz qualquer significado, mas que sabemos estarem, de alguma maneira, relacionados ao processo de trabalho dos artistas e, assim, como ao ‘abrir’ as cortinas do espetáculo para o público, as visualidades ali presentes tornam-se uma exposição de elementos cênicos.

O objeto pode sim existir independentemente, como parte resultante de um processo que deflagra uma experiência estética, tendo assim seu valor e sentido no contexto da exposição, pode inclusive adotar qualidades marcantes sobre uma personagem ou tornar-se personagem ele próprio.

Uma forma de apresentação da qual pode emergir a vibração do artista, a referência de um momento, e do lugar no qual existiu, e percebê-lo deslocado para esta nova localização como uma sobreposição de dimensões as quais pertence. Assim como define Kant, é a representação que torna possível a transposição ao objeto real.

*‘A realidade objetiva necessita ser precedida de uma realidade subjetiva, nesse sentido, a tarefa do entendimento não é tornar clara a representação dos objetos, mas tornar possível a representação de um objeto em geral’.*⁹¹ (KANT, 1989, p. 207)

A exposição de um elemento cênico, se considerarmos as proposições simbolistas de Appia e as experimentações conceituais de Kantor e Meyerhold, leva a considerar que, uma composição carregada de elementos cênicos pode se fazer existir com propriedade e, por sua vez, significar de forma independente, fora do contexto de um espetáculo ao vivo.

91 Immanuel Kant (1724-1804) *Revolução Copérnica na filosofia – A Crítica da razão pura*, 1787.

Compor hoje os ‘quadros cênicos’ – composições imagéticas – a partir dos recursos tecnológicos disponíveis, permite apresentar composições desta natureza em movimento, privilegiando o desenho, no lugar do ator ou do texto, permite inclusive representar em escala uma performance teatral, por exemplo, introduzindo todos os movimentos de cena, inclusive os atores, a partir do recurso do *video mapping*.

No contexto de um evento como a PQ, a performance ao vivo pode hoje existir em forma de representação, fragmentada ou integralmente, uma vez que os espaços e os modos de encenação se modificaram e os elementos expositivos, aquilo que evocam, precisam se impor presentes e existir de forma autossuficiente.

A motivação para deflagrar um processo criativo e para conduzi-lo até a sua finalização, perpassa por caminhos no qual tudo interessa, cada etapa tem seu significado tanto quanto o resultado final. Em concordância com o pensamento de Dewey, o objeto não pode ser visto apenas como resultado, produto, dissociado da trajetória que o gerou e do ato de sua criação por um personagem vivo. *‘O objeto possui a sua própria carga expressiva e é esta compreensão que ajuda a entendê-lo como obra de arte no contexto no qual ele ultrapassa o limiar da percepção e se torna manifesto por eles mesmos’.* (DEWEY, 2010. p.179). No contexto da PQ, objetos e elementos cênicos assumem, portanto, tal como uma obra na galeria, o status de *Obra*, a exemplo das maquetes de Svoboda no Hall central da Quadrienal de Praga, em 1995.

DESENHOS de CENA

CENA 1: Quadrienal de Praga 2011 | PQ'11

PERSONAGENS E FRONTEIRAS: TERRITÓRIO CENOGRÁFICO BRASILEIRO

Mostra Nacional Brasileira - Prêmio: Triga de Ouro 2011

Atribuições da autora neste projeto:

Curadoria e Desenho Expositivo

FIG. 12 Foto da maquete do projeto e da Triga de Ouro PQ'11
Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, 2011 – Praga

DESENHOS de CENA

CENA 1: Quadrienal de Praga 2011 | PQ'11

PERSONAGENS E FRONTEIRAS: TERRITÓRIO CENOGRÁFICO BRASILEIRO

Mostra Nacional Brasileira - Prêmio: Triga de Ouro 2011

Projeto de Curadoria e Desenho Expositivo

Em 2010 ao aceitar o convite para integrar a equipe curatorial para a representação brasileira na PQ'11, assumi inicialmente apenas o projeto de curadoria para a Mostra Nacional Brasileira, que é a seção competitiva e de maior destaque no evento da Quadrienal de Praga. Mais tarde, por circunstâncias do decorrer dos trabalhos, fui impelida a assumir também o desenho da exposição.

Apesar da experiência anterior em quatro edições consecutivas da PQ, pela primeira vez estava à frente da principal Mostra e, sem imaginar para onde este processo poderia me conduzir, parti de bases ou chaves próprias de condução do processo criativo, descritas no capítulo anterior, até que a exposição intitulada *Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro*⁹², materializada e no contato com o público, especialista ou não, além do júri da Pq'11, foi condecorada com o prêmio máximo do evento: a Triga de Ouro, pelo projeto curatorial e pelo seu desenho expositivo.

'É interessante observar que os recursos cenográficos criam para o receptor estratégias que funcionam como chaves da exposição, tornando possíveis a experiência estética e a apreensão dos conteúdos.' (GONÇALVES, 2004, p.35)

A imagem do projeto ficou marcada pela materialidade pouco convencional para este fim, um material ordinário, extraído do cotidiano e nunca antes usado para apresentar obras em uma exposição: o madeirite; em transposição do real, do cotidiano de nossa cultura e território, para criar um espaço ficcional, único e carregado de identidade.

92 Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, Mostra Nacional Brasileira PQ'11. Curador Geral da representação brasileira na PQ'11: Antônio Grassi; Curadores Mostra Nacional brasileira na PQ'11: Aby Cohen e Ronald Teixeira; Desenho da Exposição: Aby Cohen.

A cada edição, a PQ propõe suas diretrizes conceituais que pautam as propostas dos curadores nacionais, convidados a dialogar ou até mesmo a confrontar. Como proposta para a 12ª edição, a direção artística da Quadrienal de Praga 2011 - PQ'11, desafiou os curadores a repensar sobre cenografia neste início de século, questionando não apenas como a cenografia organiza e desenha o espaço, os formatos que adquire, como também, e mais precisamente, onde e por que ela acontece; como se define e o que é exatamente. Nesta provocação o título do evento mudou, passando a ser: *Quadrienal de Praga: Espaço e Desenho da Performance*⁹³

Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro

‘A proposta para a representação nacional brasileira na PQ’ 11 aborda os movimentos da cenografia e sua inquietude na contemporaneidade. Adota conceitualmente a ideia de cenografia como arte provocadora que se estabelece como uma fronteira pulsante de linguagens. Privilegia a ideia de um cenógrafo pensador, investigador de uma cenografia que se delineia como um abrigo, um abrigo sensorial de personagens e de ideias. Localiza personagens do território cultural brasileiro em diversos graus de urbanidade, personagens provindos de literatura dramática tradicional e pós-dramática, de narrativas de natureza híbrida e do cotidiano. A materialização do espaço expositivo é apresentada como Instalação, na qual a interação entre as produções artísticas da cenografia teatral, das Artes Visuais e da cultura popular revelam o homem brasileiro⁹⁴ (COHEN e TEIXEIRA, 2011).

A grande busca estava em colocar os designers da cena brasileira no centro do evento, apresentando suas criações como obra, alinhando assim a proposta a este projeto de pesquisa, mas não apenas uma representação de algo que ali não está. No lugar de evocar a ausência da performance ao vivo, objetos, maquetes, documentos e

93 Por 40 anos, de 1967 a 2007, o título da PQ era: *Quadrienal de Praga de Cenografia, Indumentária e Arquitetura* Teatral, passando, desde 2011 a uma nova definição que acompanha as proposições e diretrizes mais contemporâneas na área do *desenho da cena*.

94 *Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro*, Mostra Nacional Brasileira PQ'11 – texto de apresentação da Mostra, publicado também no catálogo do evento.

outros elementos foram destacados e elevados ao status de 'Obra'. A produção dos artistas apresentada desta maneira, estabelece uma relação diferente com o espectador, que se depara com o artista para além da obra, com a personagem – extraída de uma dimensão real ou fictícia – que pertence ao dia-a-dia e que está para além do elemento cênico que vemos na exposição, favorecendo o diálogo com personagens fictícios inerentes à obra. A exemplo do figurino da personagem Alonza, 'Hoje é Dia de Maria', inspirado em uma personagem real 'Efigênia Rolim' cujo modo de produção assemelha-se a de outro artista apresentado na Mostra: Hélio Leites; ambos personagens reais e fictícios contracenando nesse *Desenho de Cena 1: PQ'11*.

O Desenho da Cena no contexto de uma exposição como *Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro* não trata apenas de organizar o lugar e modo de expor, mas construir narrativas visuais e sensoriais através de diálogos entre as obras e suas personagens. Trata da condução do público pelo espaço, de maneira planejada, ou seja, a trajetória e configuração do espaço conduz o visitante a percorrê-lo, a adequar seu ritmo ao ritmo que o espaço impõe, entrando em concordância e portanto, passando a fazer parte dele, passa a percebê-lo como seu possível habitat. O designer de cena no contexto da exposição, assim como na instalação, estabelece a dinâmica do espaço e de sua definição para o diálogo entre obra, artista e receptor, criando uma espécie de espaço transitório.

O visitante é convidado a fazer parte deste lugar, a fazer sua própria leitura, a deslocar-se e interagir, tornando ativa a sua presença, não como uma performance ao vivo no espaço, mas como presença significativa da realidade adentrada ao universo ficcional criado, repleto de elementos verdadeiros, vivos e pulsantes; carregados de narrativas em si e que transbordam ao revelar sua presença, que contam sua própria história e apresentam narrativas não-textuais.

A combinação entre a presença do real e o desenho do imaginário resulta, assim como acontece neste caso, no diálogo entre o público, a noção de o lugar e seus componentes e, conseqüentemente, da apropriação deste lugar pelo visitante porque há uma identificação percebida consciente ou inconscientemente, por vexes desencadeando inclusive uma experiência emocional.

FIG. 13 Foto da Exposição PQ'11- Mostra Nacional Brasileira na Quadrienal de Praga
Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, 2011 – Praga

Um lugar de existir⁹⁵

‘Ao criar este pequeno abrigo para as diversas histórias, personagens, música, cores e movimentos que o compõem, imaginava possíveis combinações que pudessem traçar diálogos entre as obras expostas, além de mediar ente matéria, espaço, luz e tecnologia para conceber um espaço único, um lugar no qual gostaríamos todos de estar. Um lugar vivo! Um lugar que trouxesse ao visitante um sentido de aconchego, convidando-o a ali permanecer e explorar os detalhes de uma instalação que apresenta a rica diversidade da produção cenográfica brasileira. Em contraste com o detalhe, a delicadeza e o refinamento dos trabalhos e pensamentos dos artistas que participam desta exposição, desejei explorar uma matéria em seu estado bruto, sem acabamentos. A escolha pelo madeirite como matéria que viria a dar corpo ao espaço expositivo e a servir de moldura para as obras, somou outros sentidos ao desenho da mostra. Além da cor inconfundível, trouxe a sua identidade muito característica do Brasil, matéria produzida e refugada que é redirecionada para outro uso e marcada pela cor, tingida, entranhada em sua fibra. É também um ícone de algo que se apresenta como temporário, por detrás do qual está por se revelar algo novo, surpreendente! O desafio estava em trabalhar com a matéria bruta, de maneira a dar-lhe a qualidade de moldura para as obras, e criar um espaço vivo oferecendo sensação de conforto aos visitantes. Uma exposição criada para apresentado a produção da cenografia brasileira como arte, criando equilíbrio e diálogos entre eles, a fim de alcançar um ritmo vívido, pulsante, transformando este em um espaço de existir em seus muitos sentidos.’ (COHEN, 2012)

No conceito de ‘lugar de existir’, o entorno também é parte, pois estabelece um diálogo com o espaço que ocupa, como uma extensão física daquele que o recebe. O abrigo se apresenta no momento em que o visitante o adentra, como um lugar ou corpo que ali habitat. Assim o é em cada espaço que usou para habitar ou virá a habitar: Praga -República Tcheca, São Paulo –Brasil, Salisbury -Reino Unido, Lisboa - Portugal.

95 ‘*Um lugar de existir*’ - é o texto autoral de Aby Cohen, curadora e designer da Mostra Nacional Brasileira, produzido para o catálogo da Mostra (cit. Muniz. (org). 2012. p.17)que explica o conceito desta produção, aqui nomeada: Desenho de Cena 1, cronologicamente, a primeira produção dentro do período deste projeto de pesquisa.

Durante a criação do desenho da exposição, não poderia prever a intensidade do acolhimento que o público sentiria e expressaria. É enorme a satisfação diante das reações visíveis nas expressões dos visitantes, em seus comentários e sobretudo aquelas descritas no livro de visitas, desde a abertura da Mostra, em Praga; reações por vezes emotivas para com este lugar, onde cada um, à sua maneira, toma para si, e evidencia prazer e interesse em estar, sem pressa, dedicado à apreciação da arte da cenografia produzida por artistas brasileiros.

A diretora artística da 12ª Quadrienal de Praga, descreve com precisão a percepção do público sobre a exposição que, segundo ela, tomou uma dimensão de um 'livro exposição', conseguindo apresentar uma exposição como performance ao vivo, no qual os performers são as pessoas presentes no espaço.

Um livro – exposição⁹⁶

Em cerca de 70m² um universo de diálogos foi construído como um lugar de existir entre o real e o imaginário; a partir da composição de imagens, objetos, maquetes, obras, movimento, filme, som, luz e matéria, traçando conexões e destacando detalhes para que cada um dos 24 projetos apresentados pudesse ser guardada sua identidade, ao mesmo tempo em que se assegurava um equilíbrio entre os projetos, evitando dar mais importância do que o outro, sendo portanto, apenas as suas identidades valorizadas.

*'Através de uma nova forma curatorial de expor, e na intenção de melhor se adequar ao projeto específico, propondo para cada trabalho sua própria lógica, local e forma – nos mostrando mundos em cada um dos projetos. Isso cria uma certa diversidade nas formas de olhar e entender, no sentido de recriar cada contexto, interação e significado. '*⁹⁷ (LOTKER, 2012)

96 Sodja Lotker é diretora artística da Quadrienal de Praga 2011 e 2015, concedeu o título 'livro-exposição' para texto publicado na segunda edição do catálogo nacional brasileiro (cit MUNIZ. (org), Portugal, 2012. p.12-13)

97 ibidem

A exposição Brasileira na Mostra Nacional da PQ'11, ou como recém rebatizada: Mostra de Países e Regiões, impõe-se como um lugar no qual o visitante se sente convidado a passar horas lendo, vivenciando, desdobrando as camadas sob a primeira superfície que se revela por força da matéria: o madeirite.

‘É uma exposição vívida. Este é um dos adjetivos que o júri da PQ’ 11 usou para explicar o prêmio da Triga de Ouro concedido ao Brasil. É vívida no sentido de que apresenta uma gama infinita de formas e papéis que a cenografia contemporânea desempenha, das pequenas intervenções em lugares públicos ao ‘site-specific’ ou teatros convencionais de larga escala, apresentando o urbano, o dramático, o conceitual e o antropológico, mostrando que a cenografia tem um papel importante na multiplicidade das formas performáticas. O mais relevante e vívido na exposição Brasileira é a colocação política, urgente e significativa. A exposição demonstra que multiplicidade não é uma palavra politicamente correta, não é uma suposição conceitual formal, mas sim uma necessidade, e que a cenografia é múltipla porque é parte da vida, que é múltipla. (...). A vivacidade, a multiplicidade presente nesse conceito rompe barreiras e, ao fazê-lo, encontra sua identidade, apresentando-a viva, sem medo de desestabilizar e questionar(...)’ (LOTKER, 2012)

FIG. 14 Foto da Exposição PQ'11- Mostra Nacional Brasileira na Quadrienal de Praga
 Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, 2011 - Praga

FIG. 15 Foto da Exposição PQ'11- Mostra Nacional Brasileira na Quadrienal de Praga
Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, 2011 - Praga

A Triga de Ouro⁹⁸

Na 12ª edição da Quadrienal de Praga, a PQ'11 a representação Brasileira foi condecorada com o mais prestigiado prêmio da área - a Triga de Ouro - concedido para a exposição *Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro*. O prêmio foi atribuído em concordância do júri internacional com o grande interesse do público que visitou a Galeria Nacional de Praga, 'Veletřní Palace' de 16 a 26 de junho de 2011.

