JULIANA PEDREIRA DE FREITAS

UM NAVIO EM ROTA

o operador como proponente da imagem cênica

São Paulo

2015

JULIANA PEDREIRA DE FREITAS

UM NAVIO EM ROTA

o operador como proponente da imagem cênica

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de
Doutor em Artes.

Área de concentração: Teoria e Prática do Teatro

Orientação: Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa

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)**

Freitas, Juliana Pedreira de

Um navio em rota: o operador como proponente da imagem cênica / Juliana Pedreira de Freitas. -- São Paulo: J.P. Freitas, 2015. 161 p. : il + DVD + encarte

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Felisberto Sabino da Costa

Bibliografia

1. Tecnologia teatral 2. Imagem 3. Mito 4. Shakespeare I. Costa, Felisberto Sabino da II. Título

FREITAS, J.P. **Um navio em rota**: o operador como proponente da imagem cênica. Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do Título de Doutor em Artes.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Para as minhas pequenas
Helena, Mariana e Carolina

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Prof. Dr. Felisberto da Costa por ter abraçado este trabalho com carinho de dedicação.

À Profa. Dra. Ana Maria Amaral pelo início desta empreitada.

Aos professores do Departamento de Artes Cênicas Prof. Dr. Marcelo Denny, Prof. Dr. Luis Fernando Ramos e Profa. Dra. Elizabeth Lopes.

À minha família e amigos pela paciência infinda.

À minha equipe técnica Marcos Pinto, Rafael Valim, Carol Pinto e Vinicius Gusman.

Aos funcionários da ECA Douglas (CTR), Fernandes (CAC), Juliano (CAC), Nilton (EAD), Denilson (EAD), Mário (EAD) e Bertha (EAD).

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, pela concessão da bolsa de doutorado e pelo apoio financeiro para a realização desta pesquisa.

À Escola de Comunicações e Artes, pela oportunidade de realização desta pesquisa de doutorado.

RESUMO

FREITAS, J. P. **Um navio em rota: o operador como proponente da imagem cênica**. 2015. 161 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

A pesquisa desenvolvida propõe a ideia do operador técnico como o principal realizador da visualidade da cena, expondo um traçado sobre a problemática do uso equivocado das diversas tecnologias no palco. Como solução aponta para o conceito do homem-máquina, criado a partir da junção do operador e do dispositivo técnico como figura única e indissociável. Define esse operador como um artista que, imbuído dos conhecimentos necessários para a manipulação técnica *ao vivo*, transforma a máquina em geradora de potência poética no lugar de mero produto mercadológico. Para enfatizar esse conceito, paralelamente a pesquisa teórica é proposto como objeto de estudo um experimento prático que se apropria do texto *A Tempestade*, de William Shakespeare, através de um levantamento e de uma ressignificação dos arquétipos encontrados no original em símbolos imagéticos criados em cena.

Palavras-chave: Tecnologia. Imagem. Mito. Shakespeare.

ABSTRACT

FREITAS, JP **A ship on course: the operator as a proponent of the scenic image.** 2015. 161 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

The developed research suggests the idea of technical operator as the main director of the visuality of the scene, by discussing the issues related to misuse of various technologies on stage. As a solution, it points to the concept of human-machine, created from the joint of the operator and the technical device as single and inseparable figure. It defines the operator as an artist who, imbued with the knowledge required for the live technical manipulation, transforms the machine into a generator of poetic power instead of mere marketable product. To emphasize this concept, in addition to theoretical research is proposed as an object of study, a practical experiment that appropriates the text *The Tempest* by William Shakespeare, through a survey and a redefinition of the archetypes found in the original version into imagery symbols created on scene.

Keywords: Technology. Image. Myth. Shakespeare.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. 1. Óleo sobre tela, Ju Pedreira, 2000. p.24
- Fig. 2 Látex sobre tela, Ju Pedreira, 2008. p.25
- Fig. 3 Nanquim e lápis de cor sobre papel, Ju Pedreira, 2013. p.25
- Fig. 4 Posicionamento da câmera como quarta parede em *Prospero's Book*, frame do filme de Peter Greenaway de 1991. p.30
- Fig. 5 Referência às danças da corte em *Prospero's Book*, frame do filme de Peter Greenaway de 1991. p.31
- Fig. 6 Personagem de Caliban criada por Peter Greenaway em *Prospero's Books*, frame do filme de 1991. p.32
- Fig. 7 Deus *ex-machina*. p.38
- Fig. 8 *Periactos* à frente e *katablematas* ao fundo. p.39
- Fig. 9 *Ekiclemas* em estrutura giratória e em plataformas. p.39
- Fig. 10 Batalha Naval em uma arena romana. p.40
- Fig. 11 Cobertura em tecido usada no Coliseu. p.41
- Fig. 12 Movimentação técnica embaixo de uma plataforma Medieval. p.42
- Fig. 13 Lente Fresnel usada em faróis. p.43
- Fig. 14 Detalhes do porão e do urdimento no palco italiano. p.44
- Fig. 15 Maquinaria localizada no porão para movimentação de um barco em cena. p.44
- Fig. 16 Maquinaria cênica para movimentação de barco. p.45
- Fig. 17 Contraste tonal entre ausência e presença de luz, espetáculo Mapas Urbanos, direção de Isabel Marques, iluminação Ju Pedreira, Espaço Caleidos, 2012. p.51
- Fig. 18 Exemplos de contraste tonal dentro da cor azul, Show Tânia Maria, iluminação Ju Pedreira e Silvestre J.R., Teatro Fecap, 2008. p.51
- Fig. 19 Contraste entre cores quentes e frias, espetáculo Quatro Cantos, direção de Isabel Marques, iluminação André Prado, operação Ju Pedreira, Galeria Olido, 2010. p.52
- Fig. 20 Contrastes entre cores simultâneas, Show Tânia Maria, iluminação Ju Pedreira e Silvestre J.R., Teatro Fecap, 2008. p.52
- Fig. 21 Contraste de cores complementares, espetáculo Baderna, direção Luis Ferron, iluminação Ju Pedreira, Bienal de Dança, Santos, 2013. p.53
- Fig. 22 Contraste da forma, espetáculo Zlato Zeneva de Josef Svoboda. p.54
- Fig. 23 Contraste de escala (tamanho), Instalação Memory of a Revolution, Robert Wilson. p.54
- Fig. 24 Conceito de um foco de luz de Adolphe Appia. p.55
- Fig. 25 Luz frontal, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.56

- Fig. 26 Contraluz, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.56
- Fig. 27 Luz lateral, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.57
- Fig. 28 Primeiros testes da personagem de Ariel, bidimensionalidade da figura na *estética do avesso*, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.58
- Fig. 29 Personagem Ariel, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.59
- Fig. 30 Personagem Caliban, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.59
- Fig. 31 Experimentos de materialização do corpo em cena, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.67
- Fig. 32 Experimentos de materialização do corpo em vídeo, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.69
- Fig. 33 Experimentos de materialização do corpo em vídeo, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.69
- Fig. 34 Figurino translúcido de Loïe Fuller, filmado pelos irmãos Lumière. p.71
- Fig. 35 O dinossauro Gertie animado e seu criador no momento que salta para a projeção. p.72
- Fig. 36 Ciclorama dobrado no espetáculo Tristan e Isolda de Josef Svoboda, 1978. p.74
- Fig. 37 Uso de multitelas no espetáculo Zrozeni Sveta de Josef Svoboda, 1967. p.75
- Fig. 38 Filme *Prospero's Books* com sobreposição de imagens, frame do filme de Peter Greenaway de 1991. p.75
- Fig. 39 Mistura entre atores reais e virtuais, espetáculo *La Tempêt*, direção de Michel Lemieux, Victor Pilon e Denise Guilbault, 2005. p.77
- Fig. 40 Mistura de imagens físicas com imagens virtuais no cenário gerando uma multifocalidade de percepção, espetáculo *La Tempête*, direção de Michel Lemieux, Victor Pilon e Denise Guilbault, 2005. p.78
- Fig. 41 Mistura de atores reais e virtuais, espetáculo *What's Wrong With the World*, grupo GAG Phila7, coordenação de Rubens Velloso, 2008, imagem de divulgação. p.79
- Fig. 42 Vídeo usado como elemento dramático, repara-se que o *performer* aponta para o vídeo fazendo referência a ele, espetáculo *Baderna*, direção Luis Ferron, Iluminação Ju Pedreira, Espaço Cultural Rio Verde, 2012. p.87
- Fig. 43 Vídeo usado como projetor de luz, espetáculo *Baderna*, direção Luis Ferron, iluminação Ju Pedreira, Teatro Sérgio Cardoso, 2012. p.88
- Fig. 44 Vídeo usado como elemento cenográfico, espetáculo *Baderna*, direção Luis Ferron, iluminação Ju Pedreira, Bienal de Dança, Santos, 2013. p.88
- Fig. 45 Ismália e a lua, espetáculo *Dicotomias – fragmentos squizofrê*, direção Ana Maria Amaral, iluminação Wagner Cintra e Marcos Pinto, fotografia Ju Pedreira, Sesc Santos, 2008. p.98
- Fig. 46 Cena da tempestade, espetáculo *L'Oratório d'Aurélia*, direção de Victoria Thierrée Chaplin, Turnê Brasil, Teatro do Colégio Santa Cruz, fotografia de Ju Pedreira, 2008. p.99

Fig. 47 Vista frontal dos dois níveis do palco, espetáculo *A Tempestade* de Leon Schiller, 1947. p.108

Fig. 48 Cena de abertura com barco projetado, espetáculo *A Tempestade* de Giorgio Strehler, 1978. p.110

Fig. 49 Nuvens rebaixadas mostrando o poderio dos céus, espetáculo *A Tempestade* de Giorgio Strehler, 1978. p.111

Fig. 50 Espetáculo *Lulu* de Robert Wilson, Teatro do Sesc Pinheiros, São Paulo, 2012. p.115

Fig. 51 A tempestade como elemento sublime, quadro de William Turner (1775-1851), *Pescadores no mar*. p.119

Fig. 52 Óleo sobre tela, *Tempestade*, Ju Pedreira, 2011. p.121

Fig. 53 Concepção de Próspero em vídeo, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.123

Fig. 54 Concepção de Caliban em vídeo, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.125

Fig. 55 Concepção de Ariel em vídeo, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.126

Fig. 56 Materialização da personagem de Próspero, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.127

Fig. 57 Materialização da personagem de Caliban, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.128

Fig.58 *Três estudos para uma crucificação*, Francis Bacon, 1962. p.129

Fig. 59 As vitrines de Rossebuurt em Amsterdam. p.130

Fig. 60 Primeiros esboços de concepção cenográfica. p.132

Fig. 61 Foto do resultado cenográfico durante os ensaios, Teatro Alfredo Mesquita, USP. p.132

Fig. 62 Resultado cenográfico final, Teatro Miroel Silveira, USP. p.133

Fig. 63 O barco de Greenaway, frame do filme *Prospero's Books*, 1991. p.134

Fig. 64 Barco sob luz negra, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.135

Fig. 65 Projeção ao vivo de pintura em água, Teatro Alfredo Mesquita, USP. p.138

Fig. 66 Primeiros esboços da distribuição do som. p.140

Fig. 67 Efeito sonoro de chuva feito com papel celofane, estudos em laboratório durante a pesquisa. p.140

Fig. 68 Set de efeitos sonoros, Teatro Alfredo Mesquita, USP. p.141

Fig. 69 *Lição de Anatomia do Dr. Tulp* de Rembrandt. p.142

Fig 70 Marinheiros se afogando, detalhe para o figurino, em *Prospero's Books* de Peter Greenaway. p.142

Fig. 71 *São Jerônimo em seu estúdio* de A. de Messina. p.143

Fig. 72 Próspero em sua biblioteca no filme de Greenaway, detalhe para a posição da personagem. p.143

Fig. 73 *Pietà* de Michelangelo. p.144

Fig. 74 Miranda e Ferdinando no filme de Greenaway. p.144

Fig. 75 Ciclorama azul de Robert Wilson. p.146

Fig. 76 Teste para composição da personagem de Ariel, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.146

Fig. 77 Animação de Lotte Reiniger. p.147

Fig. 78 Stop motion em mesa de luz de um naufrágio, imagem criada em laboratório durante a pesquisa. p.147

Fig. 79 *A Tarde de um Fauno*, Vaslav Nijinski, Ballet da Ópera de Paris, 1912. p.148

Fig. 80 Cena final do vídeo de Caliban, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.148

Fig. 81 Cena do filme *O Livro de Cabeceira* de Peter Greenaway. p.149

Fig. 82 Cena do vídeo de Próspero, imagem criada em estúdio durante a pesquisa. p.149

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO p.15

A tecnologia como teatralidade p.18

Inspirações artísticas p.20

Apresentação dos capítulos p.26

CAP. 1. O IÇAR DAS VELAS p.29

1.1 Desenhando uma cartografia p.34

1.2 Subindo a bordo p.37

1.3 Desvendando o astrolábio p.45

1.4 À luz de um farol p.49

CAP. 2. O TERROR DOS MARES p.61

2.1 Homem ao mar p.66

2.2 Mares dantes navegados p.70

2.3 Um novo horizonte p.76

2.4 Um olhar mareado p.79

CAP. 3. TRAÇANDO UMA ROTA p.89

3.1 O tridente de Poseidon p.92

3.2 Ancorando o navio p.99

3.3 Uma tempestade shakespeariana p.106

CAP. 4. TIMONEIRO AO LEME p.112

4.1 Cartas Náuticas p.112

4.2 O criador e a criatura p.116

4.3 As três marias p. 127

4.4 O barco p.133

4.5 A água p.135

4.6 O som das ondas p.139

4.7 No fim, tudo se copia p.141

CONCLUSÃO: O OPERADOR COMO POTÊNCIA POÉTICA p.150

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS p.156

APÊNDICES

A: Prefácio ao experimento prático

B: DVD

C: Memórias fotográficas

INTRODUÇÃO

De qualquer modo, fica perfeitamente claro que o objetivo de toda arte – a menos, por certo, que ela seja dirigida ao “consumidor”, como se fosse uma mercadoria – é explicar ao próprio artista, e aos que o cercam, para que vive o homem, e qual o significado de sua existência. Explicar às pessoas a que se deve sua aparição neste planeta, ou, se não for possível explicar, ao menos propor a questão. (TARKOVSKI, 2010, p.38)

O olhar de Andrei Tarkovski sobre a arte reflete de alguma forma o intuito desta pesquisa que tentou discorrer sobre o diálogo que se cria entre a obra artística e a vida do artista que a produz. Debruçando-se na relação entre arte e vida, o que se verá é uma reflexão sobre os dois modos de comunicação que cruzavam a vida pessoal da artista-pesquisadora, a expressão pela palavra e a expressão pela imagem. Escrever sempre foi um sonho, pintar também, o que se transformou nas profissões de jornalista e de iluminadora. Foi então, a partir da junção dessas duas maneiras de olhar o mundo que surgiu a indagação de como lidar com a transposição da linguagem escrita em linguagem visual e vice-versa. Seja ela literal ou não, o fato é que a arte do teatro caminha de uma linguagem à outra de forma natural e constante, mesmo que algumas vezes ela exista somente no texto e em outras somente na visualidade.

Por ser um desdobramento de experiências pessoais, a pesquisa surgiu pelo desejo de disseminar a forma como acontece uma operação de luz, ao vivo, em um espetáculo. O foco na operação e não na criação da iluminação cênica se deve ao fato de existir uma estreita semelhança entre o pintor e sua paleta de tintas diante de uma tela em branco e o iluminador e sua paleta de luzes diante de um palco escuro, fazendo do operador o real criador da imagem cênica. Isso pode ser observado primeiramente pelo posicionamento desse operador em relação à imagem criada que, na maior parte dos espetáculos, está fora do palco com o mesmo ponto de vista frontal apresentado pelo pintor em relação à tela. Dessa forma, a sua visão é de uma bidimensionalidade que vai se perdendo e se acentuando conforme a mistura de luz e sombra proposta através da operação dos refletores. Mesmo havendo certas especificidades que diferem a cor luz da cor pigmento, os conceitos de criação da composição desses elementos são sempre os mesmos (tom, textura, contraste,

cor, perspectiva, profundidade, movimento e composição) e será no momento da manipulação que o operador de luz se torna o grande pintor da cena, o homem que tem o poder de revelar e esconder os elementos do palco. Permitindo também uma reverberação com a arte do cinema, o operador é aquele que tem o poder de editar a cena montando-a conforme o acender e apagar dos refletores.

No entanto, durante o andamento da pesquisa, percebeu-se a necessidade de expandir o conceito do operador de luz como o homem que define o que é visto em cena, para um operador dos dispositivos técnicos como um todo que, mais do que apenas revelar e esconder, compõe a imagem cênica através não somente da iluminação, mas também do som, do vídeo e dos aparatos cenográficos. Tendo em vista o aumento do uso da tecnologia da imagem (pós-invento da fotografia) tanto na sociedade quanto no teatro contemporâneo, o que está sendo proposto é que cada vez mais o produto da arte teatral está nas mãos do operador da maquinaria cênica e por isso ele deve assumir a sua função como um artista e não apenas como um técnico que conhece o funcionamento do dispositivo técnico. Com isso, o objetivo da pesquisa está em analisar o comportamento e o *modus operandi* da tecnologia teatral no resultado final da visualidade da cena, sob o ponto de vista do artista que opera essa engrenagem.

Partindo da leitura do sociólogo Zygmunt Bauman (2001) sobre a sociedade atual como algo pertencente a um “tempo dilatado”, onde não existem mais estruturas rígidas a serem seguidas, e pensando o indivíduo como alguém que flutua e por isso está em constante transformação, não é possível delimitar uma característica única que defina o mundo contemporâneo. Bauman aponta que com as quebras dos paradigmas que eram impostos ao indivíduo como as obrigações perante a sociedade, a liberdade individual tomou proporções enormes e o individualismo se tornou cada vez mais forte. Sendo assim, hoje a sociedade vive um momento onde poucas são as características coletivas e cada vez se torna mais difícil uma definição fechada sobre o indivíduo. Assim como não é possível definir a sociedade, também não é possível definir o teatro contemporâneo. Mais do que isso, refletindo sobre a característica da individualidade contemporânea justifica-se o fato de que apesar da pergunta dessa pesquisa girar em torno da visualidade da cena de maneira ampla, a resposta a ela tenha um caráter de reflexão individual em relação aos problemas vividos

no dia-a-dia pela artista-pesquisadora durante o seu processo do fazer teatral. Dessa forma, a pesquisa dialoga primeiramente com o método intuitivo onde o foco está na concentração do problema e do seu processo de tentativa de solução e não em uma conclusão definitiva.

Contudo, além de apresentar indagações pessoais, a escolha de lançar um olhar sobre o teatro através da sua visualidade se justifica no momento atual onde a sociedade vive cada vez mais cercada por imagens. Rodrigo Duarte denomina essa característica do mundo hoje como *Era das Imagens*, a qual ele define como: “um momento em que as imagens parecem predominar absolutamente sobre todos os outros objetos” (2005, p.100). Isso se deve ao avanço da tecnologia da imagem que se iniciou com a fotografia e que chegou ao seu ponto mais alto com as tecnologias digitais do final do século XX, fazendo com que a captação e a criação da imagem se tornassem algo cotidiano e acessível a qualquer um que tenha um dispositivo digital em mãos. Com isso, os códigos de comunicação foram quase que praticamente eliminados pela dominação do código visual, ou seja, os demais sentidos (olfato, tato, paladar e audição) foram marginalizados em detrimento da visão.

Assim como o homem contemporâneo está constantemente cercado por um bombardeamento de imagens seja pela televisão, pela publicidade ou pela internet, o teatro parece cada vez mais adotar o uso das novas tecnologias da imagem em cena. Entretanto, para que não se torne banalizada é necessário que essa linguagem mais imagética e tecnológica não esteja ali apenas como mero produto ilustrativo, mas que seja um elemento com a potência de despertar afetos. A hipótese que esta pesquisa levanta é que para se conseguir que o dispositivo técnico tenha essa potência poética é necessário que por trás da máquina geradora da imagem haja o artista imbuído em participar ativamente da composição e modificação da cena. Sendo esse operador qualificado como artista e não apenas como um técnico, cabe a ele mais que uma operação aberta no sentido dela se dar através de um relacionamento direto com o que está acontecendo em cena, mas também exige um repertório prévio dos resultados dos efeitos possíveis gerados pela máquina de tal forma que esta seja um desdobramento do pensamento artístico do homem por trás dela.

Para demonstrar esse lugar do operador como participante ativo da composição cênica, esta pesquisa se mapeia pelo processo de um experimento prático baseado na apropriação do

texto *A Tempestade*, de William Shakespeare, em busca de uma linguagem visual a partir do ponto de vista da criação da iluminação, cenografia, vídeo e sonoplastia. Dois obstáculos foram colocados de forma a traçar uma rota mais objetiva para a discussão da tecnologia na criação prática: não poderia haver a palavra falada e não haveria atores, apenas o operador manipulando a cena. O exercício cênico que se apresenta como parte da pesquisa é, então, a junção do resultado de experiências profissionais da artista-pesquisadora com os experimentos técnicos realizados em laboratório. A proposta não ilustra o espetáculo de Shakespeare, ela se apropria do texto de forma a transportá-lo para um diálogo sensorial. Desse modo, o narrador da obra é o operador que constrói em cena uma metáfora do ato de se desenvolver uma pesquisa acadêmica através de um enredo sensório de forma a envolver o espectador. Este operador, ora está aparente em cena, ora está no seu local original *atrás da cena*, mas em momento nenhum pretende tomar o lugar do ator. Ele se apresenta ali como homem que por trás da máquina dá vida a esta e na junção homem-máquina promove a potência poética necessária ao dispositivo técnico.

A tecnologia como teatralidade

Na tentativa de justificar a hipótese do homem-máquina como elemento gerador de potência poética dentro de um espetáculo teatral, esta pesquisa parte da definição de teatralidade proposta por Oscar Cornago (2005), a qual define duas linhas de estudos para a teatralidade: uma geral que não se restringe ao campo cênico e a outra do âmbito teatral propriamente dito. No entanto, segundo acredita Cornago, a teatralidade deveria se basear na linguagem teatral, mesmo que às vezes ela salte a outros campos. Sendo assim, o fenômeno da teatralidade só pode existir quando existe um espectador e mesmo que toda obra artística seja construída pensando no que irá provocar no outro, no caso da teatralidade não se pode pensar apenas na sua função, pois ela só acontece no momento em que o outro está observando e quando esse para de observar ela se esvai. Com isso, a teatralidade se torna algo processual que só existe no momento em que está funcionando e, portanto, só existe no *ao vivo*.

Essa conceituação da teatralidade como algo que se encontra no funcionamento interno do caráter processual da cena e não na representação final, transformando assim o processo em algo mais interessante do que o resultado dialoga com a hipótese proposta onde, para ter a capacidade de afetar, o dispositivo técnico necessita de sua junção com o operador. A pesquisa parte da ideia de que o operador e sua sensibilidade no momento do espetáculo são fundamentais para a composição da obra, mesmo que as máquinas tenham evoluído ao ponto de serem capazes de substituir o homem. Como exemplo, é possível encontrar no mercado algumas mesas digitais de iluminação com as quais através da realização de uma programação prévia é possível ligar o sistema, operar todas as mudanças de luz de um espetáculo e desligar sem que um operador precise aparecer no teatro, no entanto, essas máquinas não têm a sensibilidade de operar conforme a respiração do ator. Mais ainda, com os desdobramentos do acaso que podem vir a ocorrer em uma arte fundamentada no *ao vivo*, esse tipo de tecnologia ao invés de agregar valores muitas vezes enrijece o processo de afeto inibindo as possibilidades de improvisação tanto do ator como dos demais elementos cênicos. Por outro lado, a presença do operador na mesma sintonia da ação no palco, cria uma cumplicidade de movimentos que potencializa o resultado do espetáculo como um todo.