O objetivo da Mostra Nacional Brasileira de apresentar a cenografia como uma arte provocadora, uma fronteira pulsante entre linguagens e um refúgio seguro para personagens e ideias teatrais, foi alcançado e reconhecido pelo júri e pelo público.

De acordo com o júri: 'a equipe brasileira alcançou seus objetivos e demonstrou talento, sensibilidade e 'joie de vivre'. *A exposição oferece um sentido vivo da identidade nacional e o espírito vital da criatividade que inspira o Brasil. Uma corrente que flui de seus recursos culturais e continua espontaneamente abrindo novos horizontes cenográficos. A exposição também mostra um retrato da riqueza da diversidade e a gama de cenografias e produções que acontecem no País. Espaço de mesma importância, na exposição, é concedido à arte de rua, intervenções em site-specific, performances de cunho social, teatro de bonecos, e o teatro convencional. O júri destaca a habilidade na resolução de uma série de questões de design relacionadas a maneira de apresentar os trabalhos. A exposição foi realizada com talento, sensibilidade e estilo.*⁹⁹ (PQ' 11, 2011).

O resultado da eficácia do projeto curatorial e expositivo abriu caminhos para que o projeto pudesse ser apresentado em outros locais: no Brasil, na Inglaterra e em Portugal. Por todos os lugares em que passou, consagrou-se como experiência.

98 A Triga de Ouro é o prêmio máximo concedido na PQ, que é ainda uma mostra competitiva. Outros prêmios relevantes são concedidos, como medalhas de ouro e diplomas para diversas categorias que vão desde publicações a melhor uso de tecnologia em uma produção, por exemplo, passando evidentemente por destacar os melhores designers em cenografia, luz, som, figurino, entre outros.

99 PQ 2011 – Nota de Imprensa, 22 de junho de 2011 - Pronunciamento do júri com relação ao prêmio concedido ao Brasil. As premiações da Quadrienal de Praga 2011 foram determinadas por um júri internacional, formado por profissionais renomados do mundo do teatro contemporâneo: a cenógrafa e designer da Letônia Monika Pormale, o diretor e chefe do estúdio internacional de teatro "Farm in the Cave" Viliam Dočolomanský, a designer de iluminação israelense Felice Ross, a diretora do Festival de Teatro Santiago a Mil Carmen Romero, o teórico de Teatro e Performance Marvin Carlson, o diretor, dramaturgo e cenógrafo sul-africano, premiado com a Medalha de Ouro na PQ 2007 Brett Bailey e o renomado compositor, designer de som e regente Kevin Purcell, da Austrália.

FIG. 16 Foto da Exposição PQ'11- Mostra Nacional Brasileira na FUNARTE São Paulo
Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro, 2011 - 2012 São Paulo

FIG. 17 Foto da Exposição PQ'11- Mostra Nacional Brasileira no MUDE – Museu do Design e da Moda, Lisboa, Portugal, 2012 para o Ano do Brasil em Portugal

DESENHOS de CENA

CENA 2: Quadrienal de Praga 2015 | PQ'15

SHARED SPACE: MUSIC WEATHER POLITICS

Atribuições da autora neste projeto:

Curadoria e Instalação

FIG. 18 Foto-montagem do Interior do edifício Colloredo-Mansfield, Praga.
Um dos locais que abriga a Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 Shared Space.

DESENHOS de CENA

CENA 2: Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 POLITICS

SHARED SPACE: MUSIC WEATHER POLITICS¹⁰⁰

Projeto de Curadoria e Instalação

Resultante do sucesso do trabalho para a Mostra Nacional Brasileira na PQ'11, em 2011, e pelo desempenho junto à OISTAT Internacional, durante quase uma década, fui convidada pela diretora artística da Quadrienal de Praga, Sodja Lotker, em 2012, para integrar a equipe curatorial para a 13ª edição do evento, formada por três curadores internacionais convidados a responderem, individualmente, por cada um dos três temas da **PQ'15: SHARED SPACE: Music + Weather + Politics**. O processo de trabalho curatorial para esta edição da PQ desenvolve-se no período entre 2012 e 2015. A partir de um tema principal lançado por Sodja: *SHARED SPACE*, que apresenta um duplo sentido: *Espaços Compartilhados* e *Espaços Fragmentados*, são identificados três pilares na prática do *design para Performance*: SOM + TEMPO + ESPAÇO.

A cada um dos curadores internacionais convidados foi entregue um tema levando-se em conta as suas especialidades: **Jiří Heřman**¹⁰¹, diretor de ópera da República Tcheca, **Simon Banham**¹⁰², cenógrafo do Reino Unido, e **Aby Cohen**¹⁰³, cenógrafa e curadora da Mostra Nacional do Brasil na PQ'11 e autora dessa tese.

100 PQ'15 - Shared Space: Music Weather Politics - Título original do evento que na sua tradução para o português é *Espaços Compartilhados: Musica, Clima e Política*. Este trinômio refere-se respectivamente aos pilares da criação do Desenho da Cena: Som, Tempo e Espaço.

101 Jiří Heřman - encenador checo, estudou canto no Conservatório de Pilsen, diretor de ópera na faculdade de música da Academia de artes cênicas em Praga. Trabalha no teatro profissional desde 2002. É considerado entre os mais notáveis diretores de ópera Tcheca contemporânea.

102 Simon Banham - passou os últimos 30 anos trabalhando como designer freelance e cenógrafo. Foi chefe do departamento de design (1991-1995) no teatro em Manchester. A maioria de seu trabalho atual é com a empresa que ele co-fundou com Richard Gregory e Renny O'Shea em 1998. Leciona no departamento de teatro, cinema e televisão na Universidade de Aberystwyth, País de Gales.

103 Aby Cohen - brasileira, cenógrafa e curadora, atua em Teatro, cinema e exposições. Participou de 5 edições da Quadrienal de Praga desde 1995, representando o Brasil. Na PQ 11, como curadora e designer da exposição nacional brasileira premiada com o Golden Triga. Formada em artes, começou sua carreira como designer de teatro no grupo de teatro Macunaíma, dirigido por Antunes Filho, em 1992. Mestre em Artes pela ECA-USP e leciona na pós-graduação em Cenografia e Figurino da Faculdade de Belas Artes em São Paulo. É membro da OISTAT desde 2003, e vice-presidente da organização no mandato de 2013 a 2017. Curadora no painel expositivo e coordenadora do programa *Design as Performance* para o projeto da OISTAT- WSD2013 – Cardiff – Reino Unido e curadora para WSD2017 – Taipei, Taiwan

A cada um dos três curadores cabe, portanto, abordar conceitualmente um destes tópicos, fundamentando uma proposta curatorial para ser apresentada aos curadores das Mostras de Países e Regiões e, conseqüentemente, pautar as suas participações em diálogo com um dos temas. Resulta assim, da contribuição de cada um, paralelos para cada tópico, passando a ser o título e base conceitual para a PQ'15: *SHARED SPACE - MUSIC WEATHER POLITICS*.

DESENHO de CENA 2: *Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 POLITICS*, constitui duas etapas; uma que se caracteriza curatorial, envolvendo a formulação de um conceito que emerge da experiência prática, de pesquisa e de análise sobre o design para Performance; somada à experiência junto à Quadrienal de Praga, acumulada pela participação nas cinco edições entre 1995 e 2011. A segunda etapa, constitui um projeto prático que resulta como uma instalação. Ambas fazem parte de Desenho de Cena 2, por serem interdependentes e reforçarem o sentido de processo e de reflexão aliados ao ato em si de 'desenhar a cena'.

A primeira etapa, o projeto curatorial, desenvolve-se a partir das bases e orientação da direção artística da PQ 2015 com foco no conceito de 'espaço' e, para o qual, após pesquisa e reflexão assume a sua definição sob o título de *POLITICS*, ou seja, refletir e organizar a Mostra de Países e Regiões sob a ideia de assumir o '*espaço como política*' e, a partir dele, propor e exercitar as possibilidades de convívio e compartilhamento.

A segunda etapa, a criação de um *desenho da cena* que se configura como Instalação artística emerge posteriormente ao conceito *POLITICS* estar delineado. Trata-se, portanto, de uma reconfiguração de um espaço escolhido que parte do conceito curatorial para o tema *POLITICS*, desdobrando-se para uma ocupação e interação com a sociedade local e aquela que é temporária, relacionada ao evento da PQ. Esta ocupação resulta na criação de uma Instalação intitulada: '*No Man's Land*' que promove ações diárias que incluem debates, práticas e improvisação.

O projeto curatorial encerra em 2016, culminando com um simpósio dedicado à reflexões conclusivas e debate sobre as futuras diretrizes da Quadrienal de Praga, sobretudo acerca dos desdobramentos desta para a próxima edição em 2019.

Espaço como política e uma nova cartografia para a PQ

SHARED SPACE: POLITICS relaciona espaço à política no contexto da PQ, investiga sobre as regras do espaço e sua ocupação no contexto do desenho para Performance. Por conseguinte, traz à tona os aspectos sócio-políticos da vida real e da ficção da performance; os aspectos políticos da Arte e discussões contemporâneas, provocando os designers a trabalhar ENTRE a cenografia do Teatro, das artes da Instalação e do desenho de Exposições e, ainda, ENTRE a realidade e o imaginário.

Dentre os cerca de 50 países expositores na Mostra Nacional para PQ'15, mais da metade dos curadores escolheu o tema *POLITICS* para a sua representação; entre os países e regiões que optaram por este tema estão: Argentina, Brasil, Uruguai, Cuba, México, Noruega, Suíça, Bélgica, Bulgária, Dinamarca, França, Geórgia, Espanha, Suécia, entre outros.

Para desenvolver o *DESENHO DE CENA 2: Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 POLITICS*, a inspiração emerge da minha vivência em cinco edições, aliada à prática baseada, desde sempre, no compartilhar, tema desta edição, de abrir caminhos e provocar outros pontos de vista, de cuidar para que os processos continuem se movendo, indo adiante, não como um modo contínuo em que o movimento apenas se repete e retorna ao mesmo ponto, mas como uma espiral helicoidal para o alto ou para as profundezas, para onde ainda não estivemos.

PQ'15, através do conceito *POLITICS*, tem como objetivo trazer para o coração da cena o designer para Performance como o condutor que irá estabelecer interações, promover ações, e provocar experiências de convivência. Reconhecendo o papel fundamental desempenhado pelo designer na (re) definição de um espaço, estabelecendo relações entre palco, público, ambiente e sociedade, criando um lugar animado, formado pela sobreposição de camadas de entrelaçamento ideias que constrói uma identidade plural, dedicado a reuniões, conflitos e narrativas. O espaço, e sua ocupação, como o eixo principal para a teatralidade e para as práticas performativas, um território comum para a expressão artística; um ponto de partida e de encontro de línguas distintas, identidades e visões comum.

O espaço como mediador de inter-relações, estabelecendo o 'lugar' no qual as referências globais são apresentadas, congregando identidades múltiplas em um confronto entre as fronteiras espaciais e temporais, transpondo-nos para um território imaginado e temporário.

O sentido de lugar no ENTRE da realidade e da ficção que causa certa fricção diante do modo condicionado que estamos acostumados a relacionar o termo 'lugar' à noção de localização e momento, à relação espaço-tempo no qual é possível o encontro. Contudo, na prática do *desenho da cena* estamos o tempo todo a romper com o sentido de localização, provocamos uma dissociação entre a noção de 'lugar' e de uma localização fixa; estamos o tempo todo a abstraí-lo para o espaço da cena teatral, na concepção de um 'lugar fictício', em uma caixa preta, por exemplo Esta sim, a caixa preta, localizada em um espaço real - o edifício teatral.

Para a elaboração do conceito POLITICS para a PQ'15, inspirei-me as indagações de Doreen Massey sobre a ideia de '*evento do lugar*'¹⁰⁴ como elucidativas para um melhor entendimento acerca do sentido de localização, que difere daquele que usualmente é empregado como 'lugar do evento'; o que conduz a análise sobre a questão de localização associada à da narrativa.

O termo proposto por MASSEY questiona o sentido de lugar diante da globalização do mundo e da relatividade de uma localização: '*Se tudo está em movimento, onde é aqui?*' (MASSEY, 2005. p.139).

'Aqui é onde as narrativas espaciais se encontram, ou outras formas de configuração, tais como conjunturas de trajetórias que possuem suas próprias temporalidades; o *agora* é tão problemático como o 'aqui', mas onde é que reuniões continuadas, possibilitando o ato de *tecer* continuamente por ocasião do encontro ao vivo constrói a história (...) O retorno é sempre a um lugar que reaparece modificado e constitui, as camadas de encontros e intersecções que afetam uns aos outros, tecendo um processo do espaço-tempo. Etapas de desenvolvimento, camadas onde as interconexões se revelam e passam a fazer parte da construção de uma identidade (...) O *evento do lugar* está, em parte, no sentido reunir-se, encontrar-se, de maneira não prevista anteriormente, privilegiando uma constelação de processos, no lugar da materialização de um elemento ou objeto. ' (MASSEY, 2005)

104 Doreen Massey, *For Space: The event of place*. 2005p. 138 – 142

A ideia de uma constelação de processos pode ser percebida na PQ como uma camada que não está na superfície do que apresentam cada Mostra dos Países e Regiões, mas na imaterialidade das ações e definições tomadas por seus curadores e designers, além de como afetam, na prática, a configuração do conjunto de mostras, como promovem o exercício do encontro e propiciam as inter-relações.

Assim como que desenhando uma nova cartografia mundial no campo do desenho da Performance, as inter-relações emergem na PQ'15. Os edifícios sedes da Mostra: *Colloredo-Mansfield, Casa de Franz Kafka, Clam Gallas Pallace, Topicuv Salon*, são os continentes, definidos pela equipe artística e de produção; na medida que são ocupados definem novas fronteiras que correspondem às escolhas dos curadores da Mostra dos Países e Regiões; ainda no mapa é possível identificar algumas ilhas e outros organismos em constante migração (como navios) por aqueles que estão à procura de uma forma independente de existir; estabelece-se também uma 'linha do equador' rastreada pelo número de ações que ocorrem nas ruas da cidade de Praga.

POLITICS BASIS PROJECT

Politics Transient Region | No Man's Land

Politics Região Transitória | Terra de Ninguém

Local: The Crossroads

POLITICS abrange ainda, na composição de uma cartografia, uma nova e transitória região: **No Man's Land**, parte do projeto curatorial que se desdobra para a prática de ocupação de um espaço simbólico em Praga - CROSSROADS – através de uma Instalação e de Ações pontuais:

Prague *Crossroads* - uma 'encruzilhada em Praga' está localizada na região central, medieval da cidade, onde existe a igreja de St. Ann, fundada por St Wenceslas em 927 D.C. A principal inspiração para a criação de *Crossroads* veio do ex-Presidente tcheco, o dissidente, escritor e dramaturgo Václav Havel. Seu conceito foi de criar um local significativo para todos os tipos de reuniões, no qual palestras, debates, concertos, performances, exposições; encontros e acontecimentos ao vivo possam ter lugar, em uma atmosfera de respeito pela diversidade multicultural do mundo moderno. Seu principal objetivo é responder às necessidades cada vez mais urgentes

de diálogos criativos entre pessoas de diferentes crenças, convicções e profissões sobre o estado atual da nossa civilização e os perigos que ameaçam e as esperanças para o futuro.

No Man's Land configura-se como 'Região' que apresenta qualidades de instalação e existe no contexto da PQ'15 como um território de compartilhamento, impugnando a questão da partilha do espaço e convívio através da sua ocupação; ocupação que é preliminarmente destacada por tapumes e muros e aos poucos vai ganhando identidade.

Constitui uma espécie de arena ao ar livre onde curadores, designers, produtores, técnicos e público são convidados a ocupar e 'desenhar cenas' neste campo dedicado à justaposição de imagens, opiniões, ideias, ações e pensamentos. Fragmentos cênicos: visuais, sensoriais, ações, unidades móveis e efêmeras, que contenham narrativas e que colaborem para transpor o espaço existente em direção a outros lugares reais ou fictícios, traçando um mundo utópico – *um espaço para negociação* - na sua ocupação contínua por toda a duração do evento da PQ.

Firma-se como um lugar de referência, um ponto no mapa, e também como trajetória, integrando espaço e tempo, no acontecimento do evento ao vivo. Explora a linguagem do *Graffiti Art*, no reconhecimento desta como uma linguagem visual forte capaz de contar histórias, traçar narrativas impermanentes que conduzam os visitantes pelo espaço público do local conhecido com *The Crossroads*, em Praga. Dois artistas do *graffiti* são convidados a trabalhar a partir de propostas distintas: um para criar uma narrativa que pareça pertencer ao espaço, que dialogue com ele, o segundo, para fazer o oposto, criar um corpo estranho à cena, são eles: Galo de Souza, do Brasil e Michal Skapa (Tron), da República Checa.

A instalação conta ainda com a contribuição do designer de som Ian Evans, do País de Gales, convidado a criar uma paisagem sonora interativa - *soundscape*. Culminado para uma instalação em espaço aberto, público, que vai ao encontro das teorias de Gumbrecht sobre a 'cultura de presença' e que estará sob o imprevisível da ação do tempo ou climática, reunindo assim, nesse desenho de cena, os três conceitos da PQ'15: MUSIC WEATHER POLITICS.

FIG. 19 *Imagens do projeto preliminar para a PQ'15 Shared Space POLITICS BASIS PROJECT: No Man's Land - CROSSROADS, Praga, 2014 -2015*

FIG. 20 *Imagens do projeto preliminar para a PQ'15 Shared Space POLITICS BASIS PROJECT: No Man's Land - CROSSROADS, Praga, 2014 -2015*

Enquanto na PQ'11 foi a vez de romper barreiras, redesenhar as fronteiras e desconstruir os limites, explorando a noção de globalização nas distintas maneiras de manifestar a Performance e o desenho da cena; para a PQ'15 através do conceito POLITICS almeja-se estabelecer interações, explorar modos de coexistência, cuidando para posicionar o designer da cena no foco do evento e reconhecendo o seu papel crítico e responsabilidade diante daquela que é a contribuição do designer na redefinição de um espaço para a Performance.

O designer como o principal responsável por estabelecer a relação entre palco, plateia, meio ambiente e sociedade, criando uma arena para encontros, conflitos e narrativas. Um lugar vivo, formado pela sobreposição de camadas de entrelaçamento de ideias que constrói uma identidade plural.

Nos seus textos sobre filosofia política, Kant analisa o conceito sob ponto de vista da relação entre espaço e sociedade; segundo ele, política está ligada à noção de direito, assim como o espaço público do exercício da liberdade; a noção de direito não no sentido de um sistema normativo de regulação da convivência, mas como estrutura na qual se delineiam as condições e os limites de ação no campo da convivência, para o exercício da liberdade'.

POLITICS, no contexto da PQ'15 procura estimular a criação de estruturas diversas a partir da configuração ou reconfiguração de espaços de qualidades distintas, a fim de proporcionar uma diversidade de combinações entre as alternativas de ocupação e de ação para a prática da coexistência, promovendo assim o exercício da liberdade de expressão artística'

'Espaço como POLITICA' convida a reunir e representar a multiplicidade de vozes provenientes dos diversos países e regiões e de seus representantes de forma coletiva ou individual; propõem ainda, de forma aberta, a ouvirmos uns aos outros e a deflagrar intersecções, constituindo assim um território no qual narrativas encontram sua materialização e afirmam trajetórias relacionadas às suas próprias temporalidades.

105 POLITICS conceito criado pela curadora internacional Aby Cohen para a PQ'15e é um dos três conceitos norteadores da Mostra de Países e Regiões. Publicado no website da Mostra, Artistic Concept PQ 2015.pdf (pag15) acessível no link: <http://www.pq.cz/en/about-pq/what-is-pq/artistic->

É uma oportunidade imperdível para criar um ambiente ativo, convidativo à experiência de convívio e fragmentação do espaço; um LUGAR que afirma e apresenta uma forma de organização política diante da qual ninguém pode ficar indiferente. Os curadores da Seção dos Países e Regiões, ao optarem pelo conceito: *ESPAÇO como POLÍTICA*, são convidados a colaborar para criar uma nova geografia da PQ'15. São também motivados a refletir sobre as características do *ESPAÇO* que o levam a assumir o conceito de *POLÍTICA*: sua capacidade de *interação, divisibilidade e configuração*.

‘ESPAÇO, bem como a arte, quando vê rompidas suas regras pode assumir o status de política’ (COHEN, 2013)¹⁰⁶

Refletir acerca de maneiras de ocupação e (re) organização, não apenas na forma de um esboço ou um desenho mais elaborado, mas como atitude política e, sobre como esta afetará aos demais curadores e artistas e seus projetos localizados nas fronteiras dos espaços compartilhados. O Resultado assim será o desenhar a cena definindo territorialidades e seus compartilhamentos em comum acordo ou em disputa, reforçando a percepção de que o espaço não é um corpo estático e sem vida, mas que está sempre em movimento.

INTERAÇÃO - ao tempo atribuímos o sentido de mudança, enquanto ao espaço é a dimensão que se desdobra como interação. Considera o espaço como o resultado de inter-relações, dando lugar a expressões que apresentam possibilidades de negociação, buscam debater ou compatibilizar interesses. O espaço se configura a partir, e não antes, da presença de identidades/entidades e seu relacionamento, acontece, portanto, na esfera do coexistir, das relações, das negociações, das práticas e do engajamento nas ações propostas. Espaço como a dimensão na qual se colocam os questionamentos e as articulações da sociedade; na qual se reconhece a heterogeneidade em todas as suas formas, na qual emergem a diversidade, a subordinação e o conflito de interesses. Promove o encontro entre um dado local e a sociedade na relação estabelecida entre cena, lugar e indivíduo, tanto em termos de configuração física como também de seu tensionamento.

106 Aby Cohen, curadora PQ'15 – POLITICS, do texto publicado no site da PQ'15

DIVISIBILIDADE (ou Trajetória) – Apoia-se no fato de que o espaço se caracteriza por sua dimensão de pluralidade, multiplicidade, conceitual, dimensional e política. Explora a sua propriedade de divisibilidade na circunstância do movimento e da negociação. Na ação de partilha do Espaço, no movimento, pausa a possibilidade de articularem-se diferentes trajetórias e de promover o encontro entre as identidades, indivíduos, objetos, narrativas, etc. A divisibilidade do espaço é uma atitude política que delinea diferentes trajetórias, traça rumos e diretrizes, ao mesmo tempo em que pode provocar mudanças e rupturas definitivas. Dividir pode também evocar tensão, causar a apreensão, mas ao mesmo tempo mantém o espaço como um corpo pulsante de batidas e ritmos distintos, suprimindo a noção de conforto.

Delinear uma trajetória baseia-se na atitude de compartilhamento e, ao definir linhas divisórias, cria uma sensação de tensão ao impor limites. Pode ser traçada pelo movimento de passagem, indo de um ponto para outro, atravessando o espaço, definindo-o e dividindo-o de infinitas maneiras; pode ocorrer simplesmente, pela atitude de ocupar ou posicionar um elemento inerte (ou vivo). O que interessa aqui de fato é que através do movimento e do sentido de ‘trajetória’, o visitante seja conduzido a um lugar utópico, imaginado, no qual desejamos compartilhar nossos pensamentos, no qual as narrativas se materializam a partir dos *desenhos de cena*.

CONFIGURAÇÃO - O ato de (re) organização de um espaço é a oportunidade na qual se apoia a prática das inter-relações e de trajetórias experimentadas, assim como é o processo vivido pelo designer da cena na sua prática artística. Representa o momento de assumir o poder, ainda que em resposta às negociações, aos conflitos e às trajetórias traçadas, nele, há de se ter cuidado com uma divisão superficial igualitária de um espaço, sob o risco de privá-lo de dinâmica. Bem como estar atento a não se limitar a enxergar um espaço como pronto, já territorializado, engessando as possibilidades de movimento e fluxo, comprometendo a ideia de trajetória e dificultando sua transposição, na busca por alcançar o diálogo com as narrativas ali apresentadas.

O desafio lançado aos curadores da Mostra de Países e Regiões ao adotar o conceito de *Espaço como Política* reside, portanto, sobre como (re) posicionar sua representação no espaço e como isso afetará os outros curadores com os quais fazem fronteiras. Os espaços destinados para a apresentação das Mostras de Países e Regiões são por si um desafio, por serem entrecortados e interconectados, forçando a uma exposição mais conceitual, que leva em consideração a intenção de cada um em ocupá-lo, não apenas como uma proposição plástica, mas como uma manifestação política.

Na intenção em constituir uma nova geografia para a PQ'15, não apenas um lugar, mas como ação, são identificadas relações, agregadas ideias e imagens, passíveis de modificação, estabelecendo um estado de coexistência pulsante. Esta construção se dará de maneira fragmentada e sua resultante estará diretamente ligada à escolha feita por cada curador e sua somatória. Na escolha por um espaço e sua dinâmica ou orientação, o curador estará necessariamente assumindo o diálogo que irá propor aos trabalhos que irá apresentar e como irá se relacionar com os demais expositores.

O fluxo contínuo de ações e ocupações promove a prática e o engajamento, importantes condutores das inter-relações que, por sua vez, irão definir o espaço e suas camadas de compartilhamento, afirmando uma forma de organização política.

Três vetores são propostos para nortear a dinâmica e a configuração dos espaços nesta construção por uma nova cartografia do desenho da cena:

ON STAGE | ESPAÇO como INTERAÇÃO

Espaço como o resultado de inter-relações;

Espaço como a esfera da possibilidade da coexistência plural no qual ressoam múltiplas vozes da cena teatral contemporânea. Espaço no qual pretende-se romper com as comodidades e torná-lo dialético. Para aqueles que desejam desenvolver sua representação de acordo com este segmento, esta proposta consiste em trazer a coexistência para o 'ESPAÇO DENTRO', criando um território demarcado pela coexistência de valores, questões e tensões da sociedade, abrindo para o diálogo, convergente ou divergente, onde o conflito é bem-vindo. Considerando a possibilidade da permeabilidade do olhar e/ou de presença, a fim de promover a inter-relação.

AS A STAGE | ESPAÇO como TERRITÓRIO ABERTO

O espaço inacabado, em processo contínuo de construção.

O espaço esférico, como sistema aberto, desbloqueado para o imprevisível, promovendo a chance de uma autêntica (re) construção do desconhecido. A instabilidade como potencial do espaço que conduz a outros modos de percepção. O acidental permitindo o movimento constante, a justaposição de camadas de narrativas, informações e distintas culturas em fluxo constante, mantendo-se vivo e possibilitando novos encontros e conflitos. Assim como um work-in-progress, o espaço é esférico no sentido em que assume a qualidade de lugar transitório, imaginário, no qual não há permanência e que está em constante transformação.

OFF STAGE | ESPAÇO como TRAJETÓRIA

Explora a divisibilidade do espaço como atitude política.

Acontece no movimento, no deslocamento, na passagem, no transitório de um território a outro. O espaço no qual coexistem distintas trajetórias e que pode ser inclusive impermanente. Assim como o *externo*, uma *rua* ou *paisagem* que se desenvolve interligando os espaços ou afastando-se deles. Uma trajetória tem também um sentido de fuga de um sistema existente, tornando o movimento de passagem provocador constante de inter-relações, tensionando o que, a priori, optou-se por permanecer estanque. Reforça o sentido de que nada está ileso na circunstância que relaciona o espaço público, a arte e a sociedade.

DESENHOS DE CENA

CENA 3: MIXMAX BRASIL

TROPENMUSEUM JR. AMSTERDAM, HOLANDA

Outubro de 2012 a Março de 2015

Prêmio **IDCA** | **2013** – International Communication Awards

Segundo lugar MELHOR LAY-OUT DE EXPOSIÇÃO

Terceiro lugar PROJETO DE COMUNICAÇÃO

Atribuições da autora neste projeto:

Desenho Expositivo

FIG. 21 Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda, 2012
Sala da Imaginação - trabalhos dos artistas Fabio Souza e Charles Du Q.

DESENHOS DE CENA

CENA 3: MixMax BRASIL - TROPENMUSEUM Jr. AMSTERDAM, HOLANDA

Outubro de 2012 a Março de 2015

Projeto premiado no IDCA | 2013 – *International Communication Awards*,¹⁰⁷ Estocolmo, junho de 2013: em duas categorias: segundo lugar *melhor lay-out de exposição* e terceiro lugar: *projeto de comunicação*.

Desenho Expositivo

MixMax Brasil¹⁰⁸ é um projeto realizado pelo Tropenmuseum, ou Museu dos Trópicos, em Amsterdam, Holanda, em exibição no período de outubro de 2012 a março de 2015. Depois deste período, é realizado em Paramaribo, Suriname, em um formato adaptado, parte de uma parceria entre os dois governos e instituições e cultura locais. Formalmente, define-se como exposição, mas pode ser definido como uma exposição-teatralizada ou um território vivencial. Da forma como é apresentada configura-se ENTRE os territórios de linguagem da expografia e da cenografia teatral, da Museografia e do Teatro. Define-se ainda, como veremos adiante, como performance, na visão de Anneke van Woerden¹⁰⁹, pesquisadora holandesa.

Trata-se de um projeto singular pela maneira como a instituição se comunica com seu público e a sociedade, difícil de encontrar nos museus pelo mundo. Para entendermos o conceito e a forma como se materializa o projeto, em relação à forma e conteúdo apresentados, faz-se necessário abordar o conceito e histórico das exposições realizadas pela equipe do Museu.

Fundado em 1975, o Tropenmuseum Jr, o primeiro museu dedicado à desenvolver projetos de caráter museográfico dirigidos à criança, construindo importantes inter-relações com as gerações atuais e futuras, elevando o alcance e potencial público da instituição. Há mais de 20 anos o Tropenmuseum realiza este

¹⁰⁷ IDCA2013 Int. Communication Awards, http://agendacom.com/en/idca_awards/idca_awards/

¹⁰⁸ O projeto de expografia para a exposição MixMax Brasil foi apresentado na conferência IntensivDagarna, em Visby, na Suécia em Dezembro de 2012, Link para da Conferência www.riksutställningar.se/intensivdagarna, e o vídeo da apresentação do projeto encontra-se disponível no link: <http://bambuser.com/v/3198069>

¹⁰⁹ Anneke van Woerden, - pesquisadora que desenvolveu uma dissertação de Mestrado na área de Análise Cultural, pela Universidade de Amsterdam, baseada neste projeto.

projeto dedicada a oferecer ao seu público uma experiência viva na qual lhes apresenta um recorte sobre cultura, arte e história de outro país, de localização não europeia.