Continuando a sua definição, Oscar Cornago aponta a teatralidade como um fenômeno de fingimento no qual existe uma necessidade de se mostrar o que está por trás da representação, sendo fundamental que essa dinâmica seja visível percebendo que há uma representação. Para o autor, “a teatralidade supõe um olhar oblíquo sobre a representação, de maneira que torne visível o funcionamento da teatralidade” (CORNAGO, 2005, p.5-6, “tradução nossa”)¹, ou seja, não é o mundo como uma cena representada, mas como um mecanismo que produz representações. Assim, da mesma forma que se olha para o ator como um elemento do jogo cênico deve se olhar para a visualidade da cena conseguida através da junção homem-máquina, porém, de tal modo que o dispositivo técnico como elemento imagético não se transforme em algo mais atrativo do que o funcionamento dele na sua inserção dentro do jogo teatral.

¹ “La teatralidad supone una mirada oblicua sobre la representación, de tal manera que hace visible el funcionamiento de la teatralidad”.

A teatralidade é uma maquinaria que torna visível algumas coisas e oculta outras, contudo o importante não é a imagem final do produto da representação, mas o funcionamento do próprio mecanismo, colocado claramente no espaço (cênico) no qual opera (CORNAGO, 2005, p.10-11 “tradução nossa”)².

É a partir do ponto de vista da teatralidade como algo processual que a pesquisa lança um olhar sobre a inserção da tecnologia em cena de forma a desvendá-la no seu processo de criação ao vivo. O que se propôs foram formas de pensar a tecnologia de uma maneira que ela esteja inserida como um elemento que faça parte do jogo teatral e reaja a esse se colocando também na posição de uma personagem. Mesmo que o aparato tecnológico requeira algumas funções previamente definidas, essa pesquisa aponta que é no ato e na forma de operar o dispositivo técnico que está a potência da tecnologia em cena. Fazendo um paralelo ao treinamento técnico do ator, assim como ele necessita de um trabalho anterior para entrar em cena, a tecnologia requer definições prévias para poder ser operada. A opção proposta pelo experimento prático de pensar individualmente a tecnologia no palco se deu pela necessidade de observar o funcionamento da relação homem-máquina fortificando seu conceito de conjunto criativo, de tal forma que no momento em que este seja inserido no jogo cênico ele possa se comportar como mais uma personagem no sentido de elemento reativo. Com isso, a pesquisa objetiva criar um alicerce para futuras discussões que relacione o conjunto proposto a outros elementos e ao trabalho do ator.

Inspirações artísticas

A vontade de inserir em uma pesquisa teórica um processo prático como estudo de caso surgiu a partir dos trabalhos fílmicos de Peter Greenaway e da concepção estética característica do palco de Robert Wilson. No caso de Peter Greenaway, mesmo que grande parte de sua obra tenha sido levada em conta como referência, a adaptação cinematográfica

² “La teatralidad es una maquinaria que hace visible unas cosas y oculta otras, pero lo importante no es la imagen final producto de la representación, sino el funcionamiento del propio mecanismo, puesto de manifiesto en el espacio (escénico) en el que opera”.

do texto *A Tempestade, Prospero's Books* (1991)³, foi fundamental. Mais do que uma mera inspiração imagética, foi ela que definiu a escolha do texto de Shakespeare como objeto específico de estudo.

Assim como a pesquisa, o filme vagueia pelo universo da relação entre texto e imagem e traz para a tela a concretude do livro e da escrita de forma visual e não apenas como um pano de fundo aonde foram se inspirar as imagens. A escolha de uma obra cinematográfica como base para um trabalho cuja proposta está no âmbito das artes cênicas se deve a possibilidade de diálogo gerada por essa mistura de linguagens, sendo possível usar a estrutura criativa de uma para reinventar a outra. Contudo, a proposta não é apenas a mistura de linguagens como estética, mas sim a abertura de um diálogo que leve em conta as diferentes técnicas de cada linguagem como forma de conceber a criação da visualidade da cena, técnicas estas que foram amplamente utilizadas na construção das imagens videográficas do experimento prático.

Mesmo que Peter Greenaway muitas vezes se inspire em obras clássicas é imprescindível compreender que ele não trabalha com uma adaptação da obra literária para o cinema como ocorre no cinema narrativo, ao contrário de uma ilustração do texto literário o diretor recria e ressignifica as obras transformando-as em poderosos elementos visuais. Em *Prospero's Books* as cenas se beneficiam amplamente da tecnologia digital, a imagem de Próspero aparece como uma justaposição feita eletronicamente de forma a criar uma não linearidade, o que distancia o filme da narrativa tradicional e do textocentrismo. Da mesma forma, os exercícios em laboratórios tinham o intuito de ressignificar a obra original de tal modo que buscando um distanciamento ao textocentrismo, o diálogo e a narrativa tradicional ao texto shakespeariano fossem substituídos por uma imagem sonora através de uma composição instrumental feita exclusivamente para a pesquisa.

A discussão proposta da visualidade da cena teatral gerada a partir do uso da tecnologia criou também um diálogo direto com os trabalhos do encenador Robert Wilson. Tal diálogo

³ Em português *A Última Tempestade*. Optou-se por usar o nome original em inglês por ser mais conhecido.

se faz a partir de dois pontos elementares: a iluminação e a imagem. No primeiro, sendo o seu trabalho admirado e reconhecido no meio teatral pela concepção da iluminação cênica, claro é que uma pesquisa que teve seu início na imagem gerada pela operação da iluminação em algum momento se esbarraria no encenador. A outra relação se faz a partir do conceito de seu teatro definido como um *teatro de imagens*, onde na proposta do próprio Robert Wilson (1977) as coisas realmente importantes não devem ser expressas em palavras e sim em imagens visuais. Como consequência a essa proposta, o encenador coloca a figura do ator como mais uma imagem cênica igualando-se aos demais elementos e induz o olhar do espectador a não se fixar em nenhuma imagem, mas transitar por todas elas formando um conjunto na mente. Sobre o espetáculo *Einstein na Praia* o encenador observa:

Você não deve pensar sobre a história, porque não existe nenhuma. Você não deve escutar as palavras, porque elas não significam nada. Apenas curta o cenário, a disposição arquitetônica no tempo e no espaço, a música, os sentimentos que eles suscitam. Ouça as imagens (apud CARLSON, 1996, p.110, “tradução nossa”)⁴.

Refletindo sobre o seu processo de criação o pintor Wassily Kandinsky (1977) acredita que as imagens apresentam valores espirituais implícitos através de suas formas e cores, capaz de tocar profundamente tanto quem a cria como quem a contempla. Em outras palavras, as imagens são feitas de sensações, mesmo que não se tenha a consciência exata delas e a arte deve ser, então, a composição desses blocos de sensação. Para quem já observou a cena de Robert Wilson, os seus espetáculos têm um lugar definido num rol de sensações que se fazem mais presentes do que qualquer tipo de entendimento linear do enredo. Ao final de um espetáculo de Wilson é como se o espectador estivesse com todos os seus sentidos aguçados, mesmo que os únicos sentidos que tenham realmente sido exigidos sejam a visão e a audição.

Foi a partir dessa ideia da composição da obra de arte como um bloco de sensação que o processo prático pautou a criação da visualidade da cena. No entanto, reconhecendo a

⁴ “You don’t have to think about the story, because there isn’t any. You don’t have to listen to words, because the words don’t mean anything. You just enjoy the scenery, the architectural arrangements in time and space, the music, the feelings they all evoke. Listen to the pictures”.

relevância do conceito do *já sentido* proposto por Mário Perniola (1991) era imprescindível para a pesquisa que o resultado pretendido buscasse uma linha de processo que fugisse do lugar comum da imagem. Para Perniola, apesar de o homem viver num mundo onde “sentir é poder”, onde o sentir está acima do pensar e do agir, não existe um sentir novo, as pessoas estão prontas a sentir o que querem que elas sintam de tal forma que nem se sente primeiramente, nem se sente simplesmente, é tudo um reflexo do reflexo. Por isso, a função da obra artística está justamente nessa procura por trazer à tona um sentir novo.

Retomando o conceito estóico da imagem como a pura expressão do ser, Perniola vai apontar as mesmas como elemento fundamental para a descoberta desse sentir novo. Então, se o mundo é construído de imagens e tudo o que o homem percebe do ambiente a sua volta é através delas, o caminho para o sentir novo está na recriação do íntimo das imagens encontradas no subconsciente do homem, de modo que a arte olhe e reflita sobre o próprio ato de agir deste. Por isso, a pesquisa procurou se basear nos mitos encontrados no texto da *Tempestade* de forma a se inspirar e ressignificar a obra em uma nova criação feita pelo viés das sensações despertadas pela contemplação da imagem no palco. Ou seja, estruturada a partir do fio condutor moldado através das indagações e dificuldades encontradas no processo prático, o experimento usou como ferramenta de afastamento do textocentrismo a simbologia do mito. Sendo assim, para o seu desenvolvimento não interessava mais as questões psicológicas das personagens expostas através de palavras, interessava dar uma referência a essas questões de forma concreta enfatizando símbolos que despertassem sensações novas.

É muito difícil para o artista saber exatamente como surge uma estética em seu trabalho, no entanto qualquer linguagem vem de uma soma de fatores de vivências e experiências e é somente ao olhar o conjunto de uma obra que se percebe algo recorrente. Durante o processo de experimentação prática, houve uma retomada de todo um conjunto de trabalhos desenvolvidos pela artista-pesquiadora durante anos anteriores fosse no palco, na tela ou no papel. Ao lançar um olhar sobre tais trabalhos, percebeu-se que os mesmos estavam amplamente ligados à questão do positivo e negativo, da concepção de figura e fundo, mas com a especificidade de que o primeiro plano era a ausência de luz e o segundo plano o excesso de elementos visuais. Essa característica de uma inversão dos planos

encontrada na tela bidimensional estava diretamente relacionada ao início dos trabalhos desenvolvidos com iluminação cênica, os quais enfatizavam um contraste entre personagem e cenário tão necessário para se definir a profundidade e perspectiva do palco.

Para suprir a necessidade de se definir uma estética para a realização da experimentação do homem-máquina como gerador de potência poética, o experimento ressignificou esses trabalhos pré-existentes e chegou a um resultado plástico que foi denominado por *estética do avesso*. Como se verá no decorrer deste relato, tal estética justifica a escolha de alguns elementos técnicos como o uso constante da luz negra e o uso de contraste de cor e tom, bem como a manipulação digital da saturação e do negativo nas imagens videográficas que com isso fogem de uma linguagem realista.

Fig. 1 Óleo sobre tela, criação própria

Fig. 2 Látex sobre tela, criação própria

Fig. 3 Nanquim e lápis de cor sobre papel, criação própria

Apresentação dos capítulos

Após o panorama geral discorrido acima, fica evidente que três são os conceitos fundamentais que atuam como pilar de sustentação desta pesquisa: a tecnologia, a imagem e o mito. Assim, a parte teórica apresentada tem como estrutura quatro capítulos que conceituam os elementos citados e relatam o experimento prático realizado em laboratório. Apesar de haver essa divisão do trabalho em capítulos que estão delimitados de alguma forma por uma discussão teórica sobre determinado conceito, o desenvolvimento da escrita tenta manter, dentro do possível, um relato cronológico de todo o processo e, por isso, algumas vezes se perceberá que os assuntos são introduzidos e retomados no decorrer da leitura. Com o mesmo intuito, optou-se por nomear os capítulos e subcapítulos sob uma licença poética de forma que eles remetessem a situações marítimas passadas pelo navio que conduz a pesquisa, já que os experimentos em laboratório estão entrelaçados a teoria na tentativa de se relatar metaforicamente a rota percorrida pela pesquisadora durante o processo de elaboração da tese de doutoramento.

Exposto isso, o primeiro e o segundo capítulos apresentam os conceitos teóricos de imagem e tecnologia teatral através dos seus entrelaçamentos. Definido tanto pelo levantamento de uma bibliografia quanto pelo conhecimento técnico desenvolvido na prática profissional diária da artista-pesquisadora, o que esta pesquisa entende como tecnologia teatral é tudo aquilo que é gerado por um conhecimento técnico e permite a criação de uma visualidade da cena podendo ser um conhecimento de técnicas manuais (pintura), mecânica, elétrica, ou digital. Ou seja, a tecnologia não muda ou define o teatro, ela define a visualidade do palco e, como suporte da imagem visual, a percepção desta.

Vivemos sobre uma chuva ininterrupta de imagens; os 'media' todo-poderoso não fazem outra coisa senão transformar o mundo em imagens, multiplicando-o numa fantasmagoria de jogos de espelho – imagens que em grande parte são destituídas da necessidade interna que deveria caracterizar toda imagem, como forma e como significado, como força de impor-se à atenção, como riqueza de significados possíveis. Grande parte dessa nuvem de imagens se dissolve imediatamente como os sonhos que não deixam traços na memória; o que não se dissolve é uma sensação de estranheza e mal-estar (CALVINO, 1990, p. 73).

Baseado também em uma pesquisa bibliográfica, o conceito de imagem à qual a pesquisa se refere não é algo genérico do ponto de vista da sua visualidade, ou de tudo aquilo que é visível, mas pretende fugir do apontado por Calvino como imagens excessivas e, por isso, banalizadas dos veículos de comunicação. O que se almeja é uma recuperação da imagem significativa através da arte, apresentada por dois pontos fundamentais: ela não está fora do corpo já que necessariamente ressoa no observador e necessita ser contemplada por este; e é produzida e por isso necessita de um conhecimento técnico o qual influenciará na sua percepção final. Dentro desse quadro está inserida a definição proposta pelo teórico Hans Belting (2001) separada entre imagem mental (provocada internamente) e a imagem visual (aquela externa influenciada pelo seu suporte de visibilidade); e a proposta de Donis Dondis (1991) que sugere um processo de alfabetização visual que auxilie na criação de modo a se conseguir uma melhor expressão visual.

O terceiro capítulo entra propriamente no processo de criação utilizado no exercício prático através da definição e análise do mito no texto *A Tempestade* como forma de apropriação do mesmo. O mito é observado através dos conceitos de arquétipo e inconsciente coletivo propostos por Carl Gustav Jung (2008) e usado como ferramenta fundamental na criação dos elementos visuais culminando em uma linguagem simbólica que busque despertar no espectador um sentimento novo, como já citado. Como composição da visualidade representada no palco, partiu-se dos conceitos de dionisíaco e apolíneo como elementos fundamentais para a realização teatral proposto por Friedrich Nietzsche (2007) e para a definição de um experimento que fosse menos representativo e buscasse uma subjetividade que se realizasse através do despertar de sensações no espectador, dialogou-se com os conceitos do sublime de Kant (1999) e da força latente do teatro proposta por Artaud (1984).

Como conceito metodológico a pesquisa parte do método intuitivo o qual pressupõe o processo como algo que pode se apresentar muito mais rico e interessante do que o próprio resultado final. Sendo assim, o quarto capítulo tenta descrever o mais fielmente possível todo o processo da pesquisa prática que ficou encoberto sob os resultados encontrados na pesquisa teórica percorrida nos demais capítulos. Tal relato se divide entre os elementos que

inspiraram a imagem mental da artista-pesquisadora e os experimentos imagéticos realizados durante o processo, sejam eles em objetos físicos ou virtuais.

Por essa pesquisa se iniciar com indagações pessoais da relação palavra e imagem, nada mais gratificante do que terminá-la com um material criado que contemple tanto a palavra como a imagem. Nessa busca, a apresentação do trabalho escrito tenta contemplar tanto um relato nos moldes acadêmicos, quanto um relato sob o ponto de vista de uma pesquisa artística sendo então composto por uma parte escrita, um prefácio ao trabalho prático, um DVD com o que foi proposto no palco e com outros vídeos criados durante o processo e, por último, um álbum de fotografias.

1. O IÇAR DAS VELAS

O início desta pesquisa se deu, como já mencionado anteriormente, a partir do encontro com a adaptação cinematográfica do texto *A Tempestade* de William Shakespeare, criada em 1991 por Peter Greenaway, que leva o nome de *Prospero's Books*. A obra de Greenaway, de forma geral, está entrelaçada por uma mistura de linguagens de artes distintas. No entanto, sendo o cineasta oriundo das artes visuais, os seus filmes apresentam um forte apelo à concepção imagética, mesmo que isso não ofusque por completo os demais elementos. Foi essa característica de uma obra fortemente visual, juntamente ao uso em grande escala da tecnologia da imagem observadas no filme *Prospero's Books*, que impulsionou de maneira decisiva o foco da pesquisa para uma análise do *modus operandi* do dispositivo técnico na construção da visualidade da cena.

Mesmo que o intuito nunca tenha sido criar uma nova dramaturgia para a obra shakespeariana, a análise do modo como se dá a concepção dramática de Greenaway abriu caminhos para definir alguns elementos imagéticos que foram trabalhados nos experimentos práticos realizados em laboratório. Propondo um olhar sobre a dramaturgia do cineasta, Julio Cabrera (2007) aponta que o seu processo de criação é algo que está no limite porque se expressa de forma a deixar novas linguagens emergirem e define três limites essenciais na sua obra: *limite narrativo*, que é o fato da trama se apresentar em segundo plano, sendo primordial o que é visto; *limite receptivo*, definido por um bombardeamento de imagens, excessos de cor, ângulos e perspectiva que dificultam a absorção total da cena em uma única visão fazendo com que o espectador tenha que utilizar de todos os sentidos para tentar captar tudo que é exposto; e, por fim, o *limite moral*, que seria a ideia de que as imagens criadas pelo cineasta são tão fortes e chocantes, no sentido da estética da violência, que a maioria dos espectadores não suporta vê-las ou apenas espectadores que se impressionam menos são capazes de contemplá-las.

O conceito de limite narrativo foi amplamente abraçado pelo experimento prático, pois tendo por foco discutir o lugar e os resultados da manipulação da tecnologia em cena, apesar de remeterem a peça shakespeariana em questão não recriaram a trama. Como

poderá ser observado, são apenas resultados imagéticos agrupados de forma aleatória preocupando-se mais com as necessidades e dificuldades geradas pela movimentação técnica do que com a criação de uma dramaturgia.

No filme *Prospero's Books*, a transposição do texto *A Tempestade* feita por Greenaway para o cinema tem a característica do limite narrativo muito bem definida já que, muitas vezes, para quem não conhece a peça original o filme se torna incompreensível. A obra filmica trabalha com uma mistura de linguagens e mantém um forte diálogo com a arte teatral no que diz respeito à movimentação cênica. A câmera se movimenta na maior parte em um *travelling* (trilho onde a câmera está fixada) posicionado como se estivesse à frente do palco criando a ilusão de uma quarta parede e as personagens entram e saem de quadro como se entrassem e saíssem pelas coxias. Retomando a ideia do operador como o pintor da tela metafórica que é o palco, o filme apresenta a mesma perspectiva de forma que o cineasta utiliza-se também de sua paleta, que neste caso é a direção de atores, para desvendar e esconder as imagens em cena. Os longos planos-sequência (tomadas feitas sem nenhum corte) vistos durante quase todo o filme desvendam horas de ensaios dos atores que precisam atuar como em um espetáculo teatral *ao vivo*.

Fig. 4 Posicionamento da câmera como quarta parede em *Prospero's Books*

Além da referência ao teatro, o filme *Prospero's Books* realiza um diálogo direto com a dança que aparece nos movimentos dos figurantes, os quais na cena de abertura se deslocam em formação de fila remetendo às danças da corte. Uma relação mais direta aparece nos movimentos rastejantes e animais da personagem de Caliban ligados as características de uma dança mais contemporânea. Inspirado por essa caracterização, a imagem virtual de Caliban no experimento prático se transformou na simbologia de uma lagartixa que anda pela parede através da utilização de um truque simples que posicionou a câmera no teto do estúdio de gravação, como se verá mais adiante.

Fig. 5 Referência às danças da corte em *Prospero's Books*

Fig. 6 Personagem de Caliban criada por Peter Greenaway em *Prospero's Books*

Além da imagem visual, a imagem sonora está fortemente presente na adaptação de Greenaway representada através de uma linguagem concreta que cria um jogo de vozes e efeitos sonoros marcantes. Excluindo apenas a cena final, todas as vozes são feitas por Próspero de tal forma que ele se coloca no papel de narrador da trama, mostrando o seu poder e a sua característica de manipulador. O som marcante de um pingo d'água desde o prólogo dá ritmo à história e transforma a água não apenas em um elemento importante, mas a coloca em uma posição de antagonista. Essa concepção do som que marca o andamento rítmico da obra foi adaptada ao experimento prático através do uso de um metrônomo com o mesmo intuito de transformar a água em elemento primordial, mas também como elemento que cria um fio condutor das imagens que estão sendo manipuladas.

Debruçando-se sobre a definição de limite receptivo, é possível afirmar que o cinema de Greenaway se apresenta sob diversas camadas de interpretações na maior parte das vezes e, com isso, cada vez que se retorna a ele novos significados são encontrados escondidos nas entrelinhas. É uma obra que necessita de um tempo de degustação e um tempo de

contemplação, onde apesar de haver um bombardeamento de signos e informações eles não estão ali colocados de maneira banalizada. Essa característica do excesso de sensações pode ser também encontrada na proposta do teatro de imagens de Robert Wilson, que, como citado, foi o segundo grande inspirador desta pesquisa. Se Peter Greenaway modifica a recepção do espectador através de imagens sobrepostas abusando (no bom sentido) da tecnologia digital na tela do cinema, Robert Wilson consegue um efeito parecido ao usar imagens potentes espalhadas pela dimensão do palco, mesmo que o primeiro apresente uma linguagem barroca e o segundo uma linguagem mais minimalista. Ou seja, Peter Greenaway apresenta uma imagem de forma a causar vertigem no espectador, enquanto Robert Wilson apresenta uma imagem de forma a intensificar os sentidos do espectador, contudo pode-se dizer que ao final de um filme de Greenaway ou de um espetáculo de Wilson todos os sentidos estão aguçados.

O importante sobre a estética desses dois artistas é que ao analisar o trabalho de ambos fica evidente que ele só é realizável através do amplo uso da tecnologia, por isso, é a partir do encontro com o trabalho de Greenaway e de Wilson que surge a intenção de olhar para a criação do que se vê no palco através da operação da tecnologia teatral. Quando se observa a criação cênica por esse viés, fica claro que mesmo no teatro textocêntrico, onde a tecnologia teatral é vista apenas como um ponto de apoio para a tradução visual do texto, algumas intenções do dramaturgo ou do encenador só se tornam realizáveis através do seu uso. Em outras palavras, uma personagem que voa, outra que desaparece, um bosque que se transforma em um castelo, um anoitecer, todos dependem de um conhecimento e uma manipulação de determinado aparato técnico.

Fazendo uma análise sobre a sociedade contemporânea a qual vive na já referida *Era das Imagens* e em consequência tem por característica manter uma comunicação cada vez mais imagética, a visualidade da cena transformou-se hoje em elemento fundamental do espetáculo. Em decorrência disso, a tecnologia teatral deixou de ter um lugar periférico e passou, cada vez mais, a ser necessária como ponto central da criação cênica. Essa tendência pode ser comprovada por um número crescente de grupos que trabalham com a utilização de novas tecnologias no palco como é o caso do *GAG Phila7*, *Fura dels Baus*, *4D Art*, citando apenas alguns exemplos. A partir dessa constatação, a questão pontual que permeou o olhar

sobre a operação do dispositivo técnico *ao vivo* foi como se apropriar dele de forma que não fosse um mero elemento ilustrativo muitas vezes sem relação direta com o que acontece no palco. Em consequência, a máquina passou a ser observada não apenas como ferramenta para soluções cênicas, mas como elemento reativo, como o outro que está imbuído de uma potencialidade poética. Então, solidificou-se a ideia de que por trás de uma máquina geradora da tecnologia teatral existe o humano operador desse dispositivo, o qual está carregado dos mesmos afetos que o ator, embora sua ferramenta de trabalho não seja o corpo e sim um aparato técnico.

Esse conceito do humano por trás da máquina é uma reverberação das ideias do filósofo Michel Onfray sobre as artes contemporâneas. Partindo do princípio de que hoje o elemento mais rico de trabalho das artes é o corpo (não o corpo no sentido da carne que se diverge da mente, mas como uma entidade completa) Onfray propõe que a potência da arte está na apropriação e ressignificação desse corpo:

Depois da morte de Deus, da de Marx, seguidas da de ídolos menores, cada um fica diante do seu corpo, muitas vezes frustrado em suas expectativas. Como defini-lo, captar suas modalidades, compreendê-lo, adestrá-lo, domesticá-lo, domá-lo? (2010, p.97).

Foi na tentativa de responder a essa pergunta que se deu todo o pensamento e a ação destinada ao operador cênico, o qual a pesquisa caracteriza pela junção homem-máquina como uma entidade única com potencialidades criativas. Porém, antes de entrar no processo de construção dessa figura que se tornou o elemento primordial da pesquisa prática, alguns conceitos teóricos têm que ser definidos.

1.1 Desenhando uma cartografia

Definir o conceito de imagem é um trabalho árduo e escorregadio, isso porque cada idioma tem especificidades diversas no que se refere a esta palavra dificultando assim uma leitura

de textos conceituais em diferentes línguas. Na língua portuguesa a palavra *imagem* ora é usada englobando imagem e figura, ora separando-as, tornando o conceito ainda mais ambíguo. Alguns autores acreditam que as imagens circulam sem a necessidade de um corpo, outros a associam com a visibilidade e alguns a identificam como símbolos icônicos. O campo de estudo também se diverge nas interpretações, sendo para a antropologia uma coisa e para a comunicação outra. Consequentemente, além de não se falar da mesma forma sobre diferentes imagens, fala-se da mesma imagem de diversas formas diferentes.

Muitas vezes é comum que uma imagem seja reinterpretada sem se levar em conta o seu significado dentro da sua cultura de origem. Um exemplo claro está no que Pablo Picasso fez com as máscaras africanas, que inspirado puramente pelas formas dessas máscaras, sem levar em conta a simbologia que elas carregavam dentro da cultura africana, simplesmente transportou para o ocidente ilustrações desses objetos com significado esvaziado. Observa-se que sem o conhecimento cultural do seu local de nascimento, o poder de determinada imagem é perdido e acaba-se por cometer erros de interpretação. Outro exemplo pode ser encontrado no início da colonização das Américas, onde os elementos religiosos para os espanhóis eram diferentes dos astecas e, por isso, acreditou-se que esses últimos não adoravam nenhum tipo de imagem. Em razão disso eles foram vistos como um povo sem crenças ou religião, o que ficou provado mais tarde ser uma inverdade.

Buscando uma forma de definição de imagem que conseguisse descrever a relação homem-máquina como elemento criador de imagem poética, a pesquisa se respaldou na proposta do historiador de arte alemão Hans Belting (2001)⁵. Segundo o que ele propõe, a história da imagem deve ser analisada sem que seja misturada com a história da arte, como acontece na maioria dos casos, por isso recomenda uma análise através do olhar da antropologia. Partindo do pressuposto de que o homem vive com as imagens e compreende o mundo através delas, Belting afirma que é imprescindível analisá-las através do conjunto formado pelas *imagens externas* (vistas pelos olhos ou visuais) e *imagens internas* (mentais, sonhos e imaginação).

⁵ Ver também BELTING 2005.

Sob esse ponto de vista, a imagem não é apenas um produto dado pelo ambiente, é também um produto do próprio homem, ou seja, não é apenas um produto de percepção, é resultado de um conhecimento e uma intenção individual e/ou coletiva. Isso faz com que a forma de transmissão tenha relação direta com o seu significado e, sendo assim, o autor propõe a teoria do trinômio imagem-meio-corpo, onde os meios são o suporte de transmissão das imagens; os corpos recebem as imagens pela percepção, mas ao mesmo tempo a produzem (nesse caso agindo como meio); e as imagens (internas e/ou externas) espelham o mundo exterior tanto quanto representam o mundo interior. Em outras palavras, para as *imagens externas* se fazerem visíveis é necessário um aparato que pode ser uma tela de pintura, uma foto, um papel, um pedaço de argila, uma tela de computador, entre outros, para dar suporte à visibilidade. No entanto, esse suporte não é algo isento e também influencia na percepção do observador de tal forma que ao se unir com uma *imagem externa* são sempre lembrados como um conjunto, ou seja, a *Monalisa* sempre será observada como uma pintura mesmo que vista na tela do computador. O mesmo acontece quando se fala no corpo humano onde a língua é o meio de transmissão das *imagens verbais* e a orelha o meio de transmissão da *imagem sonora* sem haver dissociação.

Nas práticas teatrais, a tecnologia teatral é então esse suporte que dá visibilidade à imagem cênica, sendo não somente influenciadora da criação da visualidade como também parte do conjunto que é percebido pelo espectador. Dentro do conceito homem-máquina, a junção do operador com a tecnologia teatral são elementos fundamentais tanto na criação como na percepção da imagem cênica. O operador é então o detentor das *imagens internas* concebidas em sua imaginação antes de expressá-las concretamente. Após a sua junção com a máquina, esse conjunto cria as *imagens visuais* e *sonoras*. Entenda-se por imagens visuais todas aquelas que são vistas pelos olhos e que dependem de um aparato para se fazerem visíveis; e por *imagens sonoras*, aquelas percebidas através da escuta e que também têm sua concretude através de um aparato sonoro. A partir desses conceitos, o exercício prático proposto se expressa pelo fluxo de percepção do mundo entre o homem que cria e o homem que vê, de forma que as imagens internas se tornem concretas através das *imagens visuais* e *sonoras*.

Retomando, se a criação da *imagem visual* e *sonora*, artística ou não, é o resultado da relação entre homem-máquina, o domínio da tecnologia tem que estar inserido no processo de criação. Por isso, apesar da relação entre o teatro e tecnologia ser um tema que gera discussões infintas sobre a descaracterização ou não da arte teatral, principalmente àqueles que olham o teatro como uma arte exclusiva do ator, um olhar mais detalhado sobre a história teatral mostra que o palco sempre esteve ligado às descobertas de ponta da sua época.

1.2 Subindo a bordo

O palco é composto das partes de um navio, sobretudo aquele que herdamos dos séculos XVI e XVII. Desloque até o mar o piso de um palco feito de pranchas de madeira, faça subir por cordas o cenário, amarre essas cordas nas malaguetas das varandas da caixa cênica, aguarde a viração... e veleje: o cenário vai inflar e o palco vai se tornar um navio (DEL NERO, 2009, p. 82).

Roldanas, nós, amarrações, cordas, guindastes, contrapeso, e que “ventem as pernas”, estar em um palco é estar em um navio. A tecnologia e o teatro andam juntos desde as mais remotas encenações, mas o que interessa a essa pesquisa é um breve relato sobre a curiosidade da relação existente entre a maquinaria teatral e o conhecimento náutico, por mais que outras descobertas de ponta também tenham dito seu quinhão nessa história. Uma das mais antigas, se não a primeira, tecnologia deslocada da marinha para o teatro é o *deus ex-machina* grego. O deus descido da máquina é uma estrutura composta por um guindaste e uma roldana por onde se passa uma corda para sustentar uma cesta na extremidade e com isso possibilitar o içar e descer dos deuses vindos do céu.

Fig. 7 *Deus ex-machina*

As rodas, roletes e roldanas eram o grande trunfo da maquinaria teatral grega que além do *deus ex-machina* tinham outras três estruturas comuns: os *periactos*, as *katablematas* e os *ekiclemas*. Apesar do nome difícil, os *periactos* nada mais são do que prismas de madeira que giram sobre o próprio eixo e têm os lados pintados por três motivos de lugares diferentes em cada uma das faces possibilitando mudanças rápidas de cenário. Também usando a pintura cenográfica, as *katablematas*, que parecem ter sido primeiramente solicitadas por Sócrates, são painéis sobrepostos uns aos outros que podem ser trocados conforme a mudança de ambiente da cena por um sistema de rodas sobre trilhos.

Fig. 8 *Periactos* à frente e *katablematas* ao fundo

E, por último, os *ekiclemas* são plataformas rolantes, quase sempre elevadas e que movem para a cena atos de atrocidades ocorridos atrás do palco ou cenários que devem entrar e sair. Essas plataformas podem ser tanto uma espécie de carro de quatro rodas que entra e sai de cena, como também uma estrutura com piso circular na qual se eleva no centro uma cortina pintada dos dois lados e que ao girar sobre si revela e esconde personagens e elementos cenográficos.

Fig. 9 *Ekiclemas* em estrutura giratória e em plataformas

Já no teatro romano, o uso de conhecimentos náuticos pode ser visto diretamente nos espetáculos de batalhas navais (*naumaquia*), onde os barcos velejam como se estivessem no

mar. Para possibilitar esse efeito, o piso do ginásio se enchia de água de forma a inundar toda a arena através do uso de dutos, talvez o maior invento dos romanos.

Fig. 10 Batalha Naval em uma arena romana

Além desse evento espetaculoso, outra duas técnicas foram herdadas dos marinheiros: o *velarium* e o *sparium*. O Coliseu convocou a marinha para construir uma cobertura que protegeria o público do sol, conhecida como *velarium*, a qual era composta por um trançado circular de cordas sobre o vão livre da arena onde uma lona era acomodada. As cordas eram então esticadas em mastros e desciam pelo lado de fora do Coliseu para serem amarradas ao redor de pedras com sulcos localizadas no chão, as quais podem ser vistas até hoje.

Fig. 11 Cobertura em tecido usada no Coliseu

A outra técnica, conhecida como *siparium*, é uma cortina de palco comum ao teatro romano. Um tecido é perpassado por uma corda e amarrado em dois mastros localizados nas laterais do palco e ao liberar essas cordas o tecido desce revelando os atores primeiro pela cabeça e seguindo em direção aos pés. Ao final do espetáculo o tecido volta a subir encobrindo todo o palco. A estrutura do *siparium* é algo muito parecido com a montagem de uma rede de voleibol.

Observando o navegar de um navio é nos seus porões que se encontra toda a parafernália de estrutura de remos que comandam sua movimentação e mais tarde as máquinas a vapor e os motores a diesel. Sendo o palco um espelhamento desse navio, seu porão é usado para movimentações de entrada e saída de objetos e personagens, bem como para efeitos cenográficos e luminotécnicos através de uma manipulação embaixo do piso. A comunicação entre palco e porão é conhecida no teatro italiano como *quarteladas* e o acesso pode ser

feito por escadas ou mesmo por elevadores mecânicos ou elétricos, porém, essa concepção de uso do porão já pode ser encontrada desde a época das plataformas móveis usadas no Teatro Medieval.

Fig. 12 Movimentação técnica embaixo de uma plataforma Medieval

Ao se falar em iluminação teatral também existe uma relação direta com o conhecimento naval. A lente Fresnel, muito usada em refletores teatrais, foi inventada pelo físico francês Augustin-Jean Fresnel (1788-1827) para o uso em faróis de sinalização marinha e é composta por sulcos que tem por objetivo difundir a luz de forma que ela obtenha uma grande abertura e assim possa ser vista a longas distâncias.

Fig. 13 Lente Fresnel usada em faróis

Com a chegada do palco italiano toda a tecnologia herdada da marinha é unida de forma excepcional. Além do uso dos enormes porões (muitas vezes tomando todo o subsolo dos palcos) a caixa cênica italiana é composta por um urdimento (espaço livre acima da visão do público utilizado para manobras cênicas) que se especializa no uso das estruturas de guias, roletes e cordas. Entretanto, a característica transformadora desse palco são as varas móveis que possibilitavam a movimentação durante a cena tanto do cenário como da iluminação, o que fará com que ele se torne soberano até os dias atuais no que diz respeito às facilidades do uso da tecnologia teatral mesmo com a inserção das tecnologias da imagem (pós-invento da fotografia) em cena, visto que a chamada caixa preta (palco revestido de preto) auxilia no direcionamento do olhar neutralizando tudo aquilo que não se pretende mostrar.

Fig. 14 Detalhes do porão e do urdimento no palco italiano

Fig. 15 Maquinaria localizada no porão para movimentação de um barco em cena

Fig. 16 Maquinaria cênica para movimentação de barco

1.3 Desvendando o astrolábio

Entretanto, mesmo que haja uma relação direta entre a tecnologia teatral e a criação de uma visualidade cênica é importante compreender que a facilidade de se criar imagens, nesta que Rodrigo Duarte considerou a Era das Imagens (2005), não significa uma qualidade desta em termos de símbolo e significado, ao contrário, o excesso de imagens acaba, muitas vezes, por desvalorizar seu uso. Francis Wolf (2005) aponta que apesar das imagens terem o poder de suscitar todas as emoções e paixões humanas, desde as cavernas pré-históricas até as brincadeiras infantis, com a banalização do seu processo de construção atual, elas perderam essa característica. Segundo ele, do século XX em diante as imagens deixaram de ser artísticas perdendo o seu poder de afeto e se tornando “pura reprodução mecanizada” (2005, p. 43) devido a três acontecimentos: 1) fim da perspectiva e das leis da representação clássica com Cézanne e com o cubismo; 2) o invento da fotografia mudando o conceito de representação; 3) o surgimento da arte abstrata (Kandinsky, Mondrian e Malevich) que deixa de ser representativa.

Em fuga à imagem banalizada, o experimento prático da pesquisa tentou observar o resultado da manipulação de uma imagem poética, no sentido da sua característica artística defendida por Wolf. Para isso, a estética criada tenta não ser pura representação de algo,

mas procura deter o poder de suscitar as emoções do homem exigindo assim uma atitude perante a imagem cênica que aponte para algo mais complexo e que esteja mais ligada à sua força do que à sua forma. Contudo, em contraposição as ideias de Francis Wolf, a pesquisa acredita que mesmo a imagem abstrata tem o poder de despertar emoções, mais ainda, num mundo dominado pelas imagens televisivas e digitais como representação do real, aquelas ditas abstratas (ou menos representativas) podem tocar com mais eficácia as paixões humanas de uma forma metafórica e sensitiva.

Na comunicação verbal, ouve-se apenas uma vez aquilo que se diz. Saber escrever oferece maiores oportunidades de controlar os efeitos, e restringe a área de interpretação. O mesmo acontece com a mensagem visual, apesar das diferenças existentes. A complexidade do modo visual não permite a estreita gama de interpretações da linguagem, mas o conhecimento em profundidade dos processos perceptivos que regem a resposta aos estímulos visuais intensifica o controle do significado (DONDIS, 1991, p.49).

É a partir de uma reverberação da sugestão da pesquisadora Donis A. Dondis (1991) de que é possível criar um processo de alfabetização visual de forma a auxiliar na comunicação através da imagem visual que o experimento prático concebe as imagens que foram colocadas no palco. Com isso, existe um respaldo durante o processo em uma pesquisa teórica da análise da imagem como linguagem, de forma que a criação do que é visto no palco, mesmo que às vezes apresente um flerte com o acaso, é o resultado de uma intenção de comunicação através de estímulos visuais. Como Dondis propõe, existem quatro pilares de características da *imagem visual* que trabalham concomitantemente no que diz respeito à sua comunicação: o conteúdo, a forma, o criador e o receptor. Partindo disso, a pesquisa considera que para se criar uma imagem cênica é fundamental o entendimento de como o cérebro percebe a imagem, visto que anteriormente a criação em si, está a percepção do criador em relação ao mundo que o cerca.

Para compreender tal percepção é necessário um entendimento, ainda que superficial, do modo como a neurologia define essa relação entre o homem e o ambiente a sua volta. Segundo o neurologista português Antonio Damásio (1996), existe um conjunto de sistemas que ordena tanto o raciocínio quanto o sentimento humano, sendo assim, a mente tem a capacidade de criar *imagens internas* relativas ao meio ambiente e de exibi-las formando

pensamentos. Tais imagens (que no conceito de Hans Belting seriam aquelas consideradas internas ou mentais) são definidas por Damásio como perceptivas e englobam a relação homem x meio ambiente através da percepção dos sentidos, por exemplo, o som de uma música, o tato em uma mesa gelada, a leitura de um livro, a visualização de uma paisagem, o gosto de um doce. Assim, ver e criar são interdependentes de modo que o ato de ver do artista influencia na sua criação e o ato de ver do receptor influencia no significado da comunicação visual, que por sua vez influencia no ato de criação e assim por diante. Exposto isso, é possível observar que a comunicação visual engloba tanto processos físicos quanto psicológicos e é necessária a junção dos dois para que haja uma eficácia total.

A fotografia foi o grande marco tecnológico na mudança da capacidade de ver da era moderna, pois é a partir dela que a palavra deixa de ser o elemento central do qual os fatores visuais são apenas apoio e “ver passou a significar compreender” (DONDIS, 1991, p.13) tornando-se um ato comunicativo. Na teoria da comunicação existe uma divisão bem definida entre o que é *informação* e o que é *comunicação*, onde a primeira seria tudo aquilo que se vê enquanto a segunda é algo mais profundo que só acontece quando há uma relação de troca. Transpondo para a criação da *imagem visual*, por mais perfeita que seja a reprodução de algo ela não é sinônimo de uma expressão visual, é apenas uma informação. A expressão visual engloba necessariamente uma comunicação entre o criador e o receptor, trazendo à tona o fato de que cada receptor traz em sua interpretação conhecimentos prévios do mundo. Com isso, por mais que o caráter universal da imagem muitas vezes acabe por delimitar os procedimentos das tentativas de se criar um mote de alfabetização visual como uma linguagem definida, as teorias que definem a influência na percepção da imagem através da escolha de sua forma e conteúdo podem proporcionar ao criador o mínimo de controle sobre o seu processo e as suas intenções.

Para compor a sua teoria de alfabetização visual, Donis Dondis parte do princípio de que por mais que toda comunicação passe por uma subjetividade, o conhecimento dela como linguagem também tem um lado racional gerando essa possibilidade de controle. Assim, analisando a linguagem visual pela junção da sua teoria com o seu processo é possível chegar a esse controle. Fazendo um paralelo com a escrita, se para ser considerado verbalmente alfabetizado é preciso que se conheçam os elementos da escrita, na linguagem

visual é necessário o conhecimento da estrutura desse tipo de expressão para sua compreensão. Com isso, a autora define uma metodologia capaz de transformar o indivíduo em visualmente alfabetizado e propõe uma sintaxe da linguagem visual com uma estrutura caracterizada por três níveis: 1) sistemas de símbolos; 2) experiência direta com o objeto, onde se confia e aprende-se com aquilo que os olhos vêem; 3) mensagem visual pura que é a visão do todo em relação às partes.

Não desmerecendo os dois primeiros itens, a definição de uma estética para o experimento prático dialogou mais diretamente com o conceito da mensagem visual pura, principalmente no que diz respeito à composição das formas e cores do quadro do palco como um todo. No entanto, algumas vezes os símbolos e a experiência direta com o objeto se camuflaram sob esse olhar do todo. Seguindo o que é proposto por Dondis na sua teoria, o aprofundamento da visão do todo em relação às partes do experimento se apóia no princípio da Gestalt, no qual o individual e particular fazem parte de um conjunto maior que também pode ser olhado como algo independente, mas que ao se modificar o particular se modifica necessariamente o geral.

Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado (DONDIS, 1991, p.22).

Essa influência das partes na concepção final aparece claramente na composição videográfica realizadas no experimento da imagem das personagens de Caliban, Próspero e Ariel, extraídas da peça de Shakespeare. Como se verá mais detalhadamente no decorrer desse relato, a criação estética dessas figuras partiu de símbolos simples de cor e forma que se transformaram em um conjunto complexo onde algumas vezes essas primeiras definições passam despercebidas, embora ainda se encontrem na imagem final. O que o processo deixa claro é que por mais que ao se trabalhar no âmbito do símbolo e do representativo o significado apareça mais claramente, mesmo nas expressões abstratas é possível a criação de uma sintaxe feita através de um contato direto com as emoções e os sentimentos que atuam no inconsciente sem passar pelo consciente.

Transpondo a teoria de Donis Dondis para a realidade do teatro é necessária a compreensão não apenas do conjunto formado pela cor, tom, textura, dimensão, proporção e forma das imagens apresentadas em cena, mas também a relação entre cenário, iluminação, figurino, ator, vídeo e som, pensando cada um deles como parte do todo que é o quadro final visto no palco. Partindo disso, fica claro que o conhecimento da técnica usada é um dos elementos chaves para a criação da linguagem visual cênica, é ele que possibilita a ligação entre a intenção e o resultado, visto que é durante o processo de criação da imagem que se tem um maior domínio da sua comunicação, mesmo que na percepção final outras variáveis entrem em jogo mudando o significado original como é o caso da influência cultural do espectador.

1.4 À luz de um farol

Todos os teórico-precusores reconheceram na luz um dos fatores de transformação essenciais do palco, prefigurando sob sua pena, seu lápis ou buril, a arte das meias-tintas, dos claro-escuros, das sombras, dos raios, da fumaça. Das cintilações e das vibrações – a arte do iluminador, profissão que só muito tardiamente foi reconhecida. É ele quem cria a imagem, fazendo-a aparecer e mergulhar novamente no escuro. Mas os maiores encenadores quiseram apropriar-se dos segredos da iluminação, tal a força do impacto da luz sobre o que se passa em cena, revelando a interioridade das coisas, e a força da ação física e psíquica que ela exerce sobre o espectador (PICON- VALLIN, 2006, p95).

Como já exposto anteriormente na introdução, além da busca pelo controle da comunicação através da imagem, a criação do que é visto no experimento prático é um desdobramento de antigos trabalhos da artista-pesquisadora que estão inseridos no conjunto do que é proposto como *estética do avesso*. No caso da estética proposta, o conceito de iluminação é usado no sentido inverso de forma a acentuar a bidimensionalidade ou a falta de profundidade, visto que se apresenta como característica primeira a imagem em primeiro plano como sombra representando a ausência de luz e o plano de fundo colorido, normalmente com cores em tons vibrantes invertendo a relação claro-escuro. O desdobramento dessa característica revela uma visualidade que caminha entre a intensificação na separação do primeiro plano e do fundo de palco e uma mixagem dos

mesmos através do jogo conseguido pela manipulação do uso do contraste e da iluminação direcionada.

O contraste é definido por Donis Dondis como uma força de oposição à busca pela harmonia, pelo equilíbrio comum ao homem que passa a forçar a mente para criar sensações, "... é a ponte entre a definição e a compreensão das ideias visuais, não no sentido verbal da definição, mas no sentido visual de tornar visível as ideias, imagens e sensações" (DONDIS, 1999. p. 29). Segundo a teoria da Gestalt, deve se optar pelo harmônico ou pelo contraste para se ter uma boa expressão visual e/ou uma informação visual clara, pois ao ficar no meio do caminho a delimitação entre uma imagem e outra se confunde tornando-se uma mancha confusa e obscura, por isso a *estética do avesso* joga com esses elementos na tentativa de criar uma visualidade marcante.

Basicamente, o ato de ver envolve uma resposta à luz. Em outras palavras, o elemento mais importante e necessário da experiência visual é da natureza tonal. Todos os outros elementos visuais nos são revelados através da luz, mas são secundários em relação ao elemento tonal, que é, de fato, a luz ou a ausência dela. O que a luz nos revela e oferece é a substância através da qual o homem configura e imagina aquilo que reconhece e identifica no meio ambiente, isto é, todos os outros elementos visuais: linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento (DONDIS, 1991, p.31).

Como ferramenta para se definir uma criação pautada no contraste, quatro são os elementos visuais básicos devem ser levados em conta: tom, cor, forma e escala (tamanho). A visão necessariamente compreende como primeiro nível o contraste da ausência e presença de luz, ou seja, a luz e sombra. Chamado de contraste do tom é ele que dá a capacidade de distinguir os objetos através da intensidade da luz que será definida pela escala de cinza: "... tudo o que vemos pode investir-se das duas propriedades dos valores tonais, a qualidade pigmentaria da brancura ou do negror relativos do tom, e a qualidade física da luminosidade ou da obscuridade" (DONDIS, 1999, p.109).

Fig. 17 Contraste tonal entre ausência e presença de luz, espetáculo *Mapas Urbanos*

Fig. 18 Exemplos de contraste tonal dentro da cor azul, show *Tânia Maria*

O segundo contraste que se faz presente ao olho é o contraste da cor, primeiro entre as cores quentes e frias e por último entre as cores complementares e simultâneas. Não se deve confundir tom e cor, como já mencionado anteriormente o primeiro tem relação com a

escala de cinza e o segundo com as cores propriamente ditas, sejam elas pigmentárias ou de luz.