A intenção está em levar o visitante a vivenciar este outro lugar, um ‘bairro’, digamos assim, que existe em outro território distante e destacado da realidade à sua volta. A cada projeto, a equipe do museu escolhe, a partir de diversos critérios, um determinado país para apresentar sua cultura, diversidade, arte e história; sendo um dos critérios a alternância de continentes. A partir desta escolha, a equipe inicia a pesquisa que permitirá fazer um recorte mais preciso de determinada região ou localidade; pesquisa feita inclusive in loco, no encontro com o povo, sociedade e cultura, em um estudo imersivo que é em si uma vivência fundamental no processo de desenvolvimento do projeto.

O conteúdo da exposição apresenta coleções de caráter material e imaterial; vai além dos itens de coleção fisicamente expostos, coletados no próprio museu - aqueles de caráter histórico e também, na origem, no país em questão - os objetos e artefatos de caráter contemporâneo; interessando inclusive revelar o artista e o homem que existe por detrás da obra. No processo de desenhar esta exposição-instalação-cenografia, a ideia primordial reside em transformar o espaço atribuindo-lhe as qualidades tanto da Teatralidade como da Performatividade. *MixMax* caracteriza-se como um exemplo no qual estão reunidos os conceitos propostos por essa tese, no que tange o seu resultado analisado como um espaço narrativo, ao mesmo tempo em que apresenta-se como um espaço performativo.

‘Através do uso da performance no contexto do museu, espero mostrar uma forma alternativa de olhar e de trabalhar com exposições no contexto do museu.’ (WOERDEN, 2013. p.9)

Woerden, investiga o projeto *MixMax Brasil* como objeto de análise em sua dissertação para obtenção do Título de Mestre: *Collective Re-Presentation: Effectiveness in MixMax Brasil*¹¹⁰, que trata da eficiência do projeto na interface entre o Museu e o seu público. Destaca a Performance como uma ferramenta para refletir sobre a relação entre aquilo que é intangível e tangível, como uma forma de linguagem

110 Anneke van Woerden, *Collective Re-Presentation: Effectiveness in MixMax Brasil* - ‘Re-Presentação Coletiva: a Eficácia em MixMax Brasil’, 2003 – Tese de Mestrado na área de Análise Cultural, Universidade de Amsterdam.

que agrega na forma de comunicação de uma exposição, na qual é possível manifestar-se uma cultura viva e suas dimensões intangíveis no espaço estático do Museu.

Woerden apoia-se no pensamento do dramaturgo Peter Brook - a partir de '*O Espaço Vazio*'¹¹¹, sobretudo na reflexão do autor sobre os mecanismos de funcionamento do Teatro como linguagem, a partir de suas próprias experiências práticas. Woerden traça vários paralelos ao longo do seu trabalho de pesquisa, relacionando o pensamento de Brook com o meu trabalho¹¹² para o desenho de cena de *MixMax Brasil*, a partir da entrevista que concedi em 2013.

'A busca por eficácia muda a ideia de Max Mix Brasil como uma exposição e passa a considerar Mix Max Brasil como uma performance. Para investigar as implicações dessa transformação, vou em primeiro lugar, olhar para a ideia do museu como Performance.' (WOERDEN,2013. p.18)

A partir das ideias de Brook, sobre o 'método de encenação teatral recomendável' - no qual ele defende que existem três elementos fundamentais: repetição, representação e assistência e que cada um deles é necessário para que o evento se torne vivo - Woerden procura analisar 'se' e 'como' esse método de Brook está presente em *MixMax*.

A fim de defender sua hipótese, coleta informações em entrevistas com profissionais de criação e realização de *MixMax Brasil*: a diretora do museu, Marielle Pals, a curadora do projeto Liesbet Ruben e a designer brasileira Aby Cohen; a partir das quais reforça a ideia de que os métodos empregados pela equipe do projeto alinham-se às ideias de Peter Brook sobre Performance. A ênfase na criação da exposição, tendo como base a teatralidade é comprovadamente percebida a partir dos seus receptores, evidenciada pela declaração de um dos jovens visitantes do museu: Giel, de 11 anos de idade, que aborda a natureza dupla de *MixMax Brasil* quando afirma no livro de visitas on-line que: 'o Brasil é um museu e um teatro em *MixMaxum*'. O que reforça a afirmação da autora de que: 'MixMax Brasil é um museu e um teatro em performance'. (Woerden,2013. p.25)

111 Brook, Peter. *The Empty Space*. New York: Penguin Group, 2008. Print.

112 Aby Cohen é autora desta tese e designer da exposição *MixMax Brasil*. A pedido da pesquisadora Anneke van Woerden, em 2013, foi concedida entrevista sobre o processo e o pensamento por detrás do design para *MixMax Brasil*, com objetivo de colaborar para a pesquisa da autora, que concluiu sua tese de mestrado no mesmo ano.

FIG. 22 Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda, 2012
Sala da Imaginação - trabalhos dos artistas Fabio Souza e Charles Du Q.

O Desenho da Cena para MixMax Brasil

‘Ao imergir na exposição MixMax Brasil, você ouve primeiramente, sobre a história de Nino Break e Maria Bonita, um menino e uma menina brasileira que vivem, ambos, em Pernambuco. A partir desta narrativa, o público é levado para um bairro habitado por diferentes artistas, e para chegar lá é preciso atravessar o mangue fechado por um emaranhado de árvores e pela escuridão. Ali pode-se perceber algo tocar seu rosto... e a presença de animais estranhos, cujo som alcança os ouvidos; nessa travessia, é preciso manter-se firme na ponte de madeira que oscila enquanto olha-se ao redor. É um crocodilo na água, ou um toco de árvore de madeira? É realmente água ao redor, ou será outra coisa a refletir a luz? Em MixMax Brasil, nada é o que parece, percorre-se este mangue calçando apenas sandálias havaianas que você teve que trocar com os seus sapatos logo na entrada e, questiona-se se este é o melhor realmente para estar vestindo neste momento ... o quanto lhe tira a sensação de segurança, de conforto. O mundo que se aproxima parece diferente. É colorido e cheio de coisas para ver, ouvir, cheirar, tocar e fazer. A praça principal, por onde passou agora abre-se a muitos outros espaços, onde se pode dançar frevo, se juntar em uma roda de capoeira, tocar música e fazer um remix. Pode-se também criar coisas novas a partir de material reciclado, como garrafas de plástico ou a embalagem dos mesmos chinelos que você está vestindo. Pode fazer uma oferenda à Iemanjá, deusa do mar, ou relaxar à beira-mar ouvido ao rádio e outras sonoridades de um mundo distante’.

Essa a maneira de descrever a experiência de MixMax Brasil segundo Woerden.

FIG. 23 Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda, 2012
Sala do Sincretismo e Fé. Garffiti Art de Galo de Souza, reproduzido em vitral.

Sob esse lema, o projeto é dedicado prioritariamente, mas não restrito, a jovens e crianças entre 6 e 13 anos, aberto a visitas espontâneas que acontecem nos finais de semana, para grupos de todas as idades. O sucesso do projeto está na forma como a exposição é apresentada e na equação entre o atendimento a um número restrito de pessoas por acesso e um longo tempo de permanência na mesma, não está, portanto, no foco dos organizadores a quantidade de acessos, mas a qualidade da experiência.

MixMax Brasil foi idealizada a partir da escolha de um território que pudesse apresentar a diversidade da cultura brasileira e, após a etapa de investigação a curadoria optou por concentrar-se especificamente na região de Pernambuco. O tema principal de *MixMax* é a diversidade e sua justaposição e todo o material presente na exposição é originário do Brasil.

Como designer da exposição, naturalmente assumi o papel de curadora adjunta para conteúdos materiais e imateriais, em consequência do processo criativo ter sido de total imersão, integrado com a temática e com a equipe do museu; o que ampliou as possibilidades de explorar e selecionar o conteúdo, bem como as possíveis composições para desenhar as cenas no espaço disponível. Processo este, no qual conteúdo e composição foram se modificando e ajustando de acordo com o encontro com os artistas, com as narrativas que se revelaram relevantes para a (re) composição deste território, no espaço do museu, bem como as soluções de desenho encontradas até a definição de sua configuração final. Nessa seleção privilegiou-se o trabalho dos artistas locais de Pernambuco; ao final, na materialização da exposição, mais de trinta artistas estão presentes através de suas obras.

Muitas cenas são desenhadas a partir de material reciclado, transformados por técnicas desenvolvidas por artistas que trabalham com recicláveis, a exemplo do manguezal, formado por resíduos de fábricas têxteis, cópias ilegais de cds confiscadas e animais feitos artesanalmente a partir de garrafas PET. Uma ‘caverna’ ou passagem,

113 Esta frase é originalmente creditada a Confúcio, e classificada como um provérbio de origem chinesa. No seu original, a tradução mais correta seria: “*Aquilo que escuto eu esqueço, aquilo que vejo eu lembro, aquilo que faço eu aprendo*”. E tornou-se o lema dos projetos que a equipe do Tropenmuseum Jr realiza a cada ciclo de dois anos e meio, a exemplo de *MixMax Brasil*.

também foi feita a partir deste mesmo material, as garrafas plásticas, que teve de ser exportado do Brasil para a Holanda, pois há grande dificuldade de coleta e manejo desse tipo de material reciclado na Holanda, não sendo tão disponível como no Brasil, onde a reciclagem é hoje, um sistema organizado e autônomo de produção, bem como a área de criação, o design de peças que usam a garrafa PET como matéria-prima; trabalhos de designers de Pernambuco com este material foram incorporados a este *desenho de cena*. Outro exemplo de produção artesanal, originária no Brasil e integrada à exposição, é a produção artesanal do interior do Estado, proveniente da comunidade quilombolas de Conceição das Crioulas, que manejam a fibra do algodão na confecção de bonecas personalizadas como as mulheres artesãs e outros artefatos.

Os visitantes são orientados por uma equipe de monitores, misto entre holandeses, outras nacionalidades e brasileiros residentes em Amsterdam¹¹⁴, profissionais de áreas da educação e das artes, que os conduzem através da exposição e das suas atividades, relacionadas à música, capoeira, danças e ritmos brasileiros.

A visitação à exposição acontece apenas em duas sessões diárias com 2 a 2h30 horas de duração, de segunda a sexta, atendendo a grupos de no máximo 45 crianças e adolescentes. O grupo é recebido por membros da equipe de monitoria, a equipe conta com cerca de doze pessoas, selecionadas e preparadas durante três a quatro meses pelo diretor artístico do projeto; preparação que aplica diversas atividades de caráter teatral na formação específica dos monitores, para que sejam capazes de conduzirem com desenvoltura os grupos pelo espaço da cena, através das narrativas propostas, bem como motivar a interação do visitante e lidar com o imprevisto nas situações deflagradas pelo público. As atividades são programadas de acordo com as faixas etárias.

Ao adentrar à exposição, o grupo é dividido em três subgrupos conduzidos por três monitores. Cada grupo traça um percurso pelos catorze espaços interconectados da exposição, de acordo com um programa pré-definido, optando por algum espaço específico para o desenvolvimento de atividade programada. A exposição é controlada a partir de quatro a seis programas pré-gravados e automatizados, selecionados de acordo com a narrativa proposta para cada faixa

¹¹⁴ Amsterdam é uma cidade com um dos mais altos índices de diversidade étnica e por este motivo torna-se possível identificar profissionais em comunidades específicas.

etária. Durante o trajeto, o monitor pode controlar algumas funções de luz, som e projeção de acordo com o tempo que o grupo precisa para o seu percorrido. Ao final, o grupo todo se reúne e apresentam os resultados de suas atividades. Aos finais de semana, os pais são convidados a participar dando aos jovens a oportunidade de conduzirem seus familiares livremente pelo espaço da exposição, apontando locais e elementos preferidos que queiram muito compartilhar.

A eficácia desse projeto está na forma como cativa o público, fazendo-o desejar permanecer ali, no território transposto ao contexto do museu. Para tanto, revela-se fundamental a forma como a exposição é apresentada, a importância da Expografia elaborada, da seleção do seu conteúdo pela equipe artística, curadoria e também, dos programas criados pela direção artística que definem as formas de diálogo com o público; ação que transforma o espaço narrativo em performático no momento em que o público o adentra. Assim, a exemplo de gerações passadas, esse público hoje de jovens, quando adultos ainda serão capazes de lembrar e descrever, em detalhes, o lugar (o bairro), as atividades e o sentimento exaltado diante da experiência que o projeto oferece. A vivência que o público acessa na exposição o ajuda na construção de seu aprendizado e de sua visão crítica do mundo, no momento em que ele está dentro do espaço do museu e, posteriormente, pelo resto da sua vida.

O ato de convidar o público a romper com a rotina de uma visita a uma forma mais tradicional de apresentar uma exposição no contexto do Museu, coloca os indivíduos em outra situação de conforto e atenção, consequentemente, de recepção. A dinâmica proposta e a materialização das ideias da equipe de criação oferecem ao público uma percepção distinta sobre uma exposição dentro do espaço do Museu.

Na concepção do desenho da cena, o espaço está orientado de acordo com o sentido da permeabilidade, conferindo possibilidades ao visitante de fazer seu próprio recorte, deixando aberto à sua interação. Segundo Woerden, 'é comparável à noção de um projeto aberto de Brook, no qual ele afirma que a relação mais antiga é: *diretor+sujeito+designer*'. Esta relação é baseada no processo: 'O melhor designer evolui passo a passo com o diretor, retornando, modificando, demolindo, assim como uma concepção, o todo, gradualmente vai tomando forma (...)Esta é a essência do pensamento teatral: um verdadeiro designer de teatro vai pensar em seus projetos como estando o tempo todo em movimento, em ação, em relação ao que o ator traz

para a cena que se desenrola. Ao contrário da armação do pintor, em duas dimensões, ou a escultura em três, um designer pensa em termos da quarta dimensão, o tempo de passagem - a imagem em movimento'. (Brook, cit. WOERDEN, 2013. p.30)

'(...) Embora Cohen¹¹⁵ centra-se mais em deixar aberto em sentido espacial do que temporal, ambos, Cohen e Brook estão preocupados com o movimento. O projeto MixMax Brasil convida o visitante a passar de uma sala para outra, para ir aonde ele quer ir. Para Cohen, o sentido aberto tem função na forma de mostrar a cultura brasileira: 'O espaço aberto é também uma metáfora para a atmosfera do Brasil, onde prevalecem sentimentos muito positivos, onde as pessoas se encontram na rua e são acolhedoras e emocionais. ' (WOERDEN, 2013.p.30)

Por mais de 20 anos a equipe, continuamente, reprisando aprimorando o formato que se consagrou como um dos veículos mais fortes de comunicação entre o museu e a sociedade; a coleção material e imaterial, através das narrativas apresentadas, integram uma vivência de aprendizado inesquecível pelo público; que percebe não apenas a obra, mas a obra em seu contexto, o seu lugar fora do lugar. Ainda e além dessa leitura reside o fato de que o visitante se percebe nesse outro lugar.

MixMax Brasil é um exemplo de que podemos combinar as diversas linguagens na intenção de comunicar-se de forma clara e direta com a audiência, que resulta em uma experiência inesquecível. A exposição, ao longo de seus dois anos e meio de existência continua viva, o trabalho não para, os programas são vistos e revistos, modificados. A direção artística está presente no dia-a-dia do projeto, assim como a equipe educativa e a de manutenção. Fica visível, no contexto do projeto, a presença e entrelaçamento entre método, conteúdo e, principalmente, o movimento constante que atualiza, revê, repropõe e mantém vivo o espaço através das dinâmicas diárias propostas pela direção artística. Aquilo que é imutável e o que se mantém em movimento, são igualmente importantes para *MixMax* transformando-o em uma experiência completa.