Fig. 19 Contraste entre cores quentes e frias, espetáculo *Quatro Cantos*

Fig. 20 Contrastes entre cores simultâneas, show *Tânia Maria*

Fig. 21 Contraste de cores complementares, espetáculo *Baderna*

Os contrastes citados de tom e cor são a base para a criação da visualidade do experimento prático que manteve em sua quase totalidade uma relação direta com a proposta da *estética do avesso*, contudo, o contraste da forma e o contraste da escala (tamanho) também foram pensados como elementos de criação da imagem cênica.

Fig. 22 Contraste da forma, espetáculo *Zlato Zeneva* de Josef Svoboda

Fig. 23 Contraste de escala (tamanho), instalação *Memory of a Revolution* de Robert Wilson

A iluminação teatral está ligada à realização cênica desde os primórdios ainda que precariamente pelo uso do fogo, mas será Adolphe Appia (1862-1928) o primeiro a pensar a iluminação cênica como parte da dramaturgia ao propor o uso de apenas um ponto de luz que acentua a tridimensionalidade do palco. Com a descoberta da energia elétrica e as novas possibilidades de iluminação geradas por ela, Appia baseia o seu conceito estético na idéia de que a luz deve tomar o lugar das cores pintadas nos telões, agora com movimento, intensidade e tonalidades variantes.

Fig. 24 Conceito de um foco de luz de Adolphe Appia

Sobre o uso dessa iluminação direcionada como ferramenta para a estética proposta no experimento prático se faz necessária uma breve explanação da relação entre figura e fundo conseguida através da angulação da iluminação incidente a partir de três funções e posições básicas: luz frontal, contraluz e luz lateral. Na luz frontal a iluminação incide de frente ao objeto possibilitando a visualidade da imagem, mas por outro lado retira toda a profundidade da cena mesclando o primeiro plano e o fundo do palco. O contraluz, ou luz de contra, é a iluminação que incide nas costas do objeto e é a chave do trabalho que pretende uma separação entre primeiro plano e fundo do palco, já que dá a sensação de que o objeto iluminado se descola do fundo. A luz lateral, que como o nome já diz incide lateralmente no

objeto, é fundamental para dar volume ao objeto escolhido retirando dessa forma a ilusão de bidimensionalidade pretendida pela estética em questão.

Fig. 25 Luz frontal

Fig. 26 Contraluz

Fig. 27 Luz lateral

Seguindo no conceito da *estética do avesso*, os testes iniciais de imagem para as personagens videográfica faziam uso de um contraluz azul somado a uma luz frontal rebatida em um ciclorama de tal forma que a figura no primeiro plano permanecesse no escuro tornando-se visivelmente uma sombra ainda que física. A falta de qualquer incidência luminosa na lateral definia ainda mais a bidimensionalidade dessa sombra. Essa inversão do primeiro plano na obscuridade e do segundo iluminado trazendo para frente da cena a sombra, transforma a ideia da materialidade do corpo de carne e osso na sua imaterialidade do inconsciente e, assim, metaforicamente o homem é a sombra e o mundo que o cerca é um desdobramento de sua imaginação, não havendo mais uma realidade.

Fig. 28 Primeiros testes da personagem de Ariel, bidimensionalidade da figura na *estética do avesso*

Numa segunda proposta esta irreabilidade sugerida foi mais além transformando a materialidade do corpo do primeiro plano e o mundo representado pelo ambiente do plano de fundo em um elemento fundido, resultado só conseguido através da intensificação da luz frontal incidente, da suavização do contraste de formas, bem como da saturação das cores dos elementos colocados no quadro.

Fig. 29 Personagem Ariel

Fig. 30 Personagem Caliban

O que se buscou através desse conceito estético foi a criação de um jogo entre realidade e ilusão de ótica de forma a confundir no observador o que é matéria e o que é imaginação. Esse conceito se desdobra também na composição psicológica das figuras representadas que, como se verá adiante, se confundem entre a artista-pesquisadora, o operador e as personagens de Shakespeare, e que por esse motivo se mesclam em apresentações de objetos físicos e de imagens virtuais. Através desse jogo e experimento prático brinca e discute a vitalidade das imagens, já que nos dias de hoje a tecnologia pode muito bem ser considerada o principal animador dos objetos inanimados, transformando o operador de mero manipulador em uma espécie de todo poderoso no seu lugar de criador.

2. O TERROR DOS MARES

A característica de olhar para uma imagem como algo provido de vida não é um conceito apenas das sociedades cibernéticas, em algumas culturas antigas o ritual servia para consagrar o objeto inanimado concedendo-lhe o poder de imagem animada. Esse estigma da personificação e da animação torna-se então sua principal característica e por mais que o homem afirme não acreditar que as imagens tenham vida, sempre dá um jeito de fazer uma exceção, principalmente quando elas estão imbuídas de um valor pessoal ou religioso. A ideia de que elas têm um poder social e psicológico é hoje um clichê da cultura visual e o homem tornou-ser apenas mais uma imagem em uma sociedade do espetáculo e do simulacro. Com isso, há um poder atribuído às imagens usado como estratégia de intervenção política onde elas são vistas como agentes de manipulação ideológica, podendo ser mais ou tão violentas quanto um ato violento em si. No caso ocorrido às Torres Gêmeas em 2001, por exemplo, percebe-se claramente que o ataque ao símbolo foi tão ou mais destrutivo do que o ataque as pessoas. Sendo símbolos vivos do capitalismo global, As Torres foram atacadas pelo seu poder simbólico e não como estratégia militar e os mortos foram apenas os *efeitos colaterais*.

Fica então evidente que a manipulação da imagem é algo com um poder difícil de ser estimado, podendo ser tanto destrutivo quanto construtivo. Os extremistas do século XXI já compreenderam que na maioria das vezes chocam mais pelo poder que adquirem com a transmissão mundial dos atos terroristas na televisão e por isso usam os veículos de comunicação a seu favor. A execução recente dos reféns por aqueles que se autodenominam Estado Islâmico atingiu a sociedade global como um todo mais pelo fato do ato ter sido transmitido *ao vivo* em rede mundial, o que levou a uma reflexão sobre até que ponto a mídia, ao noticiar um ato desse porte, não está de certa forma promovendo os grupos extremistas.

É a partir da análise do uso da imagem através de seu poder político e ideológico que o teórico Tom Mitchell (2005) propõe um novo olhar sobre a vitalidade atribuída a elas. Segundo ele, o que deve ser levado em conta são as características que as levam a

apresentar sinais vitais, não apenas como signo de *coisas vivas*, mas como *coisa viva* em si. A partir disso, propõe o conceito de *consciência dupla* que seria a característica do homem apresentar uma reação em relação às *imagens visuais* como se elas estivessem vivas, mesmo tendo a consciência de que elas não são vivas e não tem poder. Tal conceito seria nato ao ser humano, pois propõe que mesmo nas sociedades antigas onde a crença no ritual com poder de animação é visto como algo de ordem mágica a ideia de *consciência dupla* também estava presente. O que parece mais relevante é que com o avanço das mídias digitais, tal conceito chega quase a se extinguir sendo mais difícil manter a referência de que as imagens visuais são apenas representação de algo anterior. Neste caso, a vitalidade delas chega ao cume, já que a antiga sensação de que uma figura está nos seguindo com os olhos frequente nas histórias de terror pode ser feita em imagem virtual deixando de ser apenas uma impressão. Em outras palavras, as mídias digitais transformaram a imagem na coisa viva em si e dessa forma as ditas tecnologias da imagem, no lugar de proporcionar liberdade criaram uma nova ordem mundial, onde o homem passou a servir às imagens visuais e a idolatrá-las.

Essas tecnologias introduziram uma nova percepção na forma de ver e, muitas vezes, existe uma confiança maior nelas do que no próprio olho humano. A tela, seja ela da televisão, do cinema, do computador ou do *smartphone*, é o principal meio de visibilidade de hoje, mas é imprescindível entender que ela transmite imagens e que sua função é apenas torná-las visíveis. Fica claro a existência de uma ambiguidade entre a *imagem visual* e o seu suporte de visibilidade e se a primeira atravessa culturas e tempos, a segunda é pontual e característica de uma determinada época. A perspectiva talvez seja a maior prova desse fato, pois revela claramente a dualidade entre a profundidade do objeto desenhado e a bidimensionalidade da superfície plana. Quando essa ambiguidade não está clara, o observador acredita nas mídias sem a consciência de que há uma imagem sendo manipulada por trás delas.

É notório que o invento da fotografia modificou consideravelmente a relação do homem com a imagem já que a partir dela o processo de criação e percepção passa a depender de uma máquina. Walter Benjamin (1987) conceitua a ideia de *aura* (algo único e independente) e afirma que por mais perfeita que seja a reprodução de algo, é a presença deste algo no tempo e no espaço que confirma sua autenticidade. Segundo suas teorias

haveria uma diferença entre a reprodução manual considerada falsificação e a reprodução técnica que tem uma maior autonomia gerada pelos recursos técnicos, ou seja, a cópia perfeita de um quadro pintado à mão é falsificação, enquanto a cópia através de um maquinário técnico, como é o caso de um livro impresso após a invenção de Gutenberg, passa a ser difusão de conhecimento quando autorizado. Benjamin pontua nesses novos recursos uma fuga da tradição, não no sentido clássico da obra feita a mão, mas sob o conceito de que a obra de arte só pode ser considerada como tal se ela tiver uma *aura*. Dessa forma, a reprodutibilidade do mundo moderno e das massas faz com que as cópias sejam vazias deixando de ter um caráter único e passando a ter um caráter comum.

Em uma corrente inversa, o teórico Arlindo Machado (1996) não se opõe ao uso da tecnologia em nenhum tipo de arte, apenas separa-as em dois momentos: as artes *não industriais* (pintura, escultura) onde acredita ainda haver um original sacralizado (no sentido de Benjamin) guardado em algum lugar; e as artes *industriais* (fotografia, cinema, artes gráficas, música concreta) que têm a máquina como condição de criação e guarda uma matriz (não o original) do qual serão feitas as reproduções destinadas ao público. Separa as artes *industriais* em analógicas e digitais, onde a primeira ainda têm uma referência no mundo físico e a segunda não, pois, nas artes digitais uma paisagem tem como referência um programa e hoje, muitas vezes, a *imagem virtual* vem antes do objeto físico (um carro é construído e testado primeiro no computador para depois ser fabricado). Esse raciocínio da computação gráfica leva às últimas consequências a concepção da imagem como algo que serve como representação do mundo, pois as imagens geradas digitalmente têm total liberdade em relação à cópia não necessitando mais de um modelo real do mundo físico para representar. Dessa forma inverte-se o conceito e os objetos passam a ser cópias das imagens geradas pelo computador.

Voltando ao conceito proposto por Hans Belting do corpo que trabalha também como suporte de visibilidade, é necessário lembrar que este é fundamental na percepção da imagem mesmo quando virtual. Para Belting, é esse esquecimento da função do próprio corpo que cria uma tendência em achar que as imagens animadas são superiores ao corpo vivo e nesse paradoxo os corpos se sentem derrotados. Com o avanço da tecnologia cada vez se torna menos corriqueira a ideia de que é necessário passar por um ritual para dar vida

a uma imagem e, por isso, em alguns momentos o homem contemporâneo já não percebe mais a separação entre vivo e morto.

As imagens virtuais e a inteligência artificial da atualidade levam ao limite a idéia de corpos físicos e conseqüentemente das imagens tradicionais ao ponto delas substituírem a realidade no sentido tradicional da palavra. Se na tradição a *imagem visual* é a presença da ausência hoje, na tele-presença das mídias digitais não se pode mais falar em materialidade e a relação de morte e vida entre a imagem e o mundo não é mais a mesma. Apesar da presença icônica manter a ausência do corpo transformando-o em ausência visível, o paradoxo entre ausência e presença está baseado na ideia de que alguma coisa é presente quando é visível, no entanto, a ciência prova que as coisas que são invisíveis a olho nu estão presentes através de aparelhos específicos como o microscópio.

A partir do seu conceito de meio Belting propõe que a *imagem visual* é presente através da mídia e a sua ação aparece através da ausência que se faz visível, ou seja, se ela se faz presente pelo meio que dá suporte à sua visibilidade, a mídia a torna presente pelo mesmo princípio não havendo distinção entre o real e o virtual. Dessa forma, o meio digital substitui virtualmente qualquer tipo de suporte de visibilidade e já não é mais necessário um espelho d'água para visualizar Narciso e nem um muro para projetar a sombra do amado da garota de Corinto⁶, tanto um quanto o outro podem ser fabricados no computador. Seguindo esse raciocínio, Belting acredita que a tecnologia atingiu um patamar que vai muito além visto que hoje assumiu o lugar da arte como representação da vida e dessa forma, as imagens virtuais cruzam a linha do que é imagem física e do que é imagem projetada já que elas inspiram as imagens mentais mais do que são inspiradas por elas existindo um fluxo contínuo e uma fusão entre imagens internas e imagens externas.

Hoje, a velha idéia de que a fotografia aprisiona a realidade e se torna certificado de presença não cabe mais. No mundo onde o virtual tomou o lugar da realidade, o conceito de

⁶ Nos contos de Plínio, o Velho (Roma 23-79 d.C.), a filha do ceramista Dibutades de Sicyone teria registrado a imagem do jovem amado que estava de partida: projetou a sombra do amado em um muro e com a ajuda do pai marcou o contorno da sombra com argila. Segundo a lenda esta teria sido a origem da pintura.

presença não pode ser algo apenas físico, visto que, semioticamente falando, não há diferença entre um barco filmado e projetado e um barco físico no palco. A partir disso, Sandy Stone (apud DIXON, 2007) que a presença está muito mais ligada ao foco de atenção dada pelo espectador e assim, quando uma TV está ligada e todos na sala estão conversando a sua presença é distante, porém quando aparece algo importante e todos se voltam para olhá-la ela passa a comandar o senso de presença. Mesmo o ator real no palco não garante a idéia de presença se a peça estiver enfadonha e a atenção voltada para outra coisa e na junção com a imagem virtual, se a atenção do público estiver focada no vídeo este se torna presente de modo a substitui o ator no palco.

Observa-se então que a presença passa a ser demarcada pelo mais interessante não importando sua característica física ou virtual. Essa questão da presença no teatro já vem sendo discutida desde a montagem de Meyerhold do espetáculo *A morte de Tintagiles*, de Maeterlinck, em 1905 que, com uma dramaturgia cheia de abismos tendia para uma estética do inanimado e do inumano, afastando o ser vivo do palco para manifestar a vida interior. Segundo Bèatrice Picon-Valin (2006), na primeira montagem a música já não era mais uma ilustração tendo um papel de cenário sonoro e personagem coletivo, porém, sendo uma das primeiras experiências radicais com a música de teatro, ela esmagava os atores que ainda não estavam prontos para lidar com este outro lugar do som.

Por outro lado, a linha está cada vez mais tênue entre o que é virtual e o que é físico, prova disso são os programas de televisão como *Big Brother Brasil* e *No Limite* que apresentam essa falta de definição entre um e outro. Os testes de exercício do exército, as simulações de horas de vôo, os cartões de crédito, todos mostram como a questão do presencial e da virtualidade já não cabe mais na sociedade atual. Fica claro que hoje o virtual também é presença e não é necessária a figura do ator em carne e osso para o mesmo se fazer presente. Partindo do seu conceito do real como uma forma de simulação, Jean Baudrillard (2001) aponta o virtual como hiper-realidade, pois tendo por característica a possibilidade de ser mais controlado, ele é mais perfeito e conseqüentemente mais real. A chamada *realidade virtual* seria então incongruente, já que o virtual está no lugar do real sendo ao mesmo tempo a realidade e a dissolução desta e, com isso, Baudrillard propõe um olhar sobre o virtual por dois vieses distintos. O primeiro seria como algo que não substitui o real,

mas que é correspondente a ele de tal forma que o virtual também faça parte do jogo. A segunda hipótese, mais catastrófica, aponta o virtual como substituto do real através de uma escolha da humanidade de ser substituída pelo artificial.

Em diálogo com Baudrillard, de uma forma ou de outra as duas vertentes propostas estão presentes na composição do corpo no experimento prático. No primeiro caso, o próprio autor faz uma relação com o teatro e coloca o virtual como elemento do jogo cênico, porém, com os operadores substituindo os atores. Essa substituição é claramente visível no conceito do homem-máquina que é por composição virtual. A segunda aparece um pouco mais obscuramente, mas se apresenta no momento que há a opção de substituir a artista-pesquisadora como elemento humano pelo seu duplo artificial com a intenção de desaparecer.

2.1 Homem ao mar

As reflexões sobre a presença da imagem física e da imagem virtual e a vitalidade dada a elas permeou de alguma forma a estética do experimento prático. Até porque, a proposta de se olhar a visualidade cênica como resultado da manipulação de aparatos técnicos, esbarra necessariamente nesses conceitos. A própria luz, objeto inicial da pesquisa, é tanto matéria quanto onda, elemento visível e virtual. Assim, a proposta da *estética do avesso* joga com a materialidade e imaterialidade da imagem, sua luz e sua sombra. Metaforicamente, a ideia do homem intelecto por trás da máquina seria a representação do inconsciente imaginário e o dispositivo técnico seu lado racional, por isso, desde o início buscou-se entender qual seria o lugar do corpo desse homem-operador na cena teatral.

Um dos primeiros experimentos realizados pela artista-pesquisadora partia da ideia de que a criação de um ser inicia-se sempre no casulo, na casca, na concha, no ninho ou em qualquer elemento que aponte para um interno. Por outro lado, alguns seres jamais deixam sua concha, tem uma relação com ela de eterna troca tornando-se um só e no momento que se separam morrem. Da mesma forma, a relação do operador e o dispositivo técnico formam

um conjunto único representado pelo homem-máquina, que ao se separar deixa de fazer sentido já que um depende do outro para exercer a sua função. Para materializar a representação dessa ligação entre o nascimento e a permanência, chegou-se a experimentos que reconheciam a própria mão como ser único, sendo vista simbolicamente como o elo de ligamento entre o homem e a máquina.

Fig. 31 Experimentos de materialização do corpo em cena

No entanto, por mais que a imagem da mão representasse o elo homem-máquina é no corpo por trás da máquina que se encontra o principal elemento de expressão artística na figura proposta do operador. Buscando então uma forma de representar esse corpo-pensador (aqui no sentido do corpo representado através do intelecto do homem) de uma forma que ele não fosse colocado em cena para que não subjugasse a figura homem-máquina, esse corpo foi transposto para uma linguagem vídeográfica, a qual se entende por um corpo virtual num sentido amplo cuja imagem foi captada em linguagem de vídeo, mas que pode ser projetada através de diversas técnicas distintas.

Os primeiros experimentos em vídeo se deram pelo desdobramento de um flerte com o conceito de *performance* proposto por Richard Schechner (2006), onde qualquer ação pretendida é performance e toda ação pode ser observada, estudada e colocada *como performance* sob o ponto de vista do espectador, mesmo que este espectador seja a própria pessoa que realiza a ação, pois passa a realizá-la com a intenção de fazê-la. Ou seja, “as performances, artísticas, rituais ou da vida ordinária, são feitas de comportamentos duplamente agidos, comportamentos restaurados, ações performadas que as pessoas treinam para executar, que praticam e ensaiam” (SCHECHNER, 2006, p.28).⁷

Criou-se então um vídeo autobiográfico⁸ do próprio cotidiano do mergulho em uma pesquisa: a ação observando a si própria e ensaiando a si própria. Esse primeiro vídeo experimentado é a representação simbólica da passagem do tempo interno do corpo da artista-pesquisadora, um tempo criado que se mede a ele mesmo, circular, eterno-retorno do retorno, uma idéia de presente do tempo performático, um presente que como diria Deleuze “preenche o tempo, [...] que absorve o passado e o futuro” (2006, p.167). O ponto pretendido era iniciar uma discussão do lugar do corpo de uma maneira que este estivesse em cena, mas sem a necessidade do corpo presente. Mesmo que posteriormente este primeiro teste tenha sido arquivado, a concepção da artista-pesquisadora presente pela virtualidade se deu por uma sobreposição de imagens representativas do corpo, do imaginário e do trabalho visual criado por ela.

⁷ Tradução de Josette Féral em *Sobre Performatividade: Performance e Performatividade: O que são os Performances Studies*. p. 75

⁸ O vídeo pode ser encontrado no DVD que acompanha a parte escrita com o nome de *vídeo-performance*.

Fig. 32 Experimentos de materialização do corpo em vídeo

Fig. 33 Experimentos de materialização do corpo em vídeo

Mantendo um diálogo com os conceitos filosóficos pós-estruturalistas influentes nas performances dos anos 1960, onde no mundo moderno não existe mais a noção de original, toda imagem é multiplicável e é ao mesmo tempo uma multiplicação, tudo é cópia, tudo é intertexto, tudo se replica tendo dessa forma um perfil *performativo*, o segundo experimento em vídeo se aprofundou no olhar do corpo como o duplo dele mesmo ou a imagem de si próprio de tal forma que um se torne espelhamento do outro.

Nas multiplicidades das cópias da vida seguimos buscando por um uno já fadado a não ser mais reconhecido como original. Olho a mim mesmo como uma refração de tudo aquilo que me cerca tentando despertar sensações que já não são mais que meros reflexos daquilo que algum dia foi uma rede de pesca do mundo dos mortos. Se o tempo não pode ser mais contado aritmeticamente resta-nos flutuarmos em uma superfície acima, na tentativa de retornarmos ao status de observadores sem mais sermos um mero objeto rígido de nitrato de prata. Divido-me assim entre o primeiro que me olha, como se ainda estivesse aquele velho cigarro recostado sobre a mesa marcando descompassadamente uma enraizada sensação de madrugada. E o segundo que me perdeu, num inverno, sob os pés de uma clareira (Poema que acompanha o vídeo criado em 2011).

As reflexões propostas nesses dois primeiros trabalhos sobre o conceito do tempo como algo não linear, mas representativo de uma ação interna e a ideia da cópia como espelhamento que gera algo novo, culminaram nos vídeos finais do experimento que trabalham uma releitura das personagens da *Tempestade* sendo cada uma delas um corpo duplo do intelecto da artista-pesquisadora. Contudo, seguindo o pensamento de Josette Féral (2009) ao apontar que apesar do ato performático ser repetição ele não é pura imitação e sob o ponto de vista de que a ação tem como referência a transformação do original, o corpo virtual proposto no experimento não é imitação e nem um duplo morto, é o próprio corpo da pesquisadora renascido, sendo novo ainda que não original.

2.2 Mares dantes navegados

Apesar da discussão sobre a virtualidade do corpo tem atingido um lugar de destaque na atual sociedade imagética onde cada vez mais se tem acesso às tecnologias da imagem principalmente após a disseminação da Internet e das redes sociais, a relação entre corpo

físico e o corpo virtual em cena já aparece desde o início do cinema na virada do século XIX-XX. Como exemplo, ainda no final do século XIX, a dançarina Loïe Fuller usava seu próprio corpo como tela e projetava uma iluminação colorida sobre um figurino branco translúcido⁹ para que este desse a sensação de ter sido tingido de cores variadas ao longo da cena.

Fig. 34 Figurino translúcido de Loïe Fuller, filmado pelos irmãos Lumière

Na Paris da década de 1910, a dançarina futurista Valentine de Saint-Point usou projeções de efeitos luminosos, poemas e equações matemáticas em diversas telas e muros espalhados sobre o palco. Na mesma época nos EUA, o animador Winsor McCay criou um dinossauro virtual chamado *Gertie the Dinosaur*, feito em desenho animado e projetado em uma tela ao fundo do palco, o qual contracenava com o ator de carne e osso. O momento ápice do espetáculo acontecia quando o ator caminhava para trás da tela de projeção e era transportado para o vídeo como se houvesse entrado neste.

⁹ A dança criada por Fuller, chamada de *Serpentine Dance*, foi filmada em 1896 pelos irmãos Lumière.