Assim, é possível transformar uma exposição em inesquecível experiência que, mesmo após seu encerramento, depois de dois anos e meio, permaneça viva ao público e à equipe de sua criação e realização, por sua apresentar um diálogo vivo, intenso e cotidiano com o seu público, na continuidade pelo aperfeiçoamento dos modos de comunicação das instituições culturais com a sociedade.

115 COHEN – refere-se à autora e designer Aby Cohen

FIG. 24 Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda, 2012
Passagem através do 'Manguê' – obras de José Bezerra

FIG. 25 Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda, 2012
Passagem através do 'Mangue' e Sala da Imaginação

DESENHOS DE CENA

CENA 4: E-Scapes

CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DO DESENHO DA PERFORMANCE DA OISTAT

EDUCAÇÃO – PERFORMANCE DESIGN – PESQUISA

Agosto de 2014- SÃO PAULO

Atribuições da autora neste projeto:

Curadoria e Coordenação

FIG. 26 Foto dos trabalhos para o Workshop 'Son Et – Lumière'. Centro de Formação Cultural Cidade Tiradentes, São Paulo. E-Scapes, Praça das Artes, São Paulo, 2014

DESENHOS DE CENA

CENA 4: E-Scapes

CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DO DESENHO DA PERFORMANCE - OISTAT

EDUCAÇÃO – PERFORMANCE DESIGN – PESQUISA

Agosto de 2014- SÃO PAULO

Curadoria e Coordenação

E-Scapes¹¹⁶ talvez soe instigante pelo fato de ser aqui apresentado na qualidade de um *desenho de cena*. Justifico pelo fato de que trata-se de um traçado importantíssimo, como uma paisagem no horizonte, que alinha aspectos relevantes acerca da formação dos designers da cena no Brasil, bem como daqueles que o cercam e colaboram para a realização de suas ideias.

E-Scapes, mais do que um evento que aconteceu em um momento e lugar específico, é uma *ação* pioneira no Brasil que resulta em potente intercâmbio artístico e cultural entre artistas, pesquisadores, técnicos, profissionais, estudantes, aprendizes eternos sobre o desenho da cena. Uma experiência única que uma instituição como a OISTAT e seus participantes são capazes de promover e realizar. O projeto nasceu da mais pura intenção de realizar, pela primeira vez no Brasil, uma reunião da comunidade OISTAT Internacional, única no mundo, que reúne profissionais reconhecidos por sua excelência, integridade, conhecimento, habilidades técnicas e artísticas, teórica e prática no desenho da Performance; um grupo extremamente sincronizado com a produção contemporânea e comprometido com a educação das

116 *E-Scapes* aconteceu de 04-18 de agosto 2014 em São Paulo - Rio de Janeiro – Inhotim. Conferência Internacional de Design para a performance. Encontro das Comissões de Educação, Performance Design e Pesquisa da OISTAT -. Organização Internacional dos Cenógrafos, Técnicos e Arquitetos do Teatro. *E-Scapes: é uma inflexão criado a partir das palavras SCAPE - fugir com a intenção de trazer não só o senso de localização ou lugar (LANDSCAPE), mas a ação de escapar dos limites normais (ESCAPADE); olhar para a frente, quebrar as regras, repensar, começar de novo. Isto é, não só para sugerir a mudança para fora do espaço tradicional de teatro, mas para explorar a atitude dos projetistas no contemporânea.* E-Scapes programa incluiu conferências, Workshops, Exposições, visitas a teatros e locais de interesse. São Paulo sediou majoritariamente o evento que aconteceu na PRAÇA das ARTES. No Rio de Janeiro - um programa criado em parceria com a Universidade do Rio de Janeiro UNIRIO, co-organizado por Evelyn Furquim Lima e em Minas Gerais, a convite do Instituto de Artes INHOTIM.

gerações futuras; indivíduos que expressam verdadeiramente paixão e generosidade através de seu trabalho e que não medem limites para trocar conhecimento, tampouco se sentem ameaçados pelas mudanças ou gerações futuras, um grupo que por onde passa deixa um legado, uma contribuição inestimável.

Há muitos anos, desde a *Quadrienal de Praga de 1995*, a OISTAT procurara incentivar os profissionais brasileiros a se unirem e organizarem um grupo ou associação para facilitar o intercâmbio com as instituições e profissionais ligados à OISTAT. Infelizmente isso demorou a concretizar-se, e ainda hoje os resultados obtidos são a partir de iniciativas individuais e do esforço de um grupo pequeno, mas atuante que, a exemplo de E-Scapes, apresenta alto potencial realizador. Este atraso pode ser justificado por vários fatores específicos e pertinentes à área de atuação; desde a desarticulação entre os profissionais para a criação de mecanismos ou associações semelhantes que sejam amplamente representativos; passando pelo entusiasmo individual para compartilhar e colaborar para o desenvolvimento de todo um sistema que não necessariamente resulta em conquistas individuais, mas do coletivo; à dificuldade em celebrar reuniões presenciais regulares em um território de dimensões continentais; culminando nas dificuldades diante do estado da cultura e da arte no sistema educacional e na sociedade brasileira, bem como o da produção e das políticas públicas para a formação cultural, entre outros.

E-Scapes cresceu, de fato, a partir das parcerias identificadas ao longo de 10 anos de minha participação nessa comunidade que é formada por membros de vários países e continentes, alinhados com os mesmos desejos de crescimento e de troca; não é de forma alguma um movimento unilateral, existe de fato pautado na colaboração mútua, visível no esforço dos cerca de 80 participantes internacionais de mais de 25 países que estiveram presentes ao evento com recursos próprios.

E-Scapes, como acontecimento, é a prova de que também é possível realizar projetos colaborativos e coletivos no Brasil, como modos de produção distintos, a exemplo do espírito voluntário e da dedicação de todos os envolvidos. Cada um dos participantes traz e leva consigo sementes e importantes contribuições, tornam-se parte do mecanismo e estrutura que o faz funcionar, permitindo seguir em frente, reforçar e propagar a importância dos encontros presenciais, como fundamentais para projetos da OISTAT.

Sempre que a comunidade se reúne, desenha-se um mapa de localidades e distâncias em convergência para um ponto, desta vez: São Paulo, para onde chegam da Europa, Ásia, Américas, África e Oceania, e que aqui torno metáfora, à imagem de uma grande embarcação a navegar, na qual todos remamos, como em um antigo galeão, para chegarmos juntos a algum lugar almejado. Evocando Foucault: ‘o navio é uma representação de estrutura que corresponde e organiza a geografia humana’.

A singularidade de *E-Scapes* reside na realização de um encontro vivo, em correspondência à forma de organização por Comissões, na estrutura da OISTAT, que se reúnem uma vez por ano, pelo menos. Induzindo assim a um movimento contínuo e crescente, não apenas de debate ou teórico, mas o diálogo também em forma de um programa de atividades que visa assegurar os processos independentes das comissões e dos grupos de trabalho que se deslocam, de acordo com os seus focos específicos, estimulando o constante e mútuo processo de aprendizado e *investigação*.

Para alcançar esses objetivos, as diretrizes de *E-Scapes* foram criadas a partir da experiência e inspiração da prática como designers da cena diante do desafio de dar vida aos elementos cênicos dentro da performance ao vivo, propondo dinâmicas ativas e participativas em contraponto à formalidade das apresentações em formato de ‘paper’ ou ‘powerpoint’, por exemplo. Cada atividade pretende-se que resulte uma experiência viva; jogando como um personagem em uma cena, no exercício de um diálogo com outros personagens e com o público; estimulando o sentido e sensibilidade, orientando as pessoas através do espaço e perturbando o estado de conforto, conseqüentemente, modificando a percepção do espaço e do tempo.

E-Scapes alcança muitos resultados diferentes devido à diversidade dos participantes, a sua identificação de interesses comuns, áreas de atividade, experiência, origem e cultura. Mesmo assim, é possível destacar o seu resultado principal, e conclusivo, que emergiu das atividades propostas, dos debates, encontros, workshops e performances, gerando reflexões durante todo o período ao que chamamos de ‘evento’. Pode-se referir a este como um primeiro passo, porque não se pretende que seja um evento único, mas continuado.

Para criar *E-Scapes*, foi fundamental a vivência anterior na participação das reuniões das comissões; como membro da Comissão de Educação da OISTAT, desde 2003; os encontros que me serviram de inspiração para delinear *E-Scapes* foram: Reino

Unido -2005, Scenofest em Praga - 2003, Maastricht em 2012, Scenofest em Praga - 2007/2011 e World Stage Design WSD em 2013. A partir destes e de muitos outros eventos foi possível começar a tecer a estrutura de um encontro que estivesse relacionado ao contexto no qual ele acontece.

Tomando São Paulo como ponto de convergência para o encontro em 2014, parecia obrigatório e urgente endereçar questões e propostas que pudessem ressoar com vigor para propulsionar outras ações futuras para a continuidade das discussões vigentes. Abordar questões diretamente relacionadas com a cidade, o contexto cultural, a gestão, a realidade e dificuldades, em que o designer da cena desenvolve o seu trabalho, não se limitando a apresentar os resultados de trabalhos apenas. Algo que sinto falta na maioria dos encontros das Comissões dos quais já participei é a contextualização da prática desenho da cena em relação à produção e às políticas culturais do local onde o encontro acontece; é sem dúvida extremamente relevante entender o contexto no qual atua (ou não) o designer da cena e sobre como impactam diretamente no deflagrar dos processos que, esperamos, resultem transformadores. Sob este aspecto, um 'panorama' começou a ser desenhado, como uma linha do horizonte que pode ser percebido, para aqueles que já conheciam ou nunca vivenciaram o que é o Brasil, mais especificamente São Paulo, no que tange as suas políticas culturais, com a intenção de conduzir os participantes a colaborarem, trazendo à tona a discussão e reflexão sobre o fazer em relação ao contexto brasileiro.

Não por acaso, o lugar do evento fora a *Praça das Artes* que, apesar de sua aparente neutralidade trata-se de um prédio histórico, cuja arquitetura fora recém-reformada e modernizada, abrigando dois cursos tradicionais de formação na cidade de São Paulo: o *Conservatório de Música* e a *Escola de Ballet*. Instituições que fazem parte da *Fundação Teatro Municipal de São Paulo*. Este contraste entre o velho e o novo, que reflete a política cultural brasileira tornou-se central para as discussões.

Para alcançar a compreensão deste contexto específico, era essencial contar com a colaboração de profissionais ligados às instituições brasileiras, principalmente na interface com a *Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo*. Convidados, os seguintes participantes fizeram-se presentes, representando suas instituições: *pelo Departamento de Desenvolvimento Cultural* - Eduardo Sena; *pelo Centro de Educação Cultural de Cidade Tiradentes* - Guilherme Cesar; *pela Cooperativa de Teatro de São*

Paulo - Dorberto Carvalho; pela *Fundação Teatro Municipal de São Paulo* - Aníbal Marques (Pelé); pelo *Movimento AntroPositivo* - Ruy Filho, entre outros participantes que colaboraram para desenhar esse panorama, traçando linhas e tentando deixar claro alguns aspectos particularmente relacionados com a história do país. Foram trazidas à tona importantes questões acerca de: "*ausência*", "*autoritarismo*" e "*instabilidade*", explorando seu reflexo sobre a realidade atual da política cultural brasileira, tanto na esfera públicas como privadas e, como esse sistema, para este início do século XXI, tem passado por profundas mudanças, na tentativa por equilibrar a alta demanda da produção cultural em relação ao atraso das políticas culturais, sobretudo no que diz respeito às áreas da formação cultural e técnica.

Como parte dessa *ação*, fazia-se relevante criar atividades complementares que poderiam promover uma experiência viva, de encontro pulsante e desafiadora, para ambos brasileiros e estrangeiros, em torno destas questões principais. Para tanto, um projeto específico foi desenvolvido, nos meses que antecederam ao evento, idealizado e realizado para o *Centro de Educação de Cidade Tiradentes Cultural*, a cerca de 45 km de distância do centro da cidade. O projeto, criado em parceria com o Chefe da *Comissão de Educação* da OISTAT - Ian Evans, e do Diretor do *Centro de Educação da Cidade Tiradentes Cultural* - Guilherme Cerqueira Cesar levou à criação de oficinas visando o desenvolvimento de uma prática técnica e artística para a comunidade local.

O projeto de oficina concebido por Ian Evans '**Son et Lumière - a Sound and Light Spectacular**', tratou sobre a percepção, criação e concepção de narrativas através de iluminação e som; projeto que se tornou o destaque entre as atividades. '**Son et Lumière**' surpreendeu os participantes, muitos dos quais eram técnicos de teatro, sem qualquer experiência artística prévia, profissionais familiarizados com as técnicas de palco que, através do processo de trabalho, em colaboração e, em particular, explorando o seu potencial criativo como designers, tiveram a oportunidade de experimentar algo inédito. Esse projeto de formação proposto por Ian Evans, contou com a colaboração de George Christou (do Chipre) e Miguel Caldas (do Brasil), é resultante de um trabalho anterior de investigação feito por Evans, desde novembro de 2013 quando, a convite do British Council veio ao Brasil para fazer um estudo e levantamento de identificação de programas de formação técnica e cultural, além de

oportunidades e facilidades no país para esta área de formação. Não por acaso a sua proposta resultou tão adequada e alinhada com as necessidades locais.

‘*Son et Lumière*’ teve seu resultado apresentado em 12 de agosto de 2014 para um público composto por cerca de 30 membros da OISTAT, além dos participantes de outras oficinas e representantes da *Secretaria Municipal da Cultura*; demonstraram-se impressionados com os resultados obtidos e foram surpreendidos pelo testemunho dos participantes da oficina. No contraste entre o edifício moderno, recém erguido e a presença das favelas em seus arredores, o Teatro deu lugar às narrativas poéticas de luz e som que com personalidade ressaltam a arquitetura local e a relação do indivíduo com o lugar, no cotidiano e transformada por essa vivência.

Uma experiência inesquecível, conectada diretamente com as questões levantadas no encontro, sobre o contexto e as *políticas* culturais no âmbito da escala de uma cidade como São Paulo. Uma viagem de mais de uma hora, dentro ainda da mesma cidade, na qual habitam 20 milhões de pessoas, apresenta-se como uma jornada reveladora de contrastes que aponta para possibilidades de desenvolvimento de um projeto mais aprimorado de formação dos designers da cena para São Paulo.

Após vários dias de reuniões, debates, visitas, workshops, e outros eventos ao vivo, além de uma variedade de performances fascinantes que aconteceram durante o evento, ele foi encerrado com uma sessão que se propôs como forma de conclusão dessa experiência, na qual emergiu, unanimemente a questão da formação técnica, artística e cultural no Brasil, colocada no centro da *Conferência* por todas as Comissões: *Educação, Performance Design e Pesquisa*, destacando a vocação desta etapa inaugural do *E-Scapes* que merece ter continuidade no Brasil e ser amplamente compartilhado como uma inspiração para futuras ações.

Pretende-se ainda, a partir deste evento que mantém um blog permanente, estabelecer novas parcerias e reforçar as já existentes, em um panorama cada vez mais amplo e inclusivo das áreas da prática, da formação e da pesquisa, construindo uma paisagem que se estenda no horizonte até que se torne inacessível aos nossos olhos; onde as fronteiras não podem ser argumentos para a desconstrução de todas as barreiras físicas ou imaginários. Reforçando a noção de convivência produtiva e colaborativa, mesmo entre aqueles que divergem sobre a sua maneira de pensar, mas que agem com determinação, generosidade, respeito e reconhecimento mútuo.