Fig. 35 O dinossauro Gertie animado e seu criador no momento que salta para a projeção

Na década seguinte, o mágico Horace Goldin brincava com a combinação de objetos reais e objetos filmados para criar efeitos de ilusão e o coreógrafo Robert Quinault criou um espetáculo onde juntava os dançarinos *ao vivo* com suas imagens em *slow* projetadas em telões. Foi também nessa década que o cenógrafo tcheco Frederick Kiesler ficou para a história como o primeiro a projetar um filme sobre uma cortina de água conseguindo um efeito translúcido e contínuo. Kiesler defendia a idéia de que o espetáculo deveria estar sempre em movimento e para isso usava os biombos móveis de Craig e um tipo de íris que ao abrir e fechar cegava o público possibilitando as trocas de cenário e os efeitos cênicos ilusionistas. Já Erwin Piscator usou projeção em cena como forma de propaganda política no espetáculo *Hoppla, Wir Leben!*, criando um cenário com diversas telas transparentes nas quais os ambientes da ação eram projetados e uma tela central onde o próprio ator da peça aparecia filmado em eventos de guerra. Considerado um *Stationendrama*, o espetáculo era fragmentário e apresentava a mesma idéia das paixões medievais onde as cenas têm conexão, mas são ao mesmo tempo distintas.

Com a I Guerra Mundial e a depressão econômica cessam as experimentações fílmicas no teatro, que vão ressurgir somente em 1940 com o Teatro do Futuro de Robert Edmund Jones. Ele acreditava haver todo um caminho para a arte no abismo entre o ator de carne e osso e as imagens em movimento na tela, por isso usava as imagens virtuais como uma extensão do subconsciente, dos pensamentos, dos sentimentos profundos, do imaginário, tendo no palco simultaneamente o interno e o externo do personagem. Esse mesmo conceito aparece na proposta prática desenvolvida pela pesquisa que, como citado, apresenta as personagens em vídeo de forma a caracterizar o imaginário do operador em cena, figura esta que é também a representação da artista-pesquisadora.

A partir de 1958, tem-se um grande desenvolvimento das tecnologias multimídias no palco com a fundação em Praga do *Lanterna Magika*, um teatro não-verbal idealizado pelo cenógrafo Josef Svoboda e pelo diretor Alfred Radok. Com uma combinação de dança, cinema e teatro negro, o uso de projeções estava nos cenários de Svoboda de diversas maneiras. Buscando cada vez mais se utilizar da linguagem multimídia para criar grandes efeitos cênicos, a companhia cria três importantes invenções: o projetor Svoboda (uma cortina de luz feita por uma série de lâmpadas de baixa tensão com foco direcional); a técnica do *polyécran* ou multitelas (um dispositivo composto por diversas telas em cubos que se deslocam em relação uma das outras dando a sensação de movimento); e o ciclorama dobrado que junto com uma iluminação direcional criam a ilusão de uma sincronização entre imagem projetada e corpo *ao vivo*.

Fig. 36 Ciclorama dobrado no espetáculo *Tristan e Isolda* de Josef Svoboda, 1978

A técnica do multitelas pode ser observada em diálogo com a sobreposição de imagens de *Prospero's Books*. Se Svoboda consegue a sensação de movimento através do uso de cubos físicos deslocados, Peter Greenaway consegue o mesmo efeito pela tecnologia digital de pós-produção cinematográfica ao criar uma sobreposição de imagens, já que o espectador tem que decodificar esses quadros dentro dos quadros.

Fig. 37 Uso de multitelas no espetáculo *Zrozeni Sveta* de Josef Svoboda, 1967

Fig. 38 Filme *Prospero's Books* com sobreposição de imagens

2.3 Um novo horizonte

A ideia de que o cinema traz um novo modo de percepção por parte do espectador se inicia já nas palavras do cineasta russo Dziga Vertov (1896-1954) ao discorrer sobre a profissão de cameraman surgida com a sétima arte, a qual define um novo olhar sobre o mundo: “Eu me libero, doravante, para sempre da imobilidade humana. Eu estou em constante movimento... é porque eu decodifico de uma nova maneira que vos é desconhecida” (apud PICON, informação verbal)¹⁰. Partindo dessa máxima, o século XX passará para a história como o *século do movimento* e o teatro terá que buscar novas formas para dar a ilusão de movimento constante e não perder espaço na competição com o cinema.

Essas mudanças dos conceitos teatrais em detrimento da tecnologia já eram apontadas e buscadas por dois grandes nomes do teatro do início do século XX, Erwin Piscator e Vsevolod Meyerhold. Segundo Piscator (apud PICON-VALLIN, 2010) a tecnologia deveria ser pensada não como uma finalidade em si, mas como algo que viria a transformar o teatro e a maneira de representar do ator ao contracenar com as imagens virtuais em cena. Nesta mesma linha, Meyerhold propõe o conceito de cineficação, que passaria a tomar conta dos palcos, dividido em dois tipos: 1) cineficação interna: técnicas desenvolvidas no palco tentando uma maior aproximação com a linguagem do cinema, por exemplo, o sentido de *close* conseguido com o foco de luz e a relação de corte conseguido com o *blackout*; 2) cineficação externa: as imagens são projetadas em cena.

É a partir do desdobramento do pensamento desses dois diretores que a teórica Picon-Vallin propõe uma nova divisão para a análise da tecnologia da imagem usada em cena após o invento da internet. Segundo ela existem dois tipos de tipologias da tecnologia: 1) Tecnologias da cena, ou seja, aquelas que introduzem o movimento oriundo do cinema nas técnicas do teatro: projeção de imagens fixas; projeção de imagens animadas (cinema mudo e cinema sonoro); radiodifusão; vídeo (analogico e digital); software: (som, imagem, luz); 2) Tecnologias nômades, onde não é mais o movimento na cena que importa, mas entre cenas,

¹⁰Aula ministrado na Universidade de São Paulo em março/abril de 2001.

as quais podem ligar diversos lugares fazendo com que o mundo seja o teatro: celular, GPS, internet (informação verbal)¹¹.

Como exemplo do primeiro grupo, a companhia 4D Art criou uma adaptação de *A Tempestade* em 2005 focada na tecnologia da imagem, porém mantendo a semântica e a linearidade narrativa do texto original. Dirigida por Michel Lemieux, Victor Pilon e Denise Guilbault, *La Tempête* rompe as fronteiras de linguagem e apresenta os elementos físicos e virtuais misturados a tal ponto que se perde a referência da diferença de tempo-espço entre eles. A companhia se utiliza de ilusões óticas e hologramas para criar personagens virtuais que contracenam com os atores de carne e osso ou contracenam entre si deixando que o virtual se coloque no patamar de presença. O espetáculo cria um universo duplo evidenciando uma dicotomia entre o real e o imaginário através do jogo dos dois tempos e dos dois espaços diferentes das imagens pré-gravadas e das imagens *ao vivo*. O mesmo jogo feito entre as personagens aparece no cenário que em alguns momentos é físico e em outros virtual, através da utilização de recursos técnicos de projeção que criam objetos tanto bidimensionais quanto tridimensionais que envolvem o ator de carne e osso e o ator virtual.

Fig. 39 Mistura entre atores reais e virtuais, espetáculo *La Tempête*

¹¹ Aula ministrada na Universidade de São Paulo em março/abril de 2001

Fig. 40 Mistura de imagens físicas com imagens virtuais no cenário gerando uma multifocalidade de percepção, espetáculo *La Tempête*

No segundo grupo um exemplo é o espetáculo *PERCH: uma celebração de vôos e quedas* de 2014 do grupo LUME Teatro. O espetáculo é o resultado das aulas ministradas pelos atores do grupo em Campinas e em Glasgow (Escócia) e de uma parceria entre os grupos *Conflux* da Escócia, *Legs On The Wall* da Austrália e do compositor irlandês Stephen Deazley. A intenção da ação é criar uma ponte entre o que acontece nos dois países para mostrar aos alunos e ao público em geral. Dessa forma, toda a ação ocorrida no Brasil, no Largo do Rosário no centro de Campinas, é filmada e transmitida ao vivo para a Escócia. Ao mesmo tempo, tudo o que acontece na Escócia, no Rottenrow Gardens no centro da cidade, é filmado e transmitido para o Brasil. Envolto por várias cenas aéreas e terrestres, uma das personagens salta de um país para o outro virtualmente contando uma história que vai sendo amarrada conforme o trânsito pelos dois lugares.

Outro exemplo pode ser observado no uso da internet como construção de linguagem cênica da série de espetáculos *Play on Earth* do grupo paulista GAG Phila7, coordenado por Rubens Velloso. O primeiro espetáculo da série criado em 2006, com nome homônimo, é composto por três audiências em três cidades distintas (São Paulo, New Castle e Singapura) que acompanham uma atuação *ao vivo* no seu respectivo palco e as demais transmitidas

simultaneamente em um telão. A problemática do fuso-horário diferente em cada uma das três cidades é incorporada à narrativa de tal forma que os atores realizam suas ações conforme o horário e ambiente local, ou seja, enquanto uma personagem está indo dormir a outra está acordando e vice-versa. Em 2008, o grupo estréia *What's Wrong With the World*, segundo espetáculo da série no qual atores no palco do Rio de Janeiro contracenam com atores no palco de Londres com as imagens transmitidas em tempo real via internet, apresentando apenas um pequeno *delay* do sistema.

Fig. 41 Mistura de atores reais e virtuais, espetáculo *What's Wrong With the World*

2.4 Um olhar mareado

Partindo do pressuposto de que a imagem em si é algo atemporal que não muda, mas que o ato de modificar o seu suporte de visibilidade afeta na percepção do conjunto, conclui-se que o estranhamento do virtual em cena teatral não deve ser relacionado à tecnologia

utilizada. Como visto, a tecnologia e o teatro têm uma parceria de longa data no que diz respeito aos dispositivos cênicos de ilusão com mecanismos de fazer subir, baixar, virar, desaparecer, explodir, que parece não incomodar aos defensores do preceito do teatro do ator e do observador. A discussão sobre a desconfiguração da arte teatral pela virtualização do palco através do uso da tecnologia da imagem se torna infundada quando se observa que a virtualização do objeto é algo comum na história da arte e na história do teatro. Além do caso da perspectiva que modifica profundamente o modo como o homem enxerga o mundo, já que com as técnicas do ponto de fuga é possível uma adaptação da visão à ilusão da profundidade, na linguagem teatral o melhor exemplo é o secular teatro de sombras, o qual é por princípio virtual. O conceito de cenário tridimensional proposto por Gordon Craig (s.d.), que desmerecia o uso dos telões pintados (em perspectiva) em prol dos objetos concretos que dariam um maior ritmo à cena por sua relação com o ator no palco, muitas vezes é resgatado como argumento para se opor ao uso do vídeo em cena já que este é bidimensional. Entretanto, os cenários pintados nunca abandonaram por completo o palco e hoje, o movimento do vídeo traz outra forma de relação entre o corpo do ator e a imagem virtual que não mais aquela estática provocada pelos telões e condenada por Craig, ainda mais quando se fala na tecnologia de *video mapping* capaz de transformar a projeção linear em uma projeção com volume.

O Teatro do Futuro proposto por Robert Edmond Jones (apud DIXON, 2007) já levantava algumas questões sobre a mudança da percepção por parte do espectador diante de um teatro que se utiliza de técnicas multimídias. Segundo ele, existe uma mudança de ordem física no público quando assistem a imagens gravadas em movimento. Ao contrário das teorias cybernéticas pautadas no modelo Cartesiano de que corpo e mente estão separados e que o corpo virtual na tela seria uma projeção da mente, Jones acredita que os dois devem aparecer sempre juntos, já que o corpo virtual nada mais é do que uma sombra ou uma memória do físico. Nesse princípio, somente com a junção no tempo e no espaço da mente (filme) e do corpo (palco) é possível se completar a percepção do todo. Por um lado, a criação de um segundo espaço gerado pelas projeções do teatro multimídia, ao contrário do ponto de vista único costumeiro ao público de teatro, estabelece diversos outros pontos de vistas formados pelos ângulos da câmera e possibilidades de *zoom*, criando um bombardeamento de imagens de diferentes espaços e gerando enormes consequências na

relação entre público e espetáculo. Por outro, a questão do tempo no *teatro multimídia* se apresenta não apenas por este deixar de ser um tempo linear, mas por passar a ser também um tempo renovável (simultâneo e fragmentário).

A problemática do tempo é algo que está entrelaçado a toda tecnologia encontrada na História que acaba por permitir diferentes convenções humanas e diferentes ciclos naturais. Primeiramente há o tempo atemporal dos mitos, depois o tempo cíclico (ligado as questões religiosas) durante todo o período da Idade Média e, por fim, o tempo linear e progressivo centralizado no Estado (Tempo Moderno) com o invento do relógio mecânico em 1354 e a convenção do tempo de Greenwich em 1884. No mundo tecnológico de hoje a não-linearidade dos computadores traz de volta o tempo mítico atemporal.

Para se compreender melhor a mudança de conceitos no que diz respeito ao tempo do espetáculo *ao vivo* e das imagens pré-gravadas é necessário um entendimento das consequências geradas pelas transformações tecnológicas pós-1870 que mudaram a percepção do mundo passando a pontuar sensações fugazes e a discutir a possibilidade de identificação do instante. Sob o ponto de vista de que o instante pode ser percebido, porém jamais fixado Leo Charney (2001) descreve um histórico sobre o conceito através da sua intensidade de sensação que surgiu concomitantemente com a invenção do cinema e aponta quatro pensadores que são essenciais para o entendimento da temporalidade do cinema e do mundo pós-cinema. Segundo ele, o primeiro a propor o instante como um momento sensorial impactante foi Walter Pater em 1873, ao afirmar que as obras de arte somente têm valor porque são capazes de nos despertar *instantes sublimes*. Em seguida, Charney recorre ao filósofo alemão Martin Heidegger que em 1962 associou a sensação momentânea do instante ao momento da visão. Concluindo que assim como na visão nada ocorre ao observador porque algo sempre lhe escapa, também o instante só pode ser percebido depois de sua passagem através das lembranças que deixou. Em outras palavras, a sensação e o reconhecimento do instante nunca habitam o mesmo tempo e a isso ele denomina de *esvaziamento do presente*, onde o presente está sempre perdido e se está sempre à deriva do tempo.

Charney relembra ainda a visão de Walter Benjamin, em *Trabalho das Passagens*, onde este busca o *agora da reconhecibilidade*. Benjamin sugere uma interdependência entre o instante e o fragmento de tal modo que o momento presente seria como um *flash* de luz, o passado lançando luz no presente e/ou vice-versa. Neste momento o agora é reconhecido levando o nome de *choque*, supondo que esse promove sensações efêmeras já que quanto mais forte é o choque mais forte é a sensação de esvaziamento posterior. Contudo, o que o Leo Charney aponta como a principal definição do instante para o cinema é a fixação do tempo sob o ponto de vista da captação da imagem em movimento descrito por Jean Epstein como *fotogenia*, ou seja, o cinema é feito de uma colagem de momentos fragmentários e fugazes de experiências e a *fotogenia* existe no instante variando no tempo e no espaço simultaneamente. Dessa forma, o importante no cinema não seriam suas narrativas e sim as sensações fortes que certas imagens deixam.

Essa tentativa e a incapacidade de fixar o instante foram comprovadas nas obras dos precursores do cinema, o fotógrafo inglês de Eadweard Muybridge e o inventor francês Étienne-Jules Marey que definem toda a sua pesquisa com o movimento estruturado pelo tempo-espço, onde um movimento é algo que se divide interminavelmente, sendo assim, o movimento somente pode ser captado por uma série de fragmentos. O filme é composto por imagens fixas, normalmente vinte e quatro imagens por segundo, e lacunas entre essas imagens que dão a sensação de movimento. Sendo assim, ele é fragmentário e por isso nunca pode ser considerado presente, pois o presente real esvaziado através da técnica tornou-se o movimento incessante do filme, mas somente através da percepção do espectador. (CHARNEY, 2001)

Observa-se então que existe uma diferença em relação à sensação temporal no teatro tradicional sem o aparato tecnológico, onde o ator no palco e o espectador estão num tempo presente, e a sensação perante a imagem em movimento. A flexibilidade do tempo é fundamental no teatro e a audiência deve tanto aceitar a simbologia do tempo-espço no palco, como a sua noção de tempo-espço é afetada pelo espetáculo. No teatro multimídia contemporâneo onde existe uma mistura de linguagens e diferentes suportes de visibilidade a mesma coisa acontece, porém a sua justaposição e fragmentação de tempo-espço pode

confundir a percepção do público transformando o tempo desse teatro em um *tempo extratemporal*.

Esse termo é apresentado por Steve Dixon (2007), onde o conceito de *extratemporalidade* estaria ligado à atemporalidade das sociedades que vivem fora do tempo histórico¹² e diferentemente de um teatro que cria rupturas no tempo, aqui ele opera fora do tempo. Segundo o autor, a lentidão e a repetição do teatro de Robert Wilson seria um teatro que cria uma ruptura no tempo, enquanto o teatro maníaco e dadaísta de Richard Foreman daria uma sensação de um *sonho extratemporal* que ocorre em um presente contínuo. No teatro multimídia o duplo do mesmo corpo no palco e na tela cria dois tempos diferentes: o passado, partindo do princípio de que o vídeo é captado ou criado antes de ser projetado (mesmo no *ao vivo* sempre existe um pequeno *delay*) e o presente do corpo físico. Com isso, a projeção com diferentes tempos no palco ao se relacionar com o ator presente interrompe “a cognição da linearidade do tempo para alcançar momentos de *extratemporal catarse*” (DIXON, 2007, p.542) e o aparato tecnológico obriga o ator a se colocar de outra maneira no embate com as imagens projetadas.

No entanto, é imprescindível o questionamento de até que ponto o uso da tecnologia da imagem é essencial para a potencialização do espetáculo que se pretende ou se ela está sendo utilizada apenas como um substituto dos elementos teatrais de forma a facilitar o trabalho. Em *O Interrogatório*, de 1965, Josef Svoboda e Peter Weiss já propunham imagens *ao vivo* projetadas no palco, bem como a mesa de luz e som aparente com o intuito de frisar para a plateia que ela se encontrava em um espetáculo teatral, de forma que os equipamentos eletrônicos não fossem meros objetos, mais sim elementos que eram parte da dramaturgia. Por outro lado, a substituição da agressividade *ao vivo* em cena das primeiras montagens do grupo *Fura Dels Baus* por uma violência pré-gravada algumas vezes parece enfraquecer a ação de tal modo que os dispositivos tecnológicos se tornam apenas elementos de ostentação.

¹² No conceito de Claude Levi-Strauss (1985).

Mesmo reconhecendo que muitas vezes a tecnologia da imagem foi e é mal utilizada em cena gerando efeitos vazios, Marta Isaacson (2011) acredita que atualmente há uma tendência a melhor empregabilidade dos aparatos técnicos de forma que eles não sejam um veículo apenas de uma ilusão mágica no palco. Isso porque com a disseminação das novas tecnologias para o espectador comum, a tentativa de criação de uma ilusão passa a ser sem sentido já que o processo é de conhecimento de todos. A boa empregabilidade dessas ferramentas desenvolve então “um teatro multimídia, no qual a imagem dos corpos reais convive sobre a cena com a imagem tecnológica em favor da teatralidade” (ISAACSSON, 2011, p.21).

A encenação da imagem cinematográfica, a montagem televisiva ou a velocidade dos *links* na Internet, ilumina um olhar e um comportamento cada vez mais midiaticado, essencialmente estético, isto é, mais subordinado a esses meios (de percepção). Tudo que ocupa um lugar na cena se reveste com seu manto de ilusão e engano, jogo e encenação, mas também assume a carga de realidade e ação imediatas, devolvendo ao sujeito sua responsabilidade política ao situar novamente a imagem no tempo e no espaço de sua produção, o que está oculto atrás de sua aparência acabada e perfeita. Deste modo, essas imagens, que fora da cena resultam verossímeis, agora, em contraste com a realidade imediata do corpo do ator, se revelam como resultado de um processo químico ou eletrônico, recebido por um olhar treinado para percebê-lo como realidade, resultado de uma montagem movida por uns interesses econômicos e políticos (Bernal, 2008, p. 187-188).

A costumeira resistência a uma nova tecnologia, seja na arte ou na comunicação, vem do pré-conceito de que a nova mídia imbecializa o humano já visto também no surgimento do cinema no início do século e da televisão na segunda metade dos anos 40 com sua popularização no pós-guerra. Contrária a essa rejeição, Lucia Santaella (2000)¹³ aponta que toda máquina nada mais é do que uma ferramenta de extensão do corpo ou do intelecto humano (a roda substitui a locomoção, a fotografia a visão e o computador o cérebro) e, dessa forma, ao contrário de imbecializar elas apenas servem para aumentar a capacidade de produção, além de liberar o homem para outros trabalhos.

¹³Olhar também Santaella, 1997.

Se toda comunicação se faz por uma linguagem, seja ela por palavras ou por imagens, o teatro também pode ser visto como um trabalho de um conjunto de signos e a inserção do vídeo em cena nada mais é do que uma renovação sónica da comunicação teatral. Mais ainda, se toda a interpretação de um signo depende também do referencial de quem o interpreta, a invasão da tecnologia da imagem é necessária para que se mantenha a potência da cena, pois o homem contemporâneo da geração da Internet deixou de ter uma forma linear e única de comunicação e passou a se expressar por um bombardeamento de linguagens e informações. Portanto, a rejeição a tecnologia da imagem em cena parece estar mais relacionada a uma discrepância temporal-espacial que interfere e confunde a percepção por parte do público.

Voltando ao conceito do meio como suporte de visibilidade que interfere na percepção da imagem proposto por Hans Belting, a mídia é intermediária por definição, mas também trabalha como intermediária dela mesma, por isso muitas vezes as mídias antigas e novas se misturam mudando apenas seus significados e assim pode-se ver a própria imagem das mídias antigas nas mídias novas (a pintura na fotografia, o filme na televisão). A percepção humana também funciona em camadas permitindo a distinção das mídias de diferentes tipos e diferentes épocas e apesar das tecnologias da imagem introduzirem certa abstração na forma de ver alterando o modo de percepção, ainda é o homem que se relaciona com a imagem seja de forma analítica ou não.

Partindo da característica teatral como uma arte da *intermedialidade*, ou seja, da junção de diversas artes, os autores Chapple e Kattenbelt (2006) definem tipos diferentes de percepção por parte do público ao se relacionar com o elemento físico e com o elemento virtual. Segundo apontam, quando o vídeo é utilizado em cena há diferentes relações quando esse está sozinho e quando esse está se relacionando com o ator. Isso se deve ao fato de que o público é normalmente mais atento perante uma personagem *ao vivo*, pois tende a ter uma postura mais relaxada quando apenas observa e uma postura mais rígida quando é também observado pelo outro. Outro fator está na característica de que o público do teatro não só olha para o palco como para as pessoas a sua volta em uma ação coletiva, enquanto o público do cinema se concentra somente no filme de uma forma mais individual.

Exposto isso, é perceptível que ao se unir as duas linguagens o público tenha a tendência a se sentir incomodado, pois ao alternar entre as duas atitudes as quais está acostumado perde a sua naturalidade. Este cruzamento entre as duas linguagens gera, na verdade, uma simultaneidade de percepções, principalmente pela diferença de tempo-espço do físico e do virtual. O tempo do primeiro faz parte de um tempo presente, enquanto o tempo do segundo é a presentificação de um passado já que o virtual foi gerado anteriormente a sua projeção. No caso do espaço, o primeiro assume a sua presença pela figura física e palpável, enquanto o segundo só se coloca no espaço através de um dispositivo técnico. Por isso, o âmbito da discussão sobre o vídeo em cena deve se pautar nas mudanças que essa nova linguagem causa no espectador que agora tem diversos focos de atenção, onde a junção da imagem na tela com a ação no palco sugere um diálogo semiótico entre os dois. De qualquer modo a rapidez do mundo atual tem que ser considerada pelo teatro seja para ser incorporada a cena ou para ficar contrário a ela, e é na reflexão sobre a relação tempo-espço que a tecnologia usada no teatro ganha seu principal aliado.

Conclui-se então que a estranheza entre a tecnologia da imagem e o teatro está na diferença de percepção do seu tempo-espço e a melhor forma de se discutir o uso do digital no palco é através da análise desse tempo-espço na cena. A junção da imagem na tela com a ação no palco sugere um diálogo semiótico entre os dois que se resume pela tensão entre A (vídeo) X B (ator), ou pela adição onde: $A + B = C$; sendo C algo completamente novo. Essa adição foi proposta por Alain Virmaux (apud DIXON, 2007) como sendo algo que não faz parte nem do teatro e nem do cinema, mas da dimensão de um sonho.