FIG. 27 Foto ao alto: Centro de Formação Cultural Cidade Tiradentes e arredores.
Foto abaixo: Praça das Artes São Paulo. E-Scapes, Praça das Artes, São Paulo, 2014

CONCLUSÃO

O DESENHO DE CENA COMO EXPERIÊNCIA

O DESENHO DE CENA COMO EXPERIÊNCIA

No paralelo da construção do pensamento de DEWEY sobre a Arte como experiência considero aqui uma reflexão acerca do *Desenho de Cena* como tal. O percurso aqui traçado que ilustro através dos *desenhos de cena* que realizei na dimensão prática dos processos de produção artística, procura conduzir o olhar e o pensamento sobre o *desenho de cena* como uma atividade não apenas a serviço, à espera de uma demanda, mas como ponto de partida, reconhecida a atribuição do designer da cena, bem como dos processos do seu fazer, como manifestação de expressão artística e, conseqüentemente, tanto processo como resultado, considerados como obra de arte que conduzem o receptor à uma experiência.

Tomando como base o pensamento de DEWEY sobre, inicialmente, o que é significativo da palavra ‘design’, aliado ao seu conceito, encontro um duplo significado que sugere, em um primeiro e mais superficial plano, o sentido de desígnio, de finalidade, que corresponde ao que é comumente usado, remetendo à noção de funcionalidade; de outro lado, apontando para um viés mais artístico, significa também: arranjo, modalidade, composição.

Segundo DEWEY, quando o design se liberta da limitação em dedicar-se a um fim especializado e passa a responder, inclusive, aos propósitos de uma experiência imediata e vital, ela é estética, deixando de ser meramente útil. ‘Um objeto é peculiar e predominantemente estético, gerando o prazer característico da percepção estética, quando os fatores determinantes de qualquer coisa que se possa chamar de experiência singular se elevam muito acima do limiar da percepção e se tornam manifestos por eles mesmos.’ (DEWEY,2010. p.141)

Em uma obra de arte, diferentes atos, episódios ou ocorrências se desmancham e se fundem na sua unidade, ou matéria, veículo e linguagem através das quais se apresentam concretizadas. Apesar de suscitar diversas leituras e, por vezes fragmentada, a obra consolidada não se desmancha, não se dissocia, tampouco perde seu caráter próprio; ao contrário, na relação presencial se consolida como ‘ente’ ou personagem, entre o fictício e o real.

O espaço por sua vez, idem, assumindo características próprias, constrói uma identidade na medida em que sua forma de ocupação o configura e o modifica, no movimento contínuo entre cena e olhar.

A ocupação do espaço entendida como catalisadora do sentido do existir de todos os elementos, condição primordial de materializar algo, é ainda uma das condições causais capazes de promover uma experiência. A ocupação e sua maneira ou configuração, no sentido da relação de presença e da percepção, existe minimamente na relação criada entre artista, lugar (ou espaço) e elemento narrativo; a partir do qual, as vibrações emitidas pelo elemento e pelo espaço, são condições causais que chegam à percepção do homem.

Desta mesma maneira, os elementos visuais e sensoriais organizam-se em um determinado arranjo ou composição com o intuito de revelar algum significado, ou simplesmente pulsar, existir; provocando tensionamento entre espaço e lugar, entre ação e movimento. O artista, quando desenha a cena, é responsável por criar esta situação, por ser o responsável pela configuração do espaço das relações e de suas materializações, que define as bases da configuração de um 'acontecimento ou ação', permitindo o compartilhamento com outros artistas e com o público, em direção à uma experiência; que pode se apresentar emocionalmente satisfatória, assim como defende Dewey, diante de uma integração interna, na apreensão desta experiência.

“... se imaginarmos que uma pedra que rola morro abaixo tem uma experiência, com certeza trata-se de uma atividade suficientemente prática. A pedra parte de algum lugar e se move, com a consistência permitida pelas circunstâncias, para um lugar e um estado em que ficara em repouso - em direção a um fim. Acrescentemos a esses dados externos, à guisa da imaginação, a ideia de que a pedra anseia pelo resultado final, de que se interessa pelas coisas que encontra no caminho, pelas condições que aceleram e retardam seu avanço, com respeito à influência delas no final; de que age e sente em relação a elas conforme a função de obstáculo ou auxílio que lhes atribui; e de que a chegada final ao repouso se relaciona com tudo o que veio antes, como a culminação de um movimento contínuo. Nesse caso, a pedra teria uma experiência, uma experiência de qualidade estética”. (DEWEY, 2010. p. 115-116)

Para que o desenho da cena se afirme como experiência, é necessária uma situação que permita existir uma combinação entre a produção do artista, o compartilhamento de sua produção e a análise crítica desta produção como tal. Faz-se necessário, criar ainda um referencial que demonstre sua relevância. Os autores e artistas aqui citados constituem uma importante base teórica e de análise para a sustentação desta ideia.

Alinhados a esta base estão os eventos neste campo que congregam artistas, críticos, curadores e especialistas das diversas modalidades do desenho da cena que estão continuamente (re) construindo seus referenciais teóricos e práticos para o desenvolvimento desta área. Neste sentido, a Quadrienal de Praga, aqui citada, é um livro-vivo desta construção.

Paralelamente, emerge a partir de outro evento que vem ganhando importância no cenário internacional: WSD – World Stage Design (O mundo do Design da Performance)¹¹⁷, em cuja edição mais recente, em 2013, tive a oportunidade de colaborar ao lado de outros dois curadores que representaram seus respectivos países na PQ'11 para a Mostra Nacional: *Reija Hirvikovski*, da Finlândia; *Peter Farley*, do Reino Unido.

No contexto do WSD2013, nos reunimos para selecionar os trabalhos que seriam expostos presencialmente, a partir da produção de mais de 35 países; diante deste desafio em fazer esta seleção, buscamos traçamos algumas diretrizes acerca da especificidade do que é o *desenho de cena* e sobre as bases que assim configuram como tal na análise da sua produção na cena contemporânea, em relação ao que existe, que é realizado e, portanto, referencial concreto.

O diálogo construído entre nós curadores foi publicado no catálogo da Mostra e é, a meu ver, elucidativo à questão da afirmação do *desenho da cena como experiência*; diálogo que aqui se fragmenta para alinhar-se a essa reflexão:

117 WSD – World Stage Design – é um projeto da OISTAT que acontece a cada quatro anos, no intervalo da Quadrienal de Praga. WSD a cada edição existe em uma localidade diferente. A primeira em 2005, Toronto – Canadá; 2009 em Seoul – Coreia; 2013 em Cardiff, País de Gales. A participação é por inscrições diretas dos designers da cena que submetem seus projetos a uma comissão formada por curadores gerais e específicos de cada segmento. A partir de 2013, o WSD passou a incorporar também o projeto SCENOFEST, que era até 2011, alinhado ao evento da PQ. WSD 2017 será em Taipei, Taiwan.

‘O trabalho curatorial no campo do design da Performance é uma tarefa difícil, uma vez que a performance original não pode ser recriada no contexto de uma exposição. Assim, uma decisão tem que ser tomada sobre o que será comunicado ao espectador / visitante. ‘ (FARLEY, WSD2013)

‘O desafio de exibir design para / como performance não está em apresentar uma coleção ou panorama, mas em explorar possíveis diálogos entre as obras, dando lugar a objetos, luz, som; elementos cênicos que se inter-relacionem, tornando-os ‘vivos’ no contexto de sua exposição e conversando, entre si e com o público. ‘ (COHEN, WSD2013)

‘Desenhar é pensar. O designer deve desenvolver um olhar direcional, uma compreensão corporal do espaço e do traje, deve entender sobre a arte de atuar e ainda, sobre como som e luz podem ampliar e incrementar o espaço. Assim como o diretor, o designer tem que ter algo a dizer através do seu desenho. ‘ (HIRVIKOVSKI, WSD2013)

‘O processo curatorial, neste contexto, reside na busca em tornar visível o invisível: pensamentos, ideias e preocupações do designer, como elementos essenciais de sua concepção. ‘ (FARLEY, WSD2013)

‘É totalmente dependente daquilo que cada designer cria e define, alguns projetos tornam-se quase invisíveis, tão sutil a ação do designer que é difícil perceber seu desenho, absorvido pela performance. Interessante como objetos, estruturas e trajes podem ser tão integrados que deixam de ser uma proclamação do design, mas o resultado de decisões sofisticadas que confundem os limites entre design e direção. ‘ (FARLEY, WSD2013)

‘Está visível na produção mundial contemporânea, no campo do desenho da cena, que chega através do WSD2013, a identificação do ‘entre’ no qual os designers exploraram outros territórios, outras possibilidades entre a teatralidade e a performatividade. Desenho de cena é apresentado como performance, ou como instalação que proporciona movimento ou interatividade, como lugar, e todos eles estão imbuídos de teatralidade. ‘ (COHEN, WSD2013)

Pensar o desenho de cena como experiência, desafia o designer a responder para além do funcional e de colocar-se a serviço, mas a ser o proponente de uma experiência; criar ele mesmo situações nas quais há oportunidade de compor espaço e elementos cênicos, atribuindo-lhes qualidades narrativas e/ou performativas, construindo sua identidade artística.

Em contextos como o WSD e a PQ, o *desenho da cena como experiência* é latente, pois é abordado sob a luz da atualidade, da sua comunicação e da experimentação, seguindo exemplos de nossos antecessores.

Ainda sem conclusão, aguardando o que está por vir, as ações a deflagrar na *Terra de Ninguém / No Man's Land*, na PQ'15 em junho de 2015, buscam proporcionar a possibilidade de experienciar o *desenho da cena* como instrumento de compartilhamento de espaço ENTRE Linguagens, ENTRE realidade e ficção, ENTRE indivíduos. Em um paralelo à PQ'15, de espaços tomados, demarcados e territorializados, pretendo manter um território de ocupações coletivas mas temporárias, que permaneça livre e exista em camadas sobrepostas de narrativas. Um lugar transitório e ao mesmo tempo de referência para metaforizar a ideia de desenho da cena como experiência; no qual as identidades e presenças estejam em constante transformação através da ação e da percepção, do movimento. As ações são propostas a fim de destacar o papel do designer da cena, não meramente como alguém que traça linhas sobre o papel ou o espaço, mas que conduz a processos e que resultem na identificação de seu modo de olhar e pensar o mundo, além do exercício sobre o manejo do espaço na tentativa de torná-lo POLITICO, consequentemente, conduzir à uma experiência, explorando para tanto, as suas propriedades de: INTERAÇÃO, DIVISIBILIDADE E CONFIGURAÇÃO.

Almejo, a posteriori, no futuro, ser capaz de identificar, reunir, processar e expressar através do desenho da cena o resultado dessa experiência, ainda incompleta, cujo resultado ecoe para o mundo e, principalmente, de volta, no Brasil, inspirando na atualidade e no futuro, na contemporaneidade.

FIG.28 Foto de Grafitti Art de Galo de Souza e Michal Skapa
No Man's Land, Crossroads – Praga, 2015

ANEXO

ATIVIDADES REALIZADAS DURANTE A PESQUISA

RELATÓRIO DE ATIVIDADES REALIZADAS ENTRE

FEVEREIRO 2011 | DEZEMBRO DE 2015

Apresenta-se como documentação anexa e relevante o relatório das atividades realizadas durante a pesquisa, que compreende o período entre fevereiro de 2011 e janeiro de 2015. No qual aparecem citados e localizados experiências e produções que aparecem citadas nesta tese.

ANO: 2011

2011 1 .	QUADRIENAL DE CENOGRAFIA DE PRAGA
Exposição:	Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro Mostra Nacional Brasileira
Participação:	Curadoria e Projeto Expositivo
Data:	16 a 26 de Junho de 2011
Local:	Praga República Tcheca
Website:	www.pq.cz
Links:	www.pq11.com.br/.../RELEASE_da_PREMIACAO_ <i>A Triga de Ouro</i> , prêmio máximo da Quadrienal de Praga, na ... - PQ11 www.funarte.gov.br/.../premiada-em-praga-exposicao_ Premiada em Praga, exposição brasileira de cenografia ... - Funarte

Exposição | Simpósio | SCENOFEST -Festival da Cenografia – Performance e Educativo

A Quadrienal de Praga é o maior evento de cenografia do mundo, sediado em Praga, na República Tcheca, acontece uma vez a cada quatro anos. Em sua 12ª edição, realizada de 16 a 26 de junho de 2011, registrou número recorde de 62 países participantes. A participação no evento foi como curadora e designer responsável pela Mostra de Representação da produção cenográfica brasileira nos últimos 5 anos. A resultante desta curadoria denominou-se: **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro**, exposição premiada com a Triga de Ouro, o mais prestigiado prêmio da área, concedido por um júri especialista e também aclamado pelo público, que visitou o Veletržní Palace – Galeria Nacional de Praga. O objetivo da Mostra Nacional Brasileira era apresentar a cenografia como uma arte provocadora, que “estabelece uma fronteira pulsante entre linguagens” e oferece um refúgio seguro para personagens e ideias teatrais, no qual “**o cenógrafo é o investigador de uma cenografia que oferece um abrigo sensorial**”. De acordo com o júri, o Brasil alcançou seus objetivos e demonstrou talento, sensibilidade e *joie de vivre*.

As premiações da Quadrienal de Praga foram determinadas por um júri internacional, formado por profissionais renomados do mundo do teatro contemporâneo, como a cenógrafa e designer letã **Monika Pormale**, o diretor e chefe do estúdio internacional de teatro “Farm in the Cave” **Viliam Dočolomanský**, a designer de iluminação israelense **Felice Ross**, a diretora do Festival de Teatro Santiago a Mil **Carmen Romero**, o teórico de Teatro e Performance **Marvin Carlson**, o diretor, dramaturgo e cenógrafo sul-africano, premiado com a Medalha de Ouro na PQ 2007, **Brett Bailey** e o renomado compositor, designer de som e regente **Kevin Purcell**, da Austrália. As palavras do júri com relação ao prêmio concedido ao Brasil:

Triga de Ouro: Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro

“A exposição oferece um sentido vivo da identidade nacional e o espírito vital da criatividade que inspira o Brasil. Uma corrente que flui de seus recursos culturais e continua espontaneamente abrindo novos horizontes cenográficos.

A exposição também mostra um retrato da riqueza da diversidade e a gama de cenografias e produções que acontecem no País. Espaço de mesma importância, na exposição, é concedido à arte de rua, intervenções em site-specific, performances de cunho social, teatro de bonecos, e o teatro convencional. O júri destaca a habilidade na resolução de uma série de questões de design relacionadas a maneira de apresentar os trabalhos. A exposição foi realizada com talento, sensibilidade e estilo. ”

2011 | 2 . **OISTAT History and Theory Commission Meeting**
 Participação: **Palestrante**
 Data: 18 de Junho de 2011
 Duração: 40 minutos + dez minutos concedidos a perguntas do público
 Local: Praga | República Tcheca
 Website: www.pq.cz | www.oistat.org

Apresentação concedida no evento da Comissão de História e Teoria da OISTAT, que ocorreu durante a Quadrienal de Praga – PQ’11.

OISTAT - Organização Internacional de Cenógrafos, Técnicos e Arquitetos de Teatro

Conteúdo: o processo curatorial e de projeto expositivo para: **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro | Mostra Nacional Brasileira**

2011 | 3 . **SCENOFEST – 3º Festival de Cenografia**
 Participação: **Curadora**
 Data: 16 a 26 de Junho de 2011
 Local: Praga | República Tcheca
 Website: www.oistat.org
www.scenofest.pq.cz/scenofest-team/workshop-curators

Curadoria para o evento na seção WORKSHOP Dramaturgias Digitais. O trabalho de curadoria foi elaborado anteriormente e durante o evento, os curadores acompanharam os workshops aos quais estavam dirigidos no trabalho anterior de curadoria, fazendo a mediação entre o ministrante e os alunos que compunham uma classe internacional.