Alguns exemplos de espetáculos multimídias mostram essa transformação na percepção. Em *Divertimentos em Bequadro* (2001), dirigido por Arthur Belloni, o vídeo é usado no sentido de um duplo Eu. Contando com três personagens principais, a criança, o homem e o velho, um dos pilares do espetáculo é a discussão do tempo e da linearidade e como isso afeta a vida humana. Todos os vídeos que aparecem em cena foram gravados anteriormente, porém criam diferentes relações de tempo com os personagens reais no palco dependendo da ação que promovem. Em alguns momentos, o vídeo projeta o duplo do personagem do homem ao fundo do palco enquanto o ator em cena realiza os mesmos movimentos do seu Eu virtual alternando o tempo de realização. Com isso, há também uma alternância entre a

sensação de presente e passado, como se a sombra desobedecesse ao próprio corpo e a alma se lançasse em fuga. No entanto, o reconhecimento de que o vídeo foi gravado anteriormente a cena cria a sensação da uma presença de um presente passado.

Outra linguagem da utilização do vídeo em cena aparece no espetáculo *Baderna* (2011) da companhia de dança Núcleo Luis Ferron. Com uma linguagem bastante performática, a proposta da companhia é se apropriar de locais e transformá-lo em um terreno ritualístico, acoplando imagens tradicionais com o mundo digital que permeia hoje a vida de todos. O vídeo e os projetores são representados como tal não se buscando uma ilusão do que é real e do que é virtual e o estranhamento do equipamento é aceito de modo que ele é colocado em cena inclusive como projetor de luz, que seria o seu princípio ativo. Em alguns momentos, as imagens projetadas têm a proposta de rememorar situações agindo como um álbum de fotografias e criando um tempo passado, entretanto a espacialidade permanece a mesma já que a interação entre atores e projeção faz delas elementos presentes. Em outros momentos a gravação e a transmissão *ao vivo* dos participantes do ritual (bailarinos e público) brinca com a realidade do mundo atual no qual todo homem está sendo filmado e observado o tempo todo.

Fig. 42 Vídeo usado como elemento dramatúrgico, repara-se que o *performer* aponta para o vídeo fazendo referência a ele, espetáculo *Baderna*

Fig. 43 Vídeo usado como projetor de luz, espetáculo *Baderna*

Fig. 44 Vídeo usado como elemento cenográfico, espetáculo *Baderna*

3. TRAÇANDO UMA ROTA

Por mais que o foco principal dessa pesquisa fosse a análise da operação técnica em cena, era imprescindível definir uma linguagem para o experimento prático que ressaltasse essa função de modo que ela pudesse ser melhor observada.

Para qualquer dramaturgo, o problema da relação entre texto e cena é o que ele leva para a mesa, é tudo aquilo com o que ele vem lidando, em circunstâncias diferentes, por mais de dois mil anos. Para qualquer ator, encenador e diretor, o mesmo problema – o de transformar a escrita numa produção real – é permanente, tal como para o escritor é diverso, experimental, mutável. E para os leitores e o público, essas várias relações e atividades estão lá o tempo todo, embora eles talvez não trabalhem nelas de modo direto. Dessa forma, o que acontece entre o texto e a cena é uma relação contínua, em toda essa importante área da escrita e da atuação que constitui nosso drama, o tradicional e o contemporâneo (WILLIAMS, 2010, p.232).

Seguindo essa tensão entre texto e imagem cênica proposta por Raymond Williams (2010), apesar de ter sofrido alterações, uma das escolhas iniciais procurava dar um contraponto ao que havia sido visto na dissertação de mestrado¹⁴ da mesma autora que levantou um panorama das possibilidades técnicas do cenário elisabetano. Sendo assim, se no cenário elisabetano era comum o uso de inserções no texto para solucionar os buracos na visualidade da cena originados pela falta de recursos técnicos, o contraponto seria então apresentar em imagens tudo que antes era dito em palavras procurando criar uma cena não-verbal. Segundo o autor, o drama é tanto o texto literário como a ação cênica e a relação entre a trama e o espetáculo teatral está relacionada à ênfase dada aos elementos da fala, do movimento, do espaço cênico e do som. Essa tensão entre o texto e a cena é uma ferramenta de divisão entre as linguagens que caracterizam diferentes tipos de espetáculos, mas que só pode ser submetida ao texto do teatro por sua característica de ser escrito para ser encenado, assim, a literatura estaria fora desse conceito.

Em um panorama geral, toda a história do teatro do Ocidente por ser observada pela relação texto e cena. A *mimesis* como imitação aparece pela primeira vez em Platão ao diferenciar o

¹⁴ A *cenografia no palco de Shakespeare*, da autora, 2009.

modo diegético (associado à pura narrativa) e o modo mimético (que não é narrativa é imitativa, que não está na palavra do narrador e sim na voz do personagem), sendo que a estrutura diegética como texto era mais aceitável que a mimética, já que através da sua concepção do mundo das Idéias, o imitativo seria a cópia da cópia e perderia assim o seu valor. Antes de Platão a *mimesis* era considerada a aparição de uma imagem, que no período arcaico era vista como uma presença real e não uma cópia de algo anterior.

Aristóteles ao apontar o teatro como uma manifestação mimética apresenta a questão da *mimesis* como produção, dessa forma, ela não seria uma cópia e sim a produção de uma nova realidade artificial, mesmo que esta ainda fosse semelhante ao mundo real. Para atingir essa nova realidade, Aristóteles apresenta os seis elementos necessários à tragédia, que de uma forma simplificada também se pautam na tensão entre o texto e a cena. Contrário ao senso comum de que o texto seria o elemento principal da tragédia do século V, Greice Kibuuka no artigo *A opsis na poesia dramática segundo a poética de Aristóteles* afirma, ao analisar a *Poética*, que ao dizer que a catarse, como objetivo da tragédia, é conseguida mais pelo texto do que pela imagem, ele acaba por apresentar a necessidade da relação entre ambos para a sua realização. A partir disso, apresenta a hipótese de que se a encenação é o objetivo final de toda tragédia, todos os seis elementos discriminados por Aristóteles deve ser submetidos à visualidade da cena. O filósofo diria inclusive que “acerca da produção de encenações [*ópseōn*], a arte do fabricante de objetos teatrais é mais importante que a arte dos poetas” (apud KIBUUKA, 2008, p.64). Dando continuidade a sua análise a autora coloca ainda que a necessidade da *opsis* na tragédia estaria relacionada à recepção do público já que a “sua incapacidade de compreensão da trama faz com que seja dada ênfase na encenação das peças” (2008, p.66).

No século XVIII, Diderot (apud RAMOS, 2009) resgata a visualidade da cena em Aristóteles e contrário as interpretações neoclassicistas da obra que através da visão de superioridade do texto compuseram a idéia das unidades, volta-se para o caráter espetacular do teatro. Aponta assim a necessidade do dramaturgo se ocupar também com a visualidade da cena e a importância do corpo do ator em cena.

No viés oposto da cena enraizada no texto teatral proposta por Raymond Williams, Stéphane Mallarmé (2010), ainda no século XIX, propõe pela primeira vez uma separação entre o texto e a encenação, sendo essa última algo fora do dramático, matéria bruta sem um referente textual. Longe de desprezar o texto, Mallarmé propõe a literatura como a grande arte e o espetáculo como algo a parte que deveria ser construído baseando-se apenas no movimento dos corpos e na música. No início do século XX, influenciado por Mallarmé, Gordon Craig vai propor a autonomia da arte teatral conscientizando “sobre a diferença crucial entre encenar por meio da composição de ações dramáticas e criar uma cena diretamente, sem qualquer mediação literária” (apud RAMOS, 2009, p.97).

Resgatando a relação entre texto e cena e lançando um olhar sobre o teatro contemporâneo, encontra-se a proposta de Luiz Fernando Ramos (2012) que divide a cena entre duas vertentes distintas: a transmissão da narrativa (o uso da cena como suporte de transmissão do sentido do texto); e a superfície que se dá a ver (não uma tradução do texto anterior, mas a imagem através do que ela comunica). No segundo caso o que interessa não é ver a cena como uma tradução de uma dramaturgia implícita anterior, uma produção de visualidade, mas como uma obra que carrega uma dramaturgia própria.

A alternativa radical e o desafio continuam sendo pensar o espetáculo como puro *opsis*, matéria concreta tornada visível, textura. Nesta hipótese, criar uma cena, menos do que tecer um novelo de ações, como sugere a metáfora tradicional da criação ficcional e dramática, é construir uma semântica de superfícies, tessituras de cores e imagens, apresentação de objetos não previamente identificados (RAMOS, 2009, p.98).

Foi a partir da diferenciação entre transmissão de narrativa e superfície que se dá a ver proposta por Ramos, que durante o seu andamento o experimento prático se distanciou do objetivo inicial que pretendia traduzir *A Tempestade* de William Shakespeare em imagem de forma a manter uma narrativa linear mesmo que não verbal e voltou-se para uma apropriação do texto. Longe de ser um suporte de tradução do texto para a imagem cênica, o que se realizou foi uma leitura do texto original, uma mastigação e uma recriação de algo novo no sentido de um desdobramento do original. Dessa forma, a criação desse duplo é feita através da concepção de uma “superfície que se dá a ver”, visto que o resultado não comunica necessariamente uma história, apenas pauta-se na livre associação das imagens. O

que se procura não é um entendimento por parte do espectador de uma leitura linear, mas que ele seja tomado por uma enxurrada de sentimentos muitas vezes somente digerido tempos depois. Não há mais a ideia de conceitos teatrais subordinados ao texto literário e nem uma hierarquização dos elementos cênicos que dêem suporte ao entendimento do texto, o que os olhos do espectador devem captar são as imagens, signos e sons de uma maneira pessoal e subjetiva.

É possível traçar um paralelo entre a arte contemporânea com uma releitura do mito do Fim do Mundo, onde um verdadeiro Recomeço não pode ter lugar senão após um verdadeiro Fim. Foi já entre os modernos que os artistas pretendiam destruir os conceitos do teatro dramático, linear e textual substituindo-o por um teatro com o poder de transcender, sonhar, refletir e pensar sem uma interpretação fechada. Essa arte que tem buscado uma transcendência acaba por esbarrar em conceitos primordiais da relação entre o homem e o mundo que o cerca, mais ligado as imagens do que a escrita como ferramenta de comunicação. Por isso, o experimento prático propõe um olhar sobre o mito como base da criação artística do processo de apropriação do texto de Shakespeare, optando por destrinchar *A Tempestade* através dos elementos míticos encontrados na sua composição. Dessa forma, a escolha do texto é algo meramente pessoal, já que é possível ampliar esse processo para qualquer outro texto. Longe de concordar com a teoria de Raymond William onde a relação entre texto e cena está restrita ao texto teatral, o uso de um texto nessas condições aqui é casual. A separação imposta por William parece empobrecer as possibilidades de criação, exemplos disso são resultados cênicos que partiram de textos não teatrais como é o caso do poema *Ismália* de Haroldo de Campos que foi ponto de partida do espetáculo *Dicotomias*, fragmentos *squizofrê* de Ana Maria Amaral, e *O Rio* de João Cabral de Melo Neto que serviu de inspiração para o espetáculo homônimo de Wagner Cintra.

3.1 O tridente de Poseidon

Os mitos sempre foram grandes inspiradores da arte, mas o lugar onde essa relação foi mais perfeita foi na Grécia Antiga, onde a poesia épica, a tragédia e a comédia, mas também as

artes plásticas apresentavam constantemente figuras mitológicas. No entanto, foi também nesse momento que a sociedade submeteu o mito a uma análise filosófica, da qual ele saiu desmistificado e foi proclamado como ficção por Homero e Hesíodo. Apesar dessa desmistificação e do triunfo da filosofia de Sócrates e Platão, o pensamento mítico permaneceu vivo na arte grega, que, ironicamente, por ter sido baseada neles permaneceu atual e interessante, não sendo esquecida nem mesmo após a difusão do cristianismo.

É através de um olhar sobre esse acontecimento que Friedrich Nietzsche (2007) conceitua o desenvolvimento da arte ligado a dois impulsos básicos encontrados na natureza: o primeiro, apolíneo, vindo de Apolo, seria a figura plástica da obra; e o segundo vindo de Dionísio, o dionisíaco, seria o não figurado e que está por trás do significado da obra. Se o dionisíaco está intimamente ligado a força dessa natureza, ou seja, há algo que está além do alcance racional, ele dialoga diretamente com o mito e seus rituais. Assim, se a tragédia grega também é uma mistura entre o dionisíaco e a apolíneo como pretende Nietzsche, o mito existe durante todo o período mais antigo dela, onde Dionísio não está presente e é apenas representado como se estivesse. Quando o deus se mostra como real e se apresenta em cena como visível nasce o drama e é o fim da tragédia, por isso, a tragédia grega seria então o resgate e a exaltação do mito na sua forma mais expressiva.

Sem o mito, porém, toda cultura perde sua força natural sadia e criadora: só um horizonte cercado de mitos encerra em unidade todo um movimento cultural. Todas as forças da fantasia e do sonho apolítico são salvas de seu vagar ao léu somente pelo mito. As imagens do mito têm que ser os onipresentes e despercebidos guardiões demoníacos, sob cuja custódia cresce a alma jovem e com cujos signos o homem dá a si mesmo uma interpretação de sua vida e de suas lutas: e nem sequer o Estado conhece uma lei não escrita mais poderosa do que o fundamento mítico, que lhe garante a conexão com a religião, o seu crescer a partir de representações míticas. (NIETZSCHE, 2007, p.133)

Seguindo a linha de raciocínio do filósofo ao afirmar que as palavras não são suficientes para a representação do mito e “a articulação das cenas e as imagens perspícuas revelam uma sabedoria mais profunda do que aquela que o próprio poeta pode aprender em palavras e conceitos...” (2007, p.100-101), fica evidente que a tradução de um mito em *imagem visual* está ligada ao impulso dionisíaco não figurativo apresentado através da figura apolínea. Exemplificando, o filósofo faz uma analogia aos sonhos que necessitam se mostrar na

realidade desperta do tempo-espço, da mesma forma que Dionísio precisa se mostrar em Apolo.

Transpondo essa correlação dos dois impulsos artísticos para o experimento proposto, este se inicia em um devaneio dionisíaco, mas acaba por se tornar apolíneo na sua visualização final, ou seja, a apropriação dos mitos encontrado no texto da *Tempestade* são expressos através das imagens colocadas no palco. Nos conceitos propostos a *imagem mental* é dionisíaca através da escolha do texto, da sensação que o texto causa e do conceito imagético que se cria a partir dele. Já a *imagem visual* e a *imagem sonora* apresentam o meio como influentes na sua percepção e são um ato apolíneo já que requerem o domínio de uma técnica para se tornarem concretas e assim se transformarem em elementos comunicacionais. Por isso, a interpretação do que se vê no palco feita pelo espectador traz um retorno à forma dionisíaca na concepção de que ela está na esfera do subjetivo. Dito isso, é possível observar no experimento a não representação do texto linear dramático de forma a abrir espaço para o espetáculo agir pela integração do espaço visual (elementos cênicos, objetos, bonecos, corpos, cenário, luz, som, ritmo), tornando a percepção do público diretamente ligada ao inconsciente expresso através dos mitos e de seus arquétipos.

A definição da percepção teatral como algo da ordem do inconsciente que o experimento prático se baseia, está diretamente ligada à visão da arte proposta por Antonin Artaud (1984) onde, buscando uma aproximação com a arte do oriente, defende o conceito de arte como magia, como algo que é capaz de liberar a sombra (ou o duplo) da sua criação. Dessa forma, o teatro proposto por Artaud necessariamente trabalha sob o conceito desse duplo já que se serve de instrumentos vivos e através de uma linguagem ligada às manifestações do espírito renova o sentido da vida. Foi buscando um diálogo com esse conceito que o experimento define o que se vê no palco como um duplo das manifestações inconscientes da artista-pesquisadora.

Artaud sugere ainda que para se chegar a sua concepção do teatro como manifestação do espírito a peça deve ser composta diretamente em cena sem se pautar em uma tradução do texto literário, pois algumas intenções são melhores expressas na materialidade das imagens que se dirigem aos sentidos do que nas palavras que se dirigem ao pensamento. Apesar de

assinalar em direção a um teatro pautado na imagem, ressalta o perigo de usar a arte como algo puramente estético que a afastará das suas qualidades místicas inerentes, fato esse que pode ser comumente encontrado em alguns espetáculos atuais que ao abusar dos recursos tecnológicos e imagéticos acabam por se perder.

A ideia da arte apenas como entretenimento é para Artaud a decadência do homem de hoje, por isso, ressalta a grandeza do teatro do oriente que ainda permanece ligado à força latente da cultura e propõe que o teatro ocidental se afaste da condição psicológica do personagem e dialogue com as questões religiosas e místicas, no sentido de encontro com o mito, já que para ele “criar Mitos, ... é o verdadeiro objetivo do teatro, traduzir a vida sob seu aspecto universal imenso, e extrair dessa vida imagens nas quais gostaríamos de nos reconhecer” (1984, p.148). Defende então a imagem no teatro apontando sua força como algo que começa no sensível e não tem relação com a realidade, ou não precisa ter, sendo assim, o importante seria a força do sentimento que é capaz de causar grandes alterações no indivíduo: “Uma verdadeira peça de teatro perturba o repouso dos sentidos, libera o inconsciente comprimido...” (1984, p.40)

A partir da visão de Artaud, Clelia Mello (2001) propõe uma relação entre as idéias da cena como algo predominante e não apenas a serviço do texto e as composições imagéticas de Peter Greenaway. Sendo assim, se o que importa para Artaud é o efeito causado pelos signos, quebrando com isso o conceito da representação da realidade, em *Prospero's Books* Greenaway busca o mesmo resultado ao criar os vinte e quatro livros (que não existem no texto original) como suporte e linguagem para a produção de sentidos, onde “em uma imensa colagem de fragmentos, integra vários campos do conhecimento humano como idéias, palavras e imagens; participantes da criação de uma nova narrativa a partir da reorganização em si” (MELLO, 2001, p.53). Essa criação da imagem dos livros do filme através do programa *Graphic Paintbox*, funciona como a criação proposta pelo experimento prático do pintor e sua paleta que trazem uma narrativa pessoal a cena.

Mesmo que aparentemente o processo do cineasta pareça algo que está distante da concepção do teatro feito diretamente em cena já que há uma idéia anterior ao ato de criação que estabelece uma ordem estrutural que deve ser seguida, essa estruturação não

está vinculada a um texto literário (apesar de *A Tempestade* ser a inspiradora da obra como um todo), mas tem como função uma produção de formas baseadas em uma *imagem mental*. A estrutura narrativa é dividida entre passado, presente e futuro, definidos através de uma mudança na fotografia onde: o passado é o Prólogo e apresenta uma iluminação escura; o presente vai da revanche de Próspero até o seu arrependimento com uma iluminação que remete ao sol do meio-dia; e o futuro, após Próspero abrir mão de seus poderes, é iluminado como uma aurora boreal. Nos dois primeiros todas as vozes são feitas por Próspero ressaltando a concepção da personagem pela sua característica de detentor do poder e manipulador da trama, reforçando a ideia dele como o criador.

Baseado nas propostas de Artaud e influenciado pela *Tempestade* de Greenaway, o experimento prático exclui o uso do diálogo em favor da imagem visual vivenciando um rito de passagem dos conceitos do teatro textocêntrico para um teatro imagético. Com isso, sugere uma subjetividade deixada pela falta do texto e pela inserção do vocabulário visual, já que a linguagem visual nem sempre tem uma característica linear. Em concordância ao que é defendido por Artaud, a força da imagem está na sua não relação com a realidade e com isso a criação teatral imagética apreende outras relações de tempo e espaço que não as antigas fórmulas aristotélicas transformando assim a percepção do espectador, a qual não é mais realizada pela compreensão, que não transmite mais uma narrativa, mas que se torna algo que pode ser despertado no inconsciente no sentido de sensibilização.

O que parece interessante na leitura kantiana é a compreensão da experiência estética como fundadora de uma abertura singular do sujeito ao mundo e aos outros. É como se os fenômenos surgissem diante de nós sem que fossem determinados em sua maneira de ser por uma expectativa do entendimento, ou seja, eles surpreendem e nos fazem falar. [...] ...uma vez que o entendimento não é aí determinante, nossa imaginação vai atuar de modo mais livre e produtivo. Essa vontade originária de falar, de querer que o outro sinta como nós e compartilhe o nosso sentimento, que é tão própria à experiência estética, vai qualificá-la como o solo de nossa comunicabilidade (OSORIO, 2005, p.23).

Se embrenhando na busca por uma imagem que tocasse o inconsciente e que tivesse o poder de sensibilizar, a pesquisa iniciou um diálogo com a proposta estética de Immanuel Kant (1999). Os juízos estéticos propostos por Kant partem da ideia do juízo reflexivo no qual há um sentimento em relação a um objeto, mas sem nenhuma razão anterior; ou seja, a

relação estética está no sentimento de prazer ou desprazer do homem perante a *imagem visual*. Seguindo uma linha parecida com a de Artaud, para Kant a arte não precisa de entendimento como nos demais modelos de conhecimentos, mas apenas de apreciação. O objeto artístico não tem uma finalidade como algo que é produzido para consumo, ele tem apenas uma finalidade pelo seu aspecto formal, mas não explicita qualquer fim, é algo subjetivo se completa com o sentimento do espectador. Neste caso, a arte é vista como uma forma do sujeito criador se comunicar com o outro através do despertar de um sentimento afetivo sem a necessidade do entendimento nesse processo, onde a imaginação pode atuar livremente flertando com o acaso e com a intuição. Sob este ponto de vista, nada no teatro levaria a um raciocínio fechado, já que não é possível haver juízos morais definidos na recepção da obra como o pretendido pelo pensamento grego e não é necessária a utilização de elementos racionais para se perceber a arte. O teatro sob essa concepção de arte cria uma cena específica que pode ser edificada de diversas formas: inspirado por um texto, um poema, diretamente daquilo que o objeto diz por ele mesmo, por uma imagem, uma sensação, uma cor, de praticamente qualquer coisa que afete.

No espetáculo *Dicotomias – fragmentos squizofrê*, de Ana Maria Amaral, é possível observar essa falta de compreensão linear da obra. Com uma linguagem extremamente poética, a figura mitológica está implícita na personificação das duas mulheres em cena. A mulher sem rosto que procura desesperadamente por ele, re-apresenta a ideia da alma como algo dotado de vida própria. Essa mesma relação pode ser encontrada na crença da perda da alma dos índios norte-americanos, onde essa pode migrar do homem para algum animal e vice-versa, de forma que os dois passam a estar ligados como um duplo e tudo o que acontecer a um se refletirá no outro, inclusive a morte. Já a figura de Ismália que morre no mar e tem sua alma elevada aos céus, renasce nos diversos signos femininos propostos pela diretora durante todo o espetáculo, não apenas nas bonecas, mas no sapato de salto, nos seios iluminados, na máscara de menina, na rosa e na própria lua. Desvela-se então um fim e um recomeço constante.

Fig. 45 Ismália e a lua, espetáculo *Dicotomias – fragmentos squizofrê*

Entretanto, a relação com o mito não é exclusiva do Teatro de Formas Animadas e pode também ser encontrado no corpo do ator. Mostrando um mundo às avessas onde objetos têm vida e o ator se torna objeto com mãos, braços, pernas e pés desmontáveis, o espetáculo *L'Oratório d'Aurélia*, de Victoria Thierrée Chaplin, mostra um universo surreal, o qual esconde por trás a encenação do mito do herói ressignificado sob a figura feminina. Primeiramente, a mulher se encontra presa em seu gaveteiro, local onde se guardam as coisas mais importantes, bem como os pesadelos e a infância (BACHELARD, 2003). Em seguida, recebe um chamado para se lançar ao desconhecido através de uma longa tempestade. Chegando a um mundo novo ela tem que vencer o seu dragão, que neste caso é o homem de chapéu, de quem parece fugir e confrontar-se o espetáculo todo. E, no fim, retorna mais forte.

Fig. 46 Cena da tempestade, espetáculo *L'Oratório d'Aurélia*

3.2 Ancorando o navio

...a mitologia, quando submetida a um escrutínio que considere não o que é, mas o modo como funciona, o modo pelo qual serviu a humanidade no passado e pode servir hoje, revela-se tão sensível quanto a própria vida as obsessões e exigências do indivíduo, da raça e da época (CAMPBELL, 2004, p.367-368).

É perceptível que ao se buscar uma arte que não tenha a necessidade de um entendimento, mas que por outro lado mantenha uma potência de afeto no espectador, um bom caminho para o processo de criação é partir de um diálogo com o mito como já apontado por Artaud e Nietzsche. Essa necessidade de se comunicar em outras camadas da consciência sem que se perca a potência daquilo que foi apresentado em cena, desperta uma linguagem mítica na qual o próprio entendimento vai além da camada superficial da narrativa falada através da utilização das imagens como ferramentas de comunicação, as quais podem ser

representadas pelas das figuras arquetípicas encontradas ao longo das civilizações. No entanto, antes de se definir as imagens arquetípicas é necessária uma compreensão do mito como linguagem.

Em uma tentativa de definir o mito a pesquisa se baseia no pensando de Mircea Eliade (2006), o qual afirma que esse narra uma história sagrada do princípio, de como alguma coisa passou a existir e como os Entes Sobrenaturais agiram para esse acontecimento, ou seja, “descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do ‘sobrenatural’) no Mundo” (2006, p. 11). Por isso, propõe uma distinção entre os mitos e as fábulas, onde os primeiros devem ser vistos como histórias verdadeiras que contam algo sobre o sagrado, enquanto os últimos são apenas histórias inventadas com um conteúdo profano e cotidiano.

Essa visão de Eliade conceitua o mito como a maneira encontrada de se recontar uma história verdadeira mesmo que seja através de eventos fantásticos, não pretendendo ser uma história de bondade nem de moral, apenas fornecendo uma significação para a existência da humanidade e do Mundo. Ao contrário das lendas, cada qual com as sua especificidade de tempo, heróis e feitos, os mitos giram sempre em torno dos mesmos temas:

1) *Os Mitos de Origem* do mundo, do homem e do universo. Em diversos povos a origem do mundo está na imagem do ovo cósmico, onde no início o mundo era o Caos que se desenvolveu e formou um ovo e no momento em que se rompeu uma metade formou o Céu e a outra a Terra. Já a criação do homem é freqüentemente representada por deuses de ambos os sexos. Na Bíblia cristã Deus criou o homem à sua imagem e semelhança, primeiro assexuado e depois, com a remoção da costela de Adão para a criação de Eva concebe a divisão entre macho e fêmea, iniciando a dualidade, o bem e o mal, e a queda do Paraíso.

2) *Os Mitos da Renovação do Mundo*. A idéia de uma renovação que obedece a um modelo é freqüente em diversos povos e mesmo hoje um dos rituais mais importantes continua sendo as renovações tanto por ocasião do Ano Novo quanto pela representação da morte e do renascimento sacramental de Cristo na Páscoa. Na maioria das culturas há uma localização para o Centro do Mundo como o símbolo da contínua criação que se segue a cada renovação.

3) *Os Mitos do Final dos Tempos*. Para que possa haver uma renovação é preciso que haja um fim, sendo assim, o dilúvio cristão mostra não o fim do mundo, mas o fim da humanidade seguida de uma renovação pelos sobreviventes da Arca de Noé.

4) *Os Mitos das Aventuras do Herói*. Simbolizados pelo eterno retorno à origem em carne e osso, todo herói deve passar por um limiar mágico que separa o mundo divino do humano para que aja seu renascimento. Primeiro ele recebe o chamado, que pode ou não aceitar voluntariamente. Normalmente, logo no início da aventura recebe uma ajuda sobrenatural através de poderes mágicos ou amuletos que vai facilitar sua viagem. Em seguida vem o momento de suas provas e aventuras, os sete trabalhos de Hércules. Vencidas todas as etapas ele volta engrandecido.

O homem sente-se isolado no cosmos porque, já não estando envolvido com a natureza, perdeu a sua 'identificação emocional inconsciente' com os fenômenos naturais. E os fenômenos naturais, por sua vez, perderam aos poucos as suas implicações simbólicas. O trovão já não é a voz de um deus irado, nem o raio o seu projétil vingador. Nenhum rio abriga mais um espírito, nenhuma árvore é o princípio de vida do homem, serpente alguma encarna a sabedoria e nenhuma caverna é habitada por demônios. Pedras, plantas e animais já não têm vozes para falar ao homem e o homem não se dirige mais a eles na presunção de que possam entendê-lo (JUNG, 2008, p.95).

As sociedades antigas, no conceito daquelas pré-cristãs e também das fora do tempo histórico no sentido usado por Claude Lévi-Strauss (1985) para designar aquelas que não estão relacionadas ao resto da humanidade, estavam mais bem preparadas para a concepção e representação do mito. Elas não acreditavam nele como um acontecimento verídico, sabia-se que eram apenas maneiras encontradas de se contar uma história verdadeira, que poderiam ser revividas através dos rituais durante os quais o homem sai do tempo profano e se insere no tempo sagrado. É principalmente com a propagação do cristianismo que os eventos mitológicos passam a ser vistos como acontecimentos físicos reais e cria-se um distanciamento entre os homens e os deuses. Anteriormente a isso, qualquer homem e qualquer local eram considerados sagrados, bastando um ritual para se entrar em contato com o divino.

O sentido do ritual está ligado aquilo a que ele se refere, seja um nascimento, uma iniciação, um casamento ou um funeral, todos são espelhos da vida e servem para mostrar o indivíduo

a si mesmo e colocá-lo no papel que ele tem perante a sociedade na qual está inserido, não um papel individual, mas como os estágios arquetípicos da vida: a mãe, a noiva, o sacerdote, o chefe. Observa-se que apesar de certa descrença na sua forma de realização o significado do ritual continua sendo fundamental na sociedade contemporânea e, assim, todo campo mágico e sagrado de antigamente continua vivo hoje nos templos proporcionando aos homens a busca pela sua posição social. Pensando a arte do teatro como descendente direto dos rituais a Dionísio, o espaço teatral deve exercer a mesma função de local sagrado sobre os atores, mas também sobre o público que ali se encontra. No entanto, o espectador atual parece não estar disposto a apenas se colocar diante da arte e deixar-se atingir por ela, já que sendo ele um homem racional e intelectual no sentido da concepção do homem teórico proposta por Sócrates, tem a necessidade de explicar tudo de forma linear e textual.

Assim como nos rituais, o fato dos mitos, que durante tanto tempo estiveram na base do conhecimento humano, serem vistos hoje apenas como histórias fantásticas sem nenhum significado mais profundo acaba por formar essa sociedade enferma. A distância quase que completa das relações com os poderes divinos, da importância dos rituais e do entendimento dos arquétipos necessários para a evolução do indivíduo faz com que o homem contemporâneo pague um alto custo por ser pouco introspectivo. Contudo, por mais que o homem contemporâneo afirme um afastamento no que diz respeito à magia e à religião pleiteando a sua racionalidade, os mitos são se perderam no tempo, eles continuam sendo encontrados camuflados sob alguns pontos do bombardeio frenético da vida contemporânea. Esse homem atual, com a alma endurecida e pouco apto a perceber a sutileza das necessidades do seu próprio Eu, se vê fascinado por histórias fantásticas cinematográficas e literárias, sem perceber que o que o está encantando não é a nova tecnologia da imagem com possibilidades de criação de mundos virtuais em 3D, mas sim as questões mitológicas que estão subentendidas nesses fenômenos, mesmo que aparentemente sejam apenas contos de fadas para crianças como é o caso de sucessos de bilheteria como *Senhor dos Anéis* e *Avatar*.

Seguindo nessa linha da ficção, as prosas e os romances, apesar de uma desvalorização da idéia do mito em detrimento de histórias apenas fantásticas, estão nas sociedades contemporâneas no lugar das recitações dos mitos e contos populares. Os grandes clássicos

que atravessaram os tempos, sejam como literatura adulta ou infantil, abordam certas constantes do desejo humano. A leitura da *Branca de Neve*, do *Chapeuzinho Vermelho* ou da *Bela Adormecida* esconde em sua essência toda uma discussão sobre conflitos sociais, sexualidade, relações humanas e crenças a mitos perdidos. Já as narrativas de ficção científica, como o filme *Matrix*, apresentam o mito de uma maneira invertida, pois, partem de uma idéia primordial e imaginam, a partir dos conhecimentos e perspectivas da ciência de sua época, tipos que poderiam ter realizado tal façanha. Sendo assim, muitas vezes a narração que hoje é considerada fantástica traduz todo um mundo de desejos, diferentemente de uma narração somente fantasiosa que seria a invenção da mente de um único indivíduo e não teria reincidência em outros locais.

Outros exemplos podem ser encontrados pulverizados nas ideologias, nas crenças e na psicanálise do mundo contemporâneo. De acordo com Mircea Eliade é possível uma ligação entre os Evangelhos Cristãos e os mitos nas imagens apocalípticas judaico-cristãs através das comemorações de Natal e de Páscoa ou nas renovações das festas de Final de Ano, apesar dos teólogos cristãos historicamente negarem essa relação afirmando que o antigo Testamento é a vida de Jesus e não um mito. Como prova dessa relação Eliade aponta quatro características mítico-rituais dentro da teologia cristã:

- 1) Um Ente Sobrenatural mata os homens (a fim de iniciá-los); 2) não compreendendo o sentido da morte iniciatória, os homens vingam-se, matando-o; 3) mais tarde, porém, instituem cerimônias secretas relacionadas com o drama primordial; 4) o Ente Sobrenatural presencia essas cerimônias através de uma imagem ou um objeto sagrado, que se supõe representarem seu corpo ou sua voz (ELIADE, 2006, p.94).

Para o pensamento religioso, o homem só existe porque uma série de eventos aconteceu *a priori*, seja ele judeu, cristão, budista ou hinduísta. O aparecimento de um Ente Supremo Real em substituição ao sobrenatural pagão, como é o caso de Jesus, não extingue a vida religiosa, pelo contrario, é nesse momento que surgem as religiões com os mitos mais ricos e os rituais mais extravagantes que se utilizam da figura de deuses e deusas, de sociedades secretas, de tesouros sagrados e de templos magníficos. Os confrontos dos missionários cristãos com as religiões pagãs existentes na Europa fizeram com que os mitos pagãos resistissem à extirpação através de sua transformação em símbolos cristãos, com isso os

heróis matadores de dragões se transformaram em São Jorge, os deuses da tempestade se resumiram em São Elias, as deusas da fertilidade forma espelhadas nas Virgens Santas, as datas religiosas tomaram o lugar das festas de Solstícios, ou seja, toda uma parte da religião Pagã sobreviveu camuflada sob os preceitos do cristianismo.

Além da religião, o mito atual se encontra dentro das doutrinas políticas totalitárias do século XX, onde, tanto o nazismo como o comunismo apresentam a idéia de um fim do mundo e o início de uma nova era de abundância, da Idade de Ouro (cada um dentro da sua crença do que seria esse Paraíso). Inconscientemente, ainda hoje a humanidade parece procurar pelos mesmos motivos ideológicos da paz universal, dos direitos iguais, da justiça e da boa-venturança. Lançando um olhar sobre a História da Humanidade, as simbologias míticas de retorno às origens estão na Reforma que inaugurou uma retomada a Bíblia Cristã, na Revolução Francesa que se baseava nas antigas virtudes exaltadas por Tito Lívio e Plutarco, e no Renascimento que vai em busca dos antigos valores gregos.

Na psicanálise junguiana, os símbolos, apesar de serem a representação de algo cotidiano, carregam sempre algo oculto e, por isso, servem para representar aquilo que está além da compreensão humana. Podem ser divididos entre os símbolos conscientes, que seriam aqueles encontrados nas religiões e expressos através de imagens, e símbolos inconscientes expressos através dos sonhos onde dois fatores são importantes: não dá para fazer suposições prévias em relação a ele; ele é a expressão do inconsciente. Existe uma ligação entre o inconsciente e o consciente por onde uma imagem se desloca, ou seja, uma lembrança é algo que aconteceu no consciente, mas que migrou para o inconsciente até que algo a desperte novamente para o consciente. No entanto, ideias e imagens totalmente novas podem surgir do inconsciente sem nunca ter pertencido ao consciente, como o são os sonhos ditos estranhos.

É a partir dessas imagens geradas de forma inconsciente pelos sonhos que Carl Jung vai buscar seu conceito de arquétipos, os quais seriam imagens instintivas (ou primordiais) ao homem que passam hereditariamente de uma geração à outra. É possível traçar uma relação entre o mundo platônico das Idéias e o mundo dos arquétipos de Jung, já que os dois não participam do tempo histórico do indivíduo, mas sim do tempo da espécie. O arquétipo

não é a expressão de um motivo definido, é a essência do mito sem as suas variações e detalhes, as imagens básicas da mitologia, das visões religiosas e dos rituais. Sendo assim, apesar da expressão simbólica que representa um arquétipo ser algo pessoal, a idéia que o arquétipo representa é algo geral e coletivo, por exemplo, o arquétipo do herói conserva-se sempre o mesmo em diferentes culturas, entretanto, Hércules, Ulysses e Aquiles são figuras simbólicas que representam esse motivo especificamente na cultura grega. O mesmo acontece com o motivo dos irmãos inimigos e a referência a Rômulo e Remo na cultura romana ou Caim e Abel da religião cristã. Fazendo uma relação com o mundo atual Jung dirá ainda que: “Seres mitológicos antigos são, agora, curiosidades de museu. Mas os arquétipos que exprimiam não perderam o seu poder de atingir as mentes humanas. Talvez os monstros dos filmes de terror sejam versões distorcidas de arquétipos já não mais reprimidos” (2008, p.92).

Quando, a seguir, tivermos de mencionar a relação entre uma imagem poética nova e um arquétipo adormecido no fundo do inconsciente, será necessário explicar que essa relação não é propriamente causal. A imagem poética não está sujeita a um impulso. Não é o eco de um passado. É antes o inverso: com a explosão de uma imagem, o passado longínquo ressoa de ecos e já não vemos em que profundezas esses ecos vão repercutir e morrer (BACHELARD, 2003, p.1-2).

É justamente porque o homem não consegue explicar algumas questões de forma eficiente que há a necessidade da utilização de símbolos e da criação de mitos, nesse sentido os deuses e demônios não desapareceram, apenas trocaram de nome e mesmo na ausência de uma mitologia geral cada um cria seus próprios sonhos secretamente deitados na rede em uma tarde chuvosa, seja numa reencarnação de Édipo ou numa continuidade da Bela Adormecida. Assim, apesar dos arquétipos estarem relacionados aos mitos, a interpretação deles deve ser feita de acordo com as condições culturais e sociais do indivíduo ao qual ele se relaciona. Por isso, o que se verá a seguir é uma proposta de interpretação dos arquétipos da *Tempestade* através do ponto de vista da artista-pesquisadora, que foram utilizados como ferramenta no processo de criação da imagem cênica.

3.3 Uma tempestade shakespeariana

Partindo da afirmativa de Bárbara Heliodora onde “a grande vantagem de uma dramaturgia anti-realista, como a dos elisabetanos, é justamente a de tornar possível usar algo que tem todo o aspecto de um conto de fadas para refletir sobre tantos temas relevantes para a realidade” (1999, p.8)¹⁵, a pesquisa interpreta o texto *A Tempestade* através de um desdobramento das diversas camadas de sua leitura. Apesar de à primeira vista aparentar um conteúdo fantástico escrito apenas para agradar os nobres da corte do Rei Jaime I, isso pode ser desmistificado em uma segunda olhada. Como era de costume nas peças do dramaturgo, mesmo nessa roupagem fantástica o texto coloca em discussão alguns elementos de ordem moral e seus valores na sociedade elisabetana como o roubo, a inveja e a vingança.

A narrativa possui outras células accionais, que são ancilares; no entanto, o tema central ficcionaliza sentimentos humanos, tais como amor, ódio e perdão, que alicerçam a realidade julgada como verdadeira pelos sujeitos que nela estão inseridos. No caso em questão, a narrativa é permeada de situações oníricas, fantásticas e, em uma espécie de vanguarda de séculos anteriores, surrealistas. Esses elementos conferem ao conjunto a moldura daquelas narrativas de caráter alegórico; ou seja, escreve-se um sentido, indicando um outro sentido subjacente ao primeiro. Assim, a idéia da tempestade diz respeito não à inclemência climática, mas às perturbações anímicas do ser humano (SANTANA, 2006, p.75).

Em uma primeira interpretação do texto shakespeariano, Próspero é banido de sua cidade de forma violenta e deixado a sua sorte por ter crenças diferentes daquelas que eram as mais aceitas. Não bastasse isso, os traidores reencontram esse homem incitando nele a vontade de vingança. A ideia da vingança está entremeada durante toda a peça, mas seu valor é abordado de forma a não condená-la, pelo contrário, o espectador é levado a apoiar o personagem vingativo. Contudo, como nas Moralidades que sempre apresentam um caráter de ensinamento, no fim Próspero se redime, perdoa os seus oponentes e tudo acaba bem como em um conto de fadas. É possível um espelhamento entre a personagem de Próspero e a posição do rei na monarquia absolutista que sempre seria perdoado de um ato

¹⁵ Prefácio In: SHAKESPEARE, William. **A Tempestade**

de vingança segundo dois princípios básicos: por pedir perdão, como exigido pela religião católica, e por ser um escolhido de Deus, estando acima dos homens comuns.

Uma segunda interpretação sugere um paralelo entre a ilha do texto e as novas terras que estavam sendo colonizadas pelas Grandes Navegações. Neste caso, Próspero é a figura do colonizador europeu que toma a terra e coloniza os povos selvagens representados por Caliban, cujo nome seria uma referência aos canibais americanos. Sob este olhar, para Próspero a história começa quando Antonio usurpa seu trono e o lança ao mar e o que é visto é o lado do europeu que chegou à ilha selvagem. Já para Caliban, a trama se iniciaria quando Próspero, o europeu, chega e rouba a sua ilha. No texto, ao apresentar Caliban, Próspero afirma que no começo tratou-o como um filho e ensinou-o a ler e escrever fazendo de tudo para *civilizá-lo*, porém, sem sucesso e o acusa de ser um selvagem que tentou violar sua filha. Pensando nas diferenças entre os costumes do colonizado e do colonizador, talvez o selvagem tenha apenas mostrado amor por Miranda e foi julgado erroneamente. Por outro lado, Caliban lhe ensina todos os segredos da ilha dando a Próspero tudo que essa tem de valor, a mesma história vivenciada pelos índios americanos.

Nessa mesma linha de relação entre colonizador e colonizado está a encenação da *Tempestade* apresentada em 1947 no Festival de Łódź, na Polônia, pelo diretor Leon Schiller, porém, a dualidade neste caso se encontra na tensão entre a esquerda e a direita bastante em voga no pós-guerra. Próspero é apontado como o manipulador da ação e, se ele é o criador, a figura de Caliban representa o povo. Schiller trata a peça como um discurso do poder, mas sem tomar um partido definido. Com cenografia de Wladyslaw Daszewski, o palco é dividido em dois andares, acima para os espíritos e abaixo para os humanos; a cela de Próspero está à direita do palco enquanto a caverna de Caliban está à esquerda, evidenciando o dualismo proposto e ao fundo um telão com um mapa elisabetano de uma ilha e barcos sob as palavras *Totus Mundus Histrionem Agit* (KENNEDY, 1993).

Fig. 47 Vista frontal dos dois níveis do palco, espetáculo *A Tempestade* de Leon Schiller, 1947

O tema da dualidade parece ser imprescindível para uma boa interpretação da *Tempestade*, embora ele possa ser representado em diversas concepções diferentes: o bem e o mal, passado e futuro, matéria e espírito, emoção e intelecto. A dualidade que se tornou mais relevante para a pesquisa é a que o próprio Shakespeare parece deixar em evidência entre o criador e a criatura. Sob este ponto de vista, a *Tempestade* é a representação das perturbações anímicas como proposto por Santana (2006), porém, muitos são os autores que identificam a personagem de Próspero como um alterego de Shakespeare e nesta linha o ato da personagem quebrar o seu cajado e acabar com seus poderes mágicos teria uma relação direta com o fato de o dramaturgo estar deixando a profissão na qual tinha o poder de *encantar* a platéia, já que o texto é considerado a última peça de Shakespeare.

O pouco que se sabe da vida de Shakespeare é que ele era um homem do interior, filho de um comerciante, o que significa que apesar de não ser um *joão-ninguém*, como o chamou seu conterrâneo e também dramaturgo Ben Jonson, ele tampouco era um homem da nobreza. Casou-se com uma mulher anos mais velha, brigou com o pai e em um determinado momento da vida foi para Londres deixando toda a família para trás. Traçando um paralelo, assim como a personagem de Próspero abdica ao seu ducado, ao brigar com o

pai o dramaturgo estaria fazendo a mesma coisa. A personagem é banida por costumes escusos (a magia), talvez o próprio dramaturgo tenha se banido por se sentir fora dos costumes do ambiente ao qual pertencia, ou seja, Próspero abdica ao seu ducado em nome dos livros mágicos enquanto Shakespeare abdica em nome do teatro. Mesmo não mantendo uma relação das mais tranquilas com a família, nos últimos anos de vida Shakespeare retorna à cidade natal para cuidar da herança deixada por seu pai. Teria ele finalmente feito as pazes com o passado e aberto mão dos seus *poderes* de dramaturgo como a personagem principal? O final da trama seria, nesse ponto de vista, uma metáfora da morte de Próspero e a volta do dramaturgo a sua cidade natal poderia ser considerada também como a sua morte simbólica, lembrando que ele morreu poucos anos depois em 1616.

Essa interpretação de sobreposição entre criador e criatura pode ser vista na direção de Giorgio Strehler que encenou *A Tempestade* no ano de 1978 em Milão. Com a cenografia assinada por Luciano Damiani o espetáculo se inicia com uma tempestade de cinco minutos durante o qual uma sombra de barco é projetada em uma tela posicionada atrás de ondas feitas em tecido azul. No mesmo instante, figuras de marinheiros naufragando são manipuladas sob raios e trovões. O mar de tecido azul que no início aparece calmo, durante a tempestade é movimentado por 16 operadores em fendas no palco acessadas pelo porão do teatro tornando-se revoltoso. Com o término da tempestade, Próspero e Miranda dobram o tecido azul como a um lençol e acabam com a mágica da ilusão criada pelos recursos cênicos. Tanto a ilha quanto os figurinos são predominantemente brancos e Ariel é representado por uma mulher com roupas de palhaço, gorro e o rosto coberto ao estilo Pierrot. Entra em cena sempre flutuando, pendurada por uma corda aparente que faz alusão à idéia de que apesar da liberdade do vôo é escrava de Próspero. Na cena do banquete o vento volta a soprar e dessa vez Ariel aparece como um grande morcego negro acompanhado de raios enquanto Próspero permanece ao seu lado apoiando o sombrio servo. Na sequência, no momento em que o mago se recorda que Caliban está tramando contra ele o céu se torna preto através do uso de um tecido que é baixado criando uma imagem do poderio dos céus. No último ato, ao libertar Ariel, Próspero retira o gancho da atriz que sai dançando pelos corredores entre a platéia, se desfaz da coroa e da capa, afunda seu livro nas ondas artificiais e quebra seu cajado. No mesmo instante o chão do palco balança, as cortinas desabam e as ondas se desprendem ficando distorcidas. Como pode ser

observado, o diretor visualizou Próspero como uma personificação de si próprio e o transformou em um diretor de teatro através da relação clara proposta entre os poderes mágicos da personagem e os efeitos visuais cênicos, aproximando o ato de dirigir um espetáculo com a característica de manipulador da trama da personagem principal (KENNEDY, 1993).