2011 | 4. **OISTAT Educomm (Education Commission) Meeting and 4th International Theatre Conference. Theatre Space After XX Century.**
 Participação: Ministrante de Workshop e Participação nas mesas de debate
 Data: 3 a 9 de Novembro de 2011
 Local: Novi Sad e Uzice, República da Sérvia
 Website: www.oistat.org | www.scen.org.rs

Encontro Anual da Comissão de Educação da OISTAT e 4ª Conferência Internacional: O Espaço Teatral após o século XX. Organizado pelo SCEN - Centro Sérvio de Artes Cênicas, Arquitetura, e Tecnologia, com o apoio da Universidade de Novi Sad, do Teatro Nacional de Uzice e do Festival Iugoslavo de Teatro de Uzice: 'Without Translation'. Anualmente atendo aos encontros da Comissão de Educação da OISTAT como membro ativo participando dos projetos desenvolvidos por esta Comissão. O evento foi composto de duas partes, na primeira, na cidade de Novi Sad, ao norte da capital Belgrado, o Encontro da Comissão de Educação da

OISTAT e na segunda parte, sediada nas cidades de Uzice e Zlatibor, a sudoeste da capital Belgrado, teve lugar a 4ª Conferência Internacional e o Festival de Teatro Iugoslavo. O Workshop foi ministrado para alunos do 3º ano curso de graduação, Universidade de Arquitetura, Novi Sad no dia 05 de novembro - na Universidade Serbian Centre for Scene Design, Architecture and Technology.

2011.1 **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro**
Exposição: **Itinerância da Mostra premiada na 12ª Quadrienal de**
 Cenografia de Praga – PQ'11
Participação: **Curadoria e Projeto Expositivo**
Data: 12 de Dezembro de 2011 a 04 de Março de 2012
Local: Funarte São Paulo | Brasil
Website: <https://www.pq.11.com>

Itinerância da Mostra premiada na Quadrienal de Cenografia de Praga – PQ'11
PERSONAGENS E FRONTEIRAS: TERRITÓRIO CENOGRÁFICO BRASILEIRO | MOSTRA
NACIONAL BRASILEIRA apresentada no Brasil, inédita.

ANO: 2012

2012.1 **52ª USITT STAGE & EXPO |**
 Congresso e Feira de Tecnologia Cênica
Participação: **Palestrante e Expositor**
Data: 19 a 23 de Março de 2012
Local: Long Beach | Califórnia | EUA
Website: www.usitt.org
 sightlines.usitt.org/archive/2012/03/InternationalSessions.asp

1 | Apresentação concedida no evento – Sessão INTERNACIONAL, atendendo a convite da organização, tendo como tema: O processo curatorial e de projeto expositivo para a Mostra premiada em Praga, no evento da PQ'11: **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro | Mostra Nacional Brasileira**
Duração: 1h30 minutos, incluindo dez minutos concedidos a perguntas do público
2 | Painel expositivo na Stage & Expo, espaço de 5m2 no qual apresentei através de uma tela touch de LED 52", o conteúdo da Exposição **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro | Mostra Nacional Brasileira na PQ'11.**

2012.2 **OISTAT Education Commission Meeting | Theatre of the Sense**
Participação: **Membro da Comissão, Eleitor**
Data: 18 a 23 de Abril de 2012
Local: Maastricht | Holanda
Website: www.oistat.org

Encontro Anual da Comissão de Educação da OISTAT sediada pelo Toneelacademie Maastricht (Maastricht Academy of Performing Arts) & OISTAT The Netherlands. Simpósio: Theatre of the Senses | Innovation and Excellence in Performance Design Today (Teatro dos Sentidos –

Inovação e excelência em Design para Performance Hoje). Participação no evento como membro da Comissão de Educação da OISTAT em mesas de debate debates, além de membro com direito a voto na eleição do novo coordenador da Comissão.

2012.3 Exposição Anual e Graduação dos Alunos de Cenografia da Nottingham Trent University, Nottingham, Inglaterra

Participação: Palestrante
Data: 28 de Maio de 2012
Duração: 2h00 horas
Local: Nottingham, Reino Unido

Apresentação concedida para grupo formado por alunos do 1º ao 3º ano da graduação, a convite da Coordenadora do Curso de Cenografia Teatral. Kate Burnett, tendo como tema: O processo curatorial e de projeto expositivo para a Mostra premiada em Praga, no evento da PQ'11: **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro**

2012.4 AGEAS SALISBURY ARTS INTERNATIONAL FESTIVAL

Exposição: **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro | Mostra Nacional Brasileira**
Participação: **Curadoria e Projeto Expositivo**
Data: 26 de Maio a 23 de Junho de 2012
Local: Salisbury | Reino Unido
Website: <https://www.salisburyfestival.co.uk/>

Itinerância da Mostra premiada na Quadrienal de Cenografia de Praga – PQ'11
PERSONAGENS E FRONTEIRAS: TERRITÓRIO CENOGRÁFICO BRASILEIRO | MOSTRA NACIONAL BRASILEIRA apresentada no Reino Unido para o evento do Festival Internacional de Artes de Salisbury.

2012.5 WSD2013 SCENOFEST

Participação: **Curador WSD Design as Performance**
Data: 7 a 9 de Setembro de 2012
Local: Cardiff | País de Gales | Reino Unido
Website: www.wsd2013.com

Atendendo ao convite do coordenador do evento estive em Cardiff para reunião de todos os grupos de trabalho. Pertencço ao grupo: WSD Design as Performance, a qual respondo como curadora, ao lado de Fiona Watt e Sophie Jump, e coordenadora.

2012.6 ANO DO BRASIL EM PORTUGAL 2012.2013

Exposição: **Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro | Mostra Nacional Brasileira**
Participação: **Curadoria e Projeto Expositivo**
Data: 22 de Setembro a 04 de Novembro de 2012
Local: MUDE – Museu do Design e da Moda, Lisboa | Portugal
Website: www.anobrasilportugal.com.br

Itinerância da Mostra premiada na Quadrienal de Cenografia de Praga – PQ'11 PERSONAGENS E FRONTEIRAS: TERRITÓRIO CENOGRÁFICO BRASILEIRO | MOSTRA NACIONAL BRASILEIRA apresentada em Lisboa como parte do Ano do Brasil em Portugal

2012.7

MIXMAX BRASIL

Participação:

Projeto Expositivo

Data:

2 de Outubro de 2012

Duração:

até Março de 2015

Local:

Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda

Projeto:

período desenvolvimento de projeto: Março a Novembro, 2011

Montagem:

Abril a Julho de 2012

Website:

www.tropenmuseumjunior.nl/exhibitions/brazil-exhibition/Brazil-exhibition - Tropenmuseum Junior

<http://www.culturalexchange-br.nl/news/mixmax-tropenmuseum->

Exposição de longa duração de minha autoria concebida para o Tropenmuseum (ou Museu dos Trópicos) em Amsterdam, Holanda, de Outubro de 2012 a Março de 2015. O projeto foi desenvolvido entre Março de 2011 e Outubro de 2012, consumindo três meses de montagem entre Abril e Julho de 2012.

2012.8

SCENA 2012 - Workshop

Participação:

Ministrante de Workshop

Data:

9 a 14 de Outubro de 2012

Local:

Teatro Dona Maria, Lisboa | Portugal

Website:

scenalisboa.blogspot.com

Atendendo a convite do evento para ministrar workshop durante o período de uma semana para alunos e profissionais emergentes de cenografia em Lisboa – Portugal. O evento foi idealizado pelo cenógrafo e arquiteto José Castanheira e a proposta estava em desenvolver processos criativos em cenografia a partir da obra de Nelson Rodrigues – Vestido de Noiva

2012.9

13ª QUADRIENAL DE PRAGA DO ESPAÇO E DO DESIGN DA PERFORMANCE – PQ'15

Participação:

Curadora

Data:

12 a 14 de Novembro de 2012

Local:

Praga, República Tcheca – Instituto de Teatro de Praga

Website:

www.pq.cz

Primeira reunião entre a curadoria geral e os curadores adjuntos, ou comissários, que integram a equipe curatorial para definir as diretrizes para a próxima edição do evento a ser realizado em Junho de 2015. Até a data de sua realização serão realizados 4 a 5 encontros entre os curadores.

Desde a 12ª edição a tradicional Quadrienal de Cenografia de Praga modificou seu nome para “Quadrienal do Espaço e Design da Performance de Praga”.

2012.10 **ESPAÇO BRASIL | ANO DO BRASIL EM PORTUGAL 2012.2013**
 Participação: **Projeto de Cenografia e Curadoria**
 Data: 16 de Novembro de 2012
 Duração: até 10 de Junho de 2013
 Local: LX Factory, Lisboa | Portugal
 Website: www.anobrasilportugal.com.br

O projeto desenvolvido para o lugar de encontro do Ano do Brasil em Portugal foi publicado na **Revista AU - Arquitetura e Urbanismo**, a partir de entrevista por mim concedida ao periódico. Título da matéria: **Cenografia à Brasileira**. Págs. 18 e 19 edição nº 228 Março de 2013 escrita por Lucas Rodrigues . LINK para a publicação: www.revistaau.com.br

2012.11 **INTENSIV DAGARNA, Congresso Internacional Riksställningar 2012**
 Participação: **Palestrante**
 Data: 3 a 5 de Dezembro de 2012
 Local: Visby | Suécia
 Duração: 1h00 hora com dez minutos concedidos a perguntas do público
 Website: www.rikstallningar.se/intensivdagarna
 Links: Aby Cohen - MixMax Brasil - **A Vivid Experience for Children**
bambuser.com/v/3198069
 Interview Aby Cohen, Independent Curator Scenographer - YouTube
www.youtube.com/watch?v=BwOu_NtgVXY

Apresentação concedida no evento atendendo a convite da organização.

Título: **MixMax Brasil — A Vivid Experience**

Assunto: o processo curatorial e de projeto expositivo **MixMAX Brasil** de minha autoria criado para o Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda – Outubro de 2012 a Março de 2015.

ANO: 2013

2013.1 **ENCONTRO do INSTITUTO HEMISFERICO Congresso**
 Participação: **Voluntario, ouvinte e participação em mesas de debate**
 Data: 12 a 19 de Janeiro de 2013
 Local: São Paulo | Brasil
 Website: <http://hemisphericinstitute.org/hemi/>

Evento organizado pela USP tendo à frente a Prof. Dra. Elizabeth da Silva Lopes em parceria com o SESC e a Escola SP. Apresentações, Palestras, Performance, Debates, Exposição. Reúne a produção contemporânea das Américas.

2013.2 **53ª USITT STAGE & EXPO | Congresso e Feira de Tecnologia**
 Cênica
 Participação: **Participante em painel da OISTAT e WSD2013**
 Data: 19 a 23 de Março de 2013
 Local: Milwaukee | Wisconsin | EUA
 Website: www.usitt.org

Participante atendendo a convite da organização para participar de mesas de debates e painéis sobre a OISTAT e o evento WSD 2013 | Scenofest

2013.3. Universidade de Novi Sad, Sérvia e projeto TEMPUS

Participação: **Palestra e Ministrante de Workshop**

Data: 14 a 19 de Abril de 2013

Local: Novi Sad e Uzice República da Sérvia

Website: www.scen.org.rs

Na primeira etapa, atendendo a convite da Universidade de Novi Sad, estive apresentando palestra e ministrando workshop para um grupo de alunos da pós-graduação Arquitetura, e Tecnologia que estão desenvolvendo um projeto de pesquisa vinculado a um festival e um projeto de encenação para o Festival de Dubrovnic, Croácia, a ser realizado em Agosto de 2013. Tempo de duração: 2 dias.

Na segunda etapa, que teve lugar em Uzice e Zlatibor, Sérvia, organizado pelo SCEN - Centro Sérvio de Artes Cênicas, Arquitetura, e Tecnologia, fui convidada a participar das reuniões sobre o projeto TEMPUS. TEMPUS é uma iniciativa que visa o intercâmbio entre algumas universidades na formação de técnicos do Teatro na Sérvia, reunindo profissionais de cerca de 12 Instituições daquele país.

2013.4 WSD2013 SCENOFEST

Participação: **Júri WSD Exhibition | Curador WSD Design as Performance**

Data: 20 a 23 de Abril de 2013

Local: Cardiff | País de Gales | Reino Unido

Website: www.wsd2013.com

Atendendo ao convite do coordenador do evento estive em Cardiff para:

1. Compor o júri formado por três curadores que foram curadores nas Mostras Nacionais de seus Países na 12ª Quadrienal de Praga, em 2011. O júri foi formado para selecionar, entre os cerca de 700 projetos inscritos de designers de 52 países, um número de 100 projetos que estarão expostos no WSD Exhibition, durante o evento, de 5 a 15 de Setembro de 2013, em Cardiff, capital do país de Gales.
2. A segunda etapa de reuniões e seletiva para a seção WSD Design as Performance, a qual respondo como coordenadora e curadora.

2013.5 IDCA AWARDS International Communication Awards

Participação: **Designer nomeada a prêmio por MixMAX Brasil**

Data: 03 a 05 de Julho de 2013

Local: Estocolmo - Suécia

Website: http://agendacom.com/en/idca_awards/idca_awards/

O projeto **MixMAX Brasil** foi premiado no IDCA | 2013, em Junho de 2013, com o segundo lugar na categoria “melhor layout de exposição” e com o terceiro lugar na categoria: “projeto de comunicação”.

2013.5 **13ª QUADRIENAL DE PRAGA DO ESPAÇO E DO DESIGN DA PERFORMANCE – PQ'15**

Participação: **Curadora**
Data: 10 a 15 de Julho de 2013
Local: Praga, República Tcheca – Instituto de Teatro de Praga
Website: www.pq.cz

Segunda reunião entre a curadoria geral e os curadores adjuntos, ou comissários, que integram a equipe curatorial para definir as diretrizes para a próxima edição do evento a ser realizado em Junho de 2015.

2013.6 **WSD2013 SCENOFEST**

Participação: **Coordenadora WSD Design as Performance**
Data: Abril a Setembro de 2013
Local: Cardiff | País de Gales | Reino Unido
Website: www.wsd2013.com

O evento **WSD 2013 Scenofest** aconteceu de 5 a 15 de Setembro de 2013, em Cardiff, capital do país de Gales. No período de Abril a Agosto de 2013 como coordenadora do segmento *WSD Design as Performance*, tive como responsabilidade a demanda de pré-produção e produção para a realização das performances diárias no evento. Foram cerca de 40 grupos que se apresentaram de 2 a 3 vezes durante o evento. Os grupos eram provenientes de países diversos, selecionados por um grupo de curadores, no qual estava incluída, e os projetos nos chegaram através de inscrições. Dentre os países participantes, tivemos: África do Sul, Armênia, Canada, Colômbia, Estados Unidos, Inglaterra, Itália, Rússia, República Tcheca, Romênia, Áustria, entre outros.

ANO: 2014

2014.1 **54ª USITT STAGE & EXPO |**
Congresso e Feira de Tecnologia Cênica
Participação: **Participante em painel Internacional: Designers Internacionais.**
Apresentação de produção artística
Data: 22 a 28 de Março de 2014
Local: Dallas - Fortworth | EUA
Website: www.usitt.org

Palestrante atendendo a convite da organização para apresentar e debater sobre os modos de fazer e a realização da prática da cenografia na cena. A sessão contou com quatro participantes: Marina Raychinova/ Bulgária, Reija Hirvikovski/Finlândia, Austin Wang/Taiwan e Aby Cohen/ Brasil.