Fig. 48 Cena de abertura com barco projetado, espetáculo *A Tempestade* de Giorgio Strehler, 1978

Fig. 49 Nuvens rebaixadas mostrando o poderio dos céus, espetáculo *A Tempestade* de Giorgio Strehler, 1978

Na adaptação cinematográfica, *Prospero's Books*, Peter Greenaway se apropria desse mesmo dualismo entre criador e criatura e define representação de Próspero feita pelo ator John Gielgud como seu alterego. Essa relação pode ser percebida através da peça que a personagem escreve durante todo o filme mostrando que ela se desdobra como o duplo do cineasta no processo de criação de sua adaptação.

um grosso volume impresso de peças teatrais datadas de 1623. Todas as trinta seis peças estão lá, menos uma: a primeira. Dezenove páginas foram deixadas em branco para a sua inclusão. Ela é chamada "A Tempestade". O fólio é modestamente encadernado em linho verde-escuro, com uma capa de papelão onde se destacam as iniciais do autor, gravadas em ouro: W.S. (GREENAWAY apud MACIEL, 2003/2004).¹⁶

¹⁶ Fragmento do roteiro de *Prospero's Books*, publicado originalmente no livro: GREENAWAY, Peter. *Prospero's Books - a film of Shakespeare's The Tempest*. London: Chatto & Windus, 1991, p. 17-25.

4. TIMONEIRO AO LEME

4.1 Cartas náuticas

Na tentativa de pautar o processo de criação em linguagens já existentes mudando apenas seu foco de observação para a figura do homem-máquina, os primeiros testes de materialização dos arquétipos encontrados a partir do texto shakespeariano se deram em diálogo frequente com a *dramaturgia da imagem* proposta por José A. Sanches (2002). Segundo ele, o problema da falta de compreensão da cena contemporânea se deve a tradição do teatro dramático burguês, onde o dramaturgo coloca a cena em função do texto ao invés de estar mais imbuído da escritura cênica como uma coisa autônoma. É com essa característica de afastamento do textocentrismo que conceitua a dramaturgia da imagem como descendente do teatro total de Richard Wagner, já que mesmo que o objetivo final da sua obra fosse um drama verbal, o ponto de partida da criação cênica estava na música e na visualidade. Nesta mesma linha está Gordon Craig e a sua proposta do encenador como o aglomerador das funções do dramaturgo, do cenógrafo e do diretor, para quem:

...a palavra é o lugar da mentira. Por isso, em sua concepção da “arte do teatro de amanhã” o literário ocupa um lugar secundário em relação ao visual e ao rítmico. Chegará um dia, anuncia Craig, em que o diretor não deva partir de um texto previamente escrito pelo poeta: ele elaborará sua própria obra com recursos de uma linguagem cênica autônoma (SANCHES, 2002, p.33, “tradução nossa”)¹⁷.

Essa tendência pela escritura cênica culmina com o que Bonnie Marranca (1977) vai definir como *Theatre of Images*, um espetáculo onde o importante é: “... enfatizar o processo de percepção, a manipulação do tempo e do espaço, e o quadro para criar ‘uma nova linguagem de palco, uma gramática visual escrita em códigos perceptivos sofisticados’”

¹⁷ “...la palabra es el lugar de la mentira. De ahí que en su concepción del “arte del teatro del mañana” lo literario ocupe un lugar secundario respecto a lo visual y lo rítmico. Llegará un día, anuncia Craig, en que el director no deba partir de un texto previamente escrito por el poeta: aquél elaborará su propia obra con los recursos de un lenguaje escénico autónomo”

(CARLSON, 1996, p.105, “tradução nossa”)¹⁸. Ou seja, um distanciamento do textocentrismo e uma aproximação com os efeitos visuais possibilitados pela iluminação, pelo vídeo em cena, pela maquiagem e pelos figurinos muito bem utilizados no trabalho de Robert Wilson.

Visto pelo seu processo histórico, o *teatro de imagens* surge dentro dos conceitos de *performance* nos movimentos dos anos 1960 e somente alguns anos mais tarde será desvinculado deste. A partir daí, o *teatro de imagens* passa a ser visto como algo ligado à tecnologia enquanto a *performance* se vincula ao corpo do *performer*. Em 1968, Richard Kostelanetz cunhou o termo “*theatre of mixed means*” (apud MARRANCA, 1977, p.IX) para essa nova linguagem teatral que fugia do texto narrativo em detrimento de uma exploração dos significados da sensação do som, da iluminação, dos objetos, do cenário, da movimentação dos corpos em cena e do uso das novas tecnologias surgidas com o cinema e com a televisão.

Seguindo o mesmo raciocínio, o crítico norte-americano John Rockwell (1984) divide as inovações teatrais do século XX em dois campos distintos: o *naturalistic-sociological* e o *visionary-mystical*. O primeiro é o que culminou no *teatro político* e o segundo no *teatro de imagens* de Robert Wilson que em uma linha oposta é descendente direto do teatro de Richard Wagner como acredita Sanches. No entanto, diferentemente do que queria Wagner com a sua concepção de *trabalho de arte total* que fundia todas as artes, Robert Wilson pretende um englobamento das artes através não apenas de um entrelaçamento de gêneros, mas da sua justaposição, permanecendo cada uma com as suas características individuais e sua posição autônoma.

Na organização arquitetônica de Wilson ocorre que os muitos elementos teatrais jamais estão a serviço de qualquer tipo de interpretação. Fazem parte da composição como acontecimentos artísticos independentes, que se desenvolvem simultaneamente, através de uma simples justaposição (GALIZIA, 1986, p.131)

¹⁸ “... emphasize process perception, the manipulation of time and space, and the tableau to create 'a new stage language, a visual grammar written in sophisticated perceptual codes'”.

A característica do teatro de Robert Wilson que influenciou a pesquisa é a de um teatro onde a imagem é o mais importante na hierarquia dos elementos, é não-litera e pretende mostrar as coisas como elas realmente são sem a necessidade de explicar o porquê de nada. Essa sua forma de encenação pode ser vista como um processo de edição de filmes ou de um sonho onde nada é linear, as imagens são simbólicas e pontuais não sendo auto-explicativas e a tentativa de dar um significado é função do espectador. Segundo o diretor brasileiro Luiz Roberto Galizia, a grande dificuldade encontrada em se compreender as peças de Wilson está no fato que estas não seguem uma verdade baseada na psicologia do indivíduo como conceituada pelo psicanalista Sigmund Freud, mas em uma “psicologia mais ampla e abrangente do coletivo” das teorias de Carl Jung (1986 p.XXXIII-XXXIV). Em outras palavras, não se deve tentar aprender alguma coisa sobre a vida de Stalin no espetáculo *A vida e a época de Josef Stalin*, o intuito é apenas que se sinta a presença dele. Uma boa definição do teatro de Robert Wilson está nas palavras de Marta Isaacson:

...um teatro de investimento na comunicação sensorial. Ao espectador oferece imagens visuais e sonoras que convidam muitas vezes mais a contemplar do que a compreender. No jogo do espaço-tempo, desenha com os mais diferentes elementos de composição plástico-sonora, imagens que inebriam todos os sentidos do espectador. E é somente em um mergulho sensorial que o espectador poderá aceder à fruição completa da obra. Ainda que se organize de forma diversa do teatro que o antecedeu, o Teatro de Imagem veio, assim, reforçar o investimento de uma cena comprometida com a experiência sensorial do espectador, tal qual buscava o teatro essencialista, só que desprovido de toda intimidação no que se refere ao apelo a recursos plásticos e sonoros, tecnológicos ou não (ISAACSSON, 2011, p.20).

Fig. 50 Espetáculo *Lulu* de Robert Wilson, 2012

No entanto, além da busca por um símbolo que gerasse um despertar sensorial dentro dos conceitos do teatro de imagens, a criação proposta estava entrelaçada pelos dispositivos técnicos, por isso a pesquisa acabou também por dialogar com os conceitos do *teatro multimídia*. Discorrendo sobre a relação do teatro contemporâneo com a tecnologia da imagem, Isaacsson retoma a ideia de que o teatro deve ser realizado nos *entres*, “entre o temor da morte e a proteção das epifânias, entre a ação do performer e o olhar da testemunha, entre a vulnerabilidade dos homens e a punição dos deuses” (2011, p.22). Com isso, sugere que “a construção poética se produz na exploração mesmo da tensão natural surgida no intercâmbio entre mídia-cênica e mídia tecnológica, no ‘entre’ das relações entre imagem real e imagem técnica” (2011, p.22). Exposto isso, o experimento prático é de certa forma, o resultado da tensão entre um teatro de imagens e um teatro multimídia, pois pretende tanto um entendimento não linear, uma fuga ao textocentrismo e uma busca pelo sensorial como sugerido pelo primeiro, quanto mantém uma forte característica de uma mistura de mídias já que a sua criação se sustenta pelos resultados obtidos através da manipulação da tecnologia teatral.

4.2 Criador e criatura

Segundo sugere G. Wilson Knight (s.d), duas são as interpretações para *A Tempestade* de Shakespeare que precisam ser vistas em conjunto para que se tenha um entendimento completo da peça: na primeira, a tempestade é a expressão da vida humana e o naufrágio sugere o destino trágico do homem, Próspero é Deus e o fato dos tripulantes terem sobrevivido ao naufrágio mostra a imortalidade do homem no sentido de que há vida após a morte; na segunda, Próspero é Shakespeare e Ariel e Caliban são as duas metades de sua alma.

Essa interpretação do texto da *Tempestade* sob o viés do criador e da criatura onde Próspero é um alterego daquele que está por trás da sua criação final, seja ele o próprio Shakespeare, um cineasta ou um encenador teatral está sugerida no experimento prático, onde o duplo da artista-pesquisadora é representado através do operador manipulador que se divide entre os efeitos cênicos e as personagens projetadas. A apropriação proposta segue uma linha mais psicológica e lança um olhar sobre o texto como um sonho ou uma divagação do personagem Próspero, partindo da concepção de que todos os eventos poderiam acontecer apenas na sua imaginação. Em outras palavras, *A Tempestade* encena Próspero encenando a sua peça em paralelo ao operador criando a sua própria cena. Essa proposta mostra um duelo dentro do inconsciente da personagem principal entre seus medos e sua vontade de vingança e no último ato, ao quebrar a sua magia, Próspero se torna um homem livre, curado de suas dores. Essa passagem pode ser analisada como o poder que o inconsciente exerce metaforicamente sobre a vida humana e até que ponto se está livre das responsabilidades de seus próprios atos. A partir disso, as imagens cênicas resultadas do experimento são ao mesmo tempo a projeção de um imaginário criativo da artista-pesquisadora e uma metáfora do trabalho hercúleo de se realizar uma pesquisa artística-acadêmica.

No entanto, tentando não cair na banalização de sentimentos pessoais e buscando uma forma de tornar esse sentimento mais universal, apesar de partir da expressão individual do

corpo-pensador do operador não é ele que está em cena, mas sim a expressão desse corpo como artista criador tentando seguir a sugestão de Andrei Tarkovski onde:

A arte nasce e se afirma onde quer que exista uma ânsia eterna e insaciável pelo espiritual, pelo ideal: ânsia que leva as pessoas à arte. A arte contemporânea tomou um caminho errado ao renunciar à busca do significado da existência em favor de uma afirmação de valor autônomo do indivíduo. [...] Na criação artística, porém, a personalidade não impõe seus valores, pois está a serviço de uma outra idéia geral e de caráter superior (TARKOVSKI, 2010, p. 40).

Assim como o almejado pela pesquisa, Tarkovski aponta para uma arte que se expresse por imagens “pois, na arte, uma ideia só existe nas imagens que lhe dão forma, e a imagem existe como uma espécie de apreensão da realidade através da vontade, que o artista realiza de acordo com suas próprias tendências e idiossincrasias de visão do mundo” (2010, p.61), e que, apesar de estarem de acordo com o ponto de vista do artista criador, tem um entendimento aberto conforme a visão do espectador. Essa concepção da imagem para algo além do racional está diretamente ligada às propostas de Antonin Artaud (1984) e de Immanuel Kant (1999) citadas anteriormente. Seguindo esse caminho, a apropriação da *Tempestade* se faz através de um diálogo com o conceito de mito e sua manifestação no texto original, porém de forma a atingir a coletividade na sua sensibilização. Para isso, o Eu representado pelo operador não apenas manipula uma cena buscando dar ritmo a esta, mas faz de seu ato uma tentativa de resgate da função ritualística do teatro.

Retomando a ideia de que a arte não deve ser algo individual e por isso é necessária a distinção do sentimento de âmbito privado do indivíduo de um sentimento universal, a pesquisa busca um diálogo com a teoria de Kant através do conceito de sentimento refinado que seria o oposto do meramente sensível, do agradável, daquilo que está ligado ao gosto. Kant conceitua o belo como algo que se distingue do agradável e do útil: “a finalidade a que corresponde o objeto deve ser inteiramente desprovida de qualquer intenção e consistir simplesmente no efeito que produz no modo de considerar as coisas, prescindindo da realidade empírica do objeto” (CHAUÍ, 1999, p.17)¹⁹, ou seja, não deve haver nenhum tipo de razão anterior para achar algo belo e dessa forma, o resultado é uma fonte de

¹⁹ Prefácio In: KANT, Immanuel. Vida e Obra.

sentimento de prazer de validez universal. Isso ocorre porque quando há esse desinteresse os fenômenos se tornam eles próprios e a relação sujeito observador x objeto acaba por ser mais precisa, cabendo ao primeiro apenas a admiração do segundo. O filósofo também defende a representação pela imagem quando afirma que o que está em jogo é a forma de representação do objeto que suscitará a imaginação do observador para com ela, onde não é a existência do objeto que importa, mas apenas sua representação: “A beleza pura ou livre de todo interesse pode ser obtida, segundo Kant, somente num jogo de formas que se realiza na harmonia do pensamento com o sentimento, por si mesmo e sem nenhum significado: nas flores, nos arabescos, na natureza idílica” (CHAUÍ, 1999, p. 17-18).²⁰

Em complemento ao belo, Kant conceitua então o sublime que também segue os mesmos preceitos de universal e subjetivo, só que, no entanto, está além da compreensão racional do indivíduo, sendo o sentimento que reconhece a superioridade da natureza indomável. O conceito de sublime proposto por Kant, segundo Nietzsche, é a expressão da “sabedoria dionisíaca” (NIETZSCHE, 2007), por isso estaria diretamente ligado à música. Se o sentimento do belo é uma satisfação alegre e jovial, o sentimento do sublime é uma satisfação com assombro. O primeiro estimula enquanto o segundo comove. O primeiro é adornado e o segundo simples. O primeiro é a comédia, o segundo a tragédia. O primeiro é amor, o segundo respeito.

Transpondo os conceitos do belo e do sublime para a interpretação feita pelo experimento prático, *A Tempestade* seguiria então a risca a ideia de Kant na qual para que se tenha algo realmente tocante é necessário que se alterne o belo e o sublime. Sob essa visão, a vingança de Próspero é sublime enquanto o amor por sua filha é belo; já a trama de Caliban para vingar-se de Próspero é condenável, mas torna-se simpática porque é cômica, sendo então bela. No entanto, o elemento da água, sendo de natureza indomável em seu estado transitório, é o ícone da emoção sublime e a tempestade se torna sublime por princípio.

²⁰ Ibidem.

Fig. 51 A tempestade como elemento sublime, quadro de William Turner (1775-1851), *Pescadores no mar*

Partindo do mito como processo de criação, a imagem colocada no palco passou a ter uma relação direta com um arquétipo adormecido, não de forma que ela seja a representação do passado, mas, ao contrário, buscando levantar das profundezas as idéias míticas do passado não deixando nenhum controle sobre elas. Assim, por mais parcial e específico que tenha sido o processo de criação da visualidade da cena, não é possível definir de forma objetiva que sentimentos o resultado das imagens vistas despertam no espectador. Seguindo a perspectiva de Gaston Bachelard (2003), as imagens poéticas são intrinsecamente relativas às lembranças e vivências de quem as recebe, por isso, podem levar os resultados nas direções opostas da intenção do criador. Na literatura, o autor *descreve um quarto*, o leitor *lê um quarto* e rapidamente abre-se uma porta para que ele interrompa a leitura e se lembre ou imagine *um quarto*. Já no palco, na maioria das vezes não importa o que o espectador vê, mas como ele vê, de tal maneira que a visualidade no teatro não é feita apenas por imagens, ela necessariamente está ao mesmo tempo completada pela emoção.

Isso se torna ainda mais evidente quando há uma utilização de imagens mais simbólicas e menos realistas como se tentou propor.

Se a criação de símbolos diz respeito ao universo cultural de quem o produz e de quem o recebe, o experimento prático opta pelo uso dos arquétipos, os quais não são apenas imagens estando sempre ligados a emoção de forma a ganhar numinosidade, que pode ser considerada como uma energia psíquica. Quando existe apenas a imagem sem uma intenção por trás, não há muita consequência, mas quando ela está imbuída de sua energia psíquica, se torna dinâmica perdendo-se assim o controle sobre ela. Por isso, muitas vezes, o que se pretendia dizer com determinada simbologia acabou tomando outros rumos e a imagem que antes estava baseada em um arquétipo definido pela teoria, ao ser colocada no palco, ganhou vida própria e se transformou em algo novo. A partir dessa constatação, fica claro que não é possível determinar um significado simples e universal a um arquétipo e definir a criação de um único símbolo a ele, ambos dependem da ação de um determinado indivíduo com o qual se relacionam de forma emocional, entretanto, algumas características das três personagens escolhidas como pilar de criação da visualidade da cena foram usadas como ferramenta de construção.

Fig. 52 Óleo sobre tela, *Tempestade*, criação própria

Próspero é a figura do fogo representado pelo vermelho, a ira, o amor, a vingança, figura mais humana que procura a superação da natureza. É o homem que duela com a tempestade e tenta controlá-la de forma a dominá-la. Quando consegue subjulgá-la pelo seu poder torna-se o criador da própria história, mas também o criador no sentido da modelagem da água composta com o elemento terra, sendo o criador de todos os demais personagens (assim como o criador cristão, lembrando que na Gênese apenas a água não é obra de Deus). Por ser o *todo poderoso* está além dos julgamentos, é a figura sublime que amedronta, mas desperta respeito. Sua vingança é compreendida e aceita por fazer parte de um bem maior. Próspero coloniza no sentido de impor seu poder, ele realiza toda a trama da

peça sendo ao mesmo tempo o poder, a vingança e o perdão. É o criador e manipulador dos efeitos teatrais podendo ser transposto para a figura do operador.

No texto shakespeariano, apesar de ser caracterizado como um mago, sua magia não o ajuda contra o golpe que o irmão lhe dá, não o ajuda a sobreviver no bote já que ele deve a sua sobrevivência ao *fiel Gonzalo*, não produz comida para alimentá-lo nem lenha para esquentá-lo. Ao que tudo indica sua mágica funciona apenas na ilha, mas não fora dela. Na ilha ele tem o poder de libertar Ariel e transformá-lo em seu servo para que este sim produza a tempestade. Neste ponto de vista, sua mágica está ligada ao conhecimento adquirido, exemplificado pelos vinte e quatro livros criados por Peter Greenaway em *Prospero's Books*.

No experimento Próspero é visto como o duplo da artista-pesquisadora sendo representado tanto pela imagem do operador em cena como pela imagem em vídeo na tela central, as quais se misturam e se alternam: o operador de carne e osso é espelhado no virtual e vice-versa. Se a trama é um desdobramento de Próspero, seja a personagem um deus que manipula os acontecimentos ou no sentido de um desdobramento do seu inconsciente nas demais personagens, o interno de Próspero apresentado no vídeo é um desvelamento da alma da artista-pesquisadora. Com isso, buscou-se uma imagem que representasse o autoconhecimento e por isso Próspero é a simbologia de uma introspecção onde o conhecimento acadêmico e a criação artística aparecem como descamações da própria personagem.

Fig. 53 Concepção de Próspero em vídeo

A personagem de Caliban é a terra representada pelo amarelo, ser rastejante, animal, hermafrodita, a materialidade da carne. Em uma interpretação do texto da *Tempestade* pode ser visto como o ser colonizado que afirma que a ilha pertence a ele já que é filho da bruxa Sycorax, antiga dona do lugar. Parece ser o único que não é manipulado por Próspero, que, apesar da tentativa, não consegue *civilizá-lo* e por isso obriga-o a ser seu escravo gerando um duelo entre os dois. A trama de Caliban contra Próspero é crucial para o espetáculo, pois representa a lembrança da usurpação feita por Antonio e o motivo pelo qual Próspero está se vingando. Por outro lado, o plano de Caliban para destronar Próspero parece ter sido incitado pelo próprio mago que ao manipular os acontecimentos deixa que o escravo arrume aliados para sua vingança. A prova disso aparece no final quando, após ter

completado sua vingança contra Antonio através do relato da traição de Caliban, Próspero não se vinga do escravo, pelo contrário, ao que tudo indica todos abandonam a ilha deixando-a sob os domínios do nativo.

No experimento Caliban é simbolicamente visto como a água sonhada em sua substância, é a água profunda, dormente, morta. Não é somente a vida que morre, mas a não vida no sentido animalesco da personagem. Neste caso, também pode ser visto como matéria irracional e atormentada. A água escura do leito do rio pode ser traduzida na imagem da personagem escravizada pelo seu desconhecimento do mundo europeu, desconhecimento das luzes, e dessa forma não é uma personagem maligna, mas sim uma personagem que carrega um sofrimento profundo. No entanto, a água profunda ainda tem o poder de refletir e a junção da profundidade com a reflexão abre outra gama de metáforas: “o passado de nossa alma é uma água profunda” (BACHELARD, 2002, p.55). Assim, Caliban é para a peça a voz da realidade consciente que relembra Próspero de seus pecados e a sombra por trás da sua personagem no sentido do inconsciente junguiano. Com essas características, Shakespeare criou uma figura que aparentemente deveria ser intolerável e repugnante, meio-besta meio-homem, mas que no final é a personagem mais cativante.

Se Caliban é um desdobramento do inconsciente de Próspero a sua ação representa um jogo entre figura e fundo ressaltando a relação das duas personagens sob o ponto de vista da psicologia junguiana. Inicialmente tudo que se vê é um preto profundo e conforme a personagem de Caliban vai ganhando força o fundo se transforma e sua sombra vai ganhando individualidade. Apesar de ser ligado a uma figura das profundezas, o uso de tintas em cores vibrantes que vai destacando a personagem brinca com a falsa dicotomia entre bem e mal na ideia de que nenhuma parte de nós é totalmente boa ou totalmente má.

Fig. 54 Primeiros testes da concepção de Caliban em vídeo depois transformado em preto na pós-produção

Ariel é o vento representado pelo azul, celeste, espírito, feminino, uma encarnação sem carne, a imaterialidade do inconsciente. Na interpretação do original Caliban e Ariel são os opostos, as duas metades da alma de Próspero, o bem e o mal, o espírito e o bruxo, o Céu e a Terra. Se Caliban permanece o tempo todo lutando contra seu escravagista, Ariel é submisso tornando-se uma espécie de assistente de produção de Próspero. A trama se inicia para Ariel quando Próspero o liberta do tronco de um pinheiro onde havia sido preso pela bruxa Sycorax doze anos antes. A partir daí, Ariel passa a servir seu libertador com a esperança de que um dia se torne um ser livre. É ele o real ser dos poderes mágicos usufruídos por seu amo e representante da natureza:

Não tenha medo; há ruídos na ilha,
Sons, árias doces; dão gosto e não ferem.
Saibam que às vezes, mil cordas tangidas
Murmuram-me no ouvido; outras, vozes
Que, se eu acordo depois de um bom sono,
Me adormecem de novo; e então, sonhando,
Nuvens que se abrem mostram-me tesouros
Prontos pra chover em mim e, acordando,
Choro para sonhar de novo (ATO III CENA II p. 87).

No experimento a figura de Ariel foi a que mais sofreu modificações ao longo do processo. Inicialmente era representada pela sombra em uma busca desse elemento como algo pertencente ao espiritual. Se Ariel é um desdobramento de Próspero, a simbologia da sombra estaria ligada não a um lado sombrio no sentido pejorativo da palavra, mas a um lado liberto, sendo a manifestação dos desejos mais íntimos. Como a arte imita a vida, no decorrer da pesquisa Ariel passou a ser representado por um bebê, fruto de Próspero que representa metaforicamente o inconsciente do nascimento e do renascimento. “Intrépida