2014.2 SYMPOSIUM - 13ª QUADRIENAL DE PRAGA DO ESPAÇO E DO DESIGN DA PERFORMANCE – PQ'15

Participação: **Curadora**
Data: 2 a 5 de Abril de 2014
Local: Praga, República Tcheca – Instituto de Teatro de Praga
Website: www.pq.cz

Apresentação das propostas curatoriais para a PQ'15. Apresentei as propostas para o segmento POLITICS, de minha autoria. Pela primeira vez na história da PQ, os conceitos foram lançados e debatidos na presença dos curadores internacionais dos países que estarão participando do evento, a ser realizado entre 18 a 28 de junho de 2015.

2014.3 E-Scapes – Conferência Internacional do Design para Performance

Participação: **Curadora e Realizadora**
Data: 6 a 18 de Agosto de 2014
Local: São Paulo, Praça das Artes; Rio de Janeiro – UniRio; Minas Gerais - INHOTIM
Website do evento: www.e-scapes.art.br

Website da OISTAT: www.oistat.org

Encontro Internacional da OISTAT – que reuniu as comissões de Educação, Pesquisa e Design para Performance – Cenografia – Luz, Figurino e Som. A Conferencia contou com a participação de mais de 70 profissionais estrangeiros e uma programação repleta de painéis, debates, workshops, reuniões de trabalho e visitas. Uma programação especial paralela de workshops foi levada ao Centro de Formação Cultural Cidade Tiradentes.

A organização do evento contou com a colaboração de: **Aby Cohen/ Brasil– Vice presidente da OISTAT**; Rosane Muniz/Brasil – membro do Grupo de trabalho de figurino; Ian Evans/ Reino Unido – Chefe da comissão de Educação da OISTAT; Reija Hirvikovski/ Finlândia – Chefe da Comissão de Performance Design da OISTAT e Dorita Hannah/ Nova Zelândia – Chefe da comissão de Pesquisa da OISTAT.

FIG.29 Foto do Interior do edifício Collaredo-Mansfield, Praga. Sede para a Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 Shared Space. Durante o Simpósio da PQ'15, Abril de 2014

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABENSOUR, Gerard. *Vsévolod Meierhold ou a Invenção da Encenação*. Tradução J.Guinsburg. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó: Editora Argos, 2009.
- ARISTÓTELES. *Arte Poética*. São Paulo: Abril Cultural, 1972.
- APPIA, Adolphe. *A Obra de Arte Viva*. Lisboa: Arcádia, s.d.
- BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. Rio de Janeiro: Livraria Eldorado, s.d.
- BEACHAM, Richard C. *Adolph Appia, Artist and Visionary of the Modern Theatre*. Great Britain: Harwood Academic Publishers, 1994,
- BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- BROOK, Peter. *O Teatro e seu Espaço*. Petroópolis: Editora Vozes, 1970.
- _____. *The Empty Space*. New York: Penguin Group, 2008.
- _____. *O Ponto de Mudança*. Tradução de Antônio Mercado e Elena Gaidano. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994.
- BURNETT, Kate. *Collaborators -UK Design for Performance*. London/Great Britain: The Society of British Theatre Designers, 2007
- _____. *World Stage Design 2013*. Cardiff /Great Britain: The Society of British Theatre Designers, 2013
- CANCLÍNI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora Edusp, 4ed, 2008.
- CARLSON, Martin. *Performance, a Critical Introduction*. UK/ Canadá/ USA: Routledge, 2004.
- COHEN, Renato. *Work in Progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.
- CORTÉS, Rolf Abderhalden. *The Artist as Witness: An Artist's Testimony*. Tradução de Sarah Townsend a partir de palestra realizada na Academia de Artes de Bogotá, 2006.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. Penguin Group, NY, 1934, Tradução de Vera Ribeiro para o português. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010.

DINULOVIC, Radivoje e KRKLJES, Milena (org.). *Theatre Space after the 20th Century*-diversos autores. Department for Architecture and Urban Planning Faculty of Technical Sciences, Novi Sad/Sérvia, 2011.

DOBROWOLSKI, Chris. *Escape*. UK: Jardine Press Ltd, 2014.

DUARTE, PAULO SÉRGIO. (org.). *Rosa-dos-ventos, Posições e Direções na Arte Contemporânea*. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2005.

ELIASSON, OLAFUR (org.). *Studio Olafur Eliasson, An. Encyclopedia*. Berlin: Taschen, 2012.

FERNANDES, Silvia *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010

GOLDBERG, Rose Lee. *Performance, live art since the 60s*. London/Great Britain, Thames and Hudson Ltd, 2004.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. *Entre Cenografias: o Museu e a Exposição de Arte no Século XX*. São Paulo: Edusp / FAPESP, 2004.

GUMBRECHT, Hans-Ulrich. *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio – Contraponto, 2010.

GUINSBURG, J, FARIA, José Roberto, ALVES de LIMA Mariangela. *Dicionário do Teatro Brasileiro Temas, Formas e Conceitos*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009.

HENNESSY, John – Pope (org.). *Adolphe Appia*. Her Majesty's Stationery Office, London: poor St. Clement Fish & Cross LTDA, 1970.

HOFFMANN, Jens and JONAS, Joan. *Perform*. London/Great Britain, Times & Hudson, 2005.

HOWARD, Pamela. *What is Scenography?* London/Great Britain: Routledge, 2001.

KANTOR, Tadeusz; SWICA, Marek; NEUMANN, Ivan; STANGRET, Lech; PTACKOVA, Vera (org.). *Umení a pamet' (art and memory)*. Cracow/Poland: Cricoteka – Centre for the Documentation of Art of Tadeusz Kantor, 2003.

KAYE, Nick. *Site-Specific Art, performance, place and documentation*. London/Great Britain: Routledge, 2000.

KIRBY, Michael. *Acting (Re) Considered, Theories and practices*. New York / London: Routledge, 2010.

LEEPER, Janet. *Edward Gordon Craig, Designs for the Theatre*. London: Penguin Books, 1948

MASSEY, Doreen. *For Space*. London: Sage Publications Ltd, 2005.

MORGAN, Jessica; WOOD, Catherine. *The World as a Stage*. London/Great Britain: Tate Publishing, 2007.

MUNIZ, Rosane (org.); BICUDO, Rafael (colab.); ZASNICOFF, Karina (trad.). Brasil PQ'11: Quadrienal de Praga – Espaço e Design Cênico. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2011.

NANCY, Jean-Luc. *The Creation of the World or Globalization*. Albany: SUNY Press, 2007.

NANCY, Jean-Luc. *Being Singular Plural*. Stanford: Stanford University Press, 2000.

NASH, George. *Edward Gordon Craig 1872-1966*. Her Majesty's Stationery Office London, 1967.

OBRIST, Hans Ulrich. *Arte agora ! em 5 entrevistas*. SP: Editora Alameda, 2006.

_____. *Uma breve história da curadoria*. Zurich: JRP|Ringier, 2008; traduzido para o português pela Editora BEI 2010.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter Lima (org.). *Cena, Corpo e Dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012.

PTACKOVA, Vera. *A Mirror of World Theatre*. Prague: Theatre Institute, 1995.

_____. *A Mirror of World Theatre II*. Prague: Theatre Institute, 2001.

RAMIREZ, Mari Carmen. *Hélio Oiticica, The Body of Colour*. Houston/EUA: Tate Publishing in Association with the Museum of Fine Arts, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*; tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org.: Ed. 34, 2005.

RUBEN, Liesbet; VAN OGTRUP, Babette. *De slipper van Maria Bonita*. Amsterdam: KIT Publishers, 2012.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o Teatro contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SBTD, The Society of British Theatre Designers. *Blue Pages magazine nº 3*. SBTD Publisher, 2014

SALGADO, Renata (org.). *Imagem escrita*. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1999.

SCHECHNER, Richard. *Performance Studies, An Introduction*. Routledge, second edition, UK/ USA/ Canadá, 2006.

_____. *Drama, Script Theater and Performance, Performance Theory*. New York / London: Routledge, 1977.

STADLER, Edmund. *Adolph Appia, Exhibition at the Victoria and Albert Museum October 1970- January 1971*. London/UK: St. Clements Fosh and Cross Ltd, 1970.

STYAN, J.L. *Drama, Stage and Audience*. Londres: Cambridge University Press, 1975.

TORCZYNER, Harry; MILLER, Richard (trad.). *Magritte: The true art of painting*. França: Abradale Press\ Harry N, Abrams Inc., 1985.

WEBB, Nicky; ANDREWS, Matthew and LASLETT Sophie. *Four magical days in may – How an elephant captured the heart of a city*. London: Artichoke Trust, 2006.

WOERDEN, Anneke van. *Collective Re-Presentation: Effectiveness in MixMax Brasil*. Master Thesis Cultural Analysis, (tese apresentada para a obtenção de Mestrado. Amsterdam: University of Amsterdam, 2013.

YATES, Frances Amelia. *A arte da memória*. Tradução de Flávia Bancher. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

ÍNDICE DE REFERÊNCIAS DAS IMAGENS

Capa

Madeirite

Foto do material que foi utilizado na Mostra Nacional Brasileira na *Quadrienal de Praga 2011 / PQ'11*. Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.

Foto de acervo do projeto, São Paul, 2011

Fig.1 pág 33

Cenografia de Appia para Orpheus and Eurydice, 1926. STADLER, Edmund. *Adolph Appia, Exhibition at the Victoria and Albert Museum October 1970- January 1971*. London/UK: St. Clements Fosh and Cross Ltd, 1970. p.32 e p.33

Fig.2 - pág 39

Desenho de Edward Gordon Craig para cena de Hamlet, 1910. NASH, George. *Edward Gordon Craig 1872-1966*. London Her Majesty's Stationery Office, 1967, p. 60

Fig.3 - pág 44

Criação de Tadeusz Kantor: Wardrobe – The interior of Imagination, 1961. KANTOR, Tadeusz; SWICA, Marek; NEUMANN, Ivan; STANGRET, Lech; PTACKOVA, Vera (org.). *Umení a pamet' (art and memory)*. Cracow/Poland: Cricoteka – Centre for the Documentation of Art of Tadeusz Kantor, 2003. p.36

Fig. 4 - pág 47

Criações de Josef Svoboda para o Lanterna Magika I Expo Bruxelles - A Mirror of World Theatre. Prague Josef Svoboda, A, Radok: I, 1958. PTACKOVA, Vera: Theatre Institute, 1995. p.298

Fig.5 - Pág 57

The Weather Project, 2003 – Turbine Hall/ Tate Modern – Londres. ELIASSON, OLAFUR (org.). *Studio Olafur Eliasson, An. Encyclopedia*. Berlin: Taschen, 2012. p.119

Fig 6 – pág 61

The World as a Stage, 2007 – instalações de diversos artistas - Tate Modern – Londres MORGAN, Jessica; WOOD, Catherine. *The World as a Stage*. London/Great Britain: Tate Publishing, 2007. p.29, p.43, p.49, p.55

Fig 7 – pág 71

Wardrobes, 2000 - The U Man Zoo Theatre Group, imagem de divulgação cedida pelo grupo. Fotos de divulgação cedidas pelo grupo por ocasião da Mostra *Collaborators*, em 2007, no Victoria & Albert Museum, Londres – Reino Unido.

Fig 8 e Fig 9 – págs 74 e 75

The Water Banquet, 2006 - The U Man Zoo Theatre Group.

Fotos de divulgação cedidas pelo grupo por ocasião da Mostra *Collaborators*, em 2007, no Victoria & Albert Museum, Londres – Reino Unido.

Fig 10 – pág 83

The War Horse

National Theatre, Londres, Reino Unido, 2007

www.warhorseonstage.com

Fig 11 – pág 100

Foto da Exposição - Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira na *Quadrienal de Praga 2011 / PQ'11*.
Foto de acervo do projeto, Praga, 2011

Fig 12– pág 117

Foto da maquete do projeto e da Triga de Ouro.
Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira na *Quadrienal de Praga 2011 / PQ'11*.
Foto do acervo do projeto, Praga, 2011

Fig 13 – pág 121

Foto da Exposição - Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira na *Quadrienal de Praga 2011 / PQ'11*.
Foto de acervo do projeto, Praga, 2011

Fig 14– pág 125

Foto da Exposição - Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira na *Quadrienal de Praga 2011 / PQ'11*.
Foto de acervo do projeto, Praga, 2011

Fig 15 – pág 126

Foto da Exposição - Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira na *Quadrienal de Praga 2011 / PQ'11*.
Foto de acervo do projeto, Praga, 2011

Fig 16 – pág 128

Foto da Exposição - Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira na *FUNARTE São Paulo, 2011-2012*.
Foto de acervo do projeto, São Paulo, 2011

Fig 17 – pág 129

Foto da Exposição - Personagens e Fronteiras: Território Cenográfico Brasileiro.
Mostra Nacional Brasileira no MUDE – Museu do Design e da Moda, Lisboa, Portugal, 2012
Foto de acervo do projeto, Lisboa, 2012

Fig.18 - pág 131

Foto-montagem do Interior do edifício Colloredo-Mansfield, Praga.
Principal local que abriga a Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 Shared Space
Neste local foi realizado o Simpósio da PQ'15, em abril de 2014
Foto: Aby Cohen, 2014

Fig.19 - pág 138

Imagens do projeto preliminar para a PQ'15 Shared Space
POLITICS BASIS PROJECT: No Man's Land
CROSSROADS, Praga
Imagens: Aby Cohen, 2014

Fig.20 - pág 139

Imagens de projeto preliminar para a PQ'15 Shared Space
POLITICS BASIS PROJECT: No Man's Land - CROSSROADS, Praga
Images: Aby Cohen, 2014

Fig.21 - pág 146

Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda

Sala da Imaginação: trabalhos de Fabio Souza e Charles Du Q., artistas de Pernambuco

Foto cedida pela equipe de divulgação do Tropenmuseum, 2013

Fig.22 - pág 150

Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda

Sala da Imaginação: trabalhos de Fabio Souza e Charles Du Q., artistas de Pernambuco

Foto cedida pela equipe de divulgação do Tropenmuseum, 2013

Fig.23 - pág 152

Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda

Sala do Sincretismo e Fé. Ao fundo Garffiti Art de Galo de Souza, reproduzido em vitral

Foto cedida pela equipe de divulgação do Tropenmuseum, 2013

Fig.24 - pág 157

Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda

Passagem através do 'Mangue' - – obras de José Bezerra

Foto cedida pela equipe de divulgação do Tropenmuseum, 2013

Fig.25 - pág 158

Foto da Exposição MixMax Brasil, Tropenmuseum Jr, Amsterdam, Holanda

Passagem através do 'Mangue' e Sala da Imaginação.

Foto cedida pela equipe de divulgação do Tropenmuseum, 2013

Fig.26 - pág 160

Foto dos trabalhos para o Workshop 'Son Et – Lumière'.

No Centro de Formação Cultural Cidade Tiradentes, São Paulo.

E-Scapes, Praça das Artes, São Paulo, 2014

Foto de acervo do projeto

Fig.27 - pág 167

Foto ao alto: Centro de Formação Cultural Cidade Tiradentes e arredores.

Foto abaixo: Praça das Artes

E-Scapes, Praça das Artes, São Paulo, 2014

Foto de acervo do projeto.

Fig.28 - pág 174

Foto de Grafitti Art de Galo de Souza e Michal Skapa

No Man's Land, Crossroads – Praga, 2015

Foto de acervo do projeto.

Fig. 29 - pág 185

Foto do Interior do edifício Colloredo-Mansfield, Praga.

Durante o Simpósio da PQ'15, em Abril de 2014

Principal local que abriga a Quadrienal de Praga 2015 PQ'15 Shared Space

Foto de divulgação do projeto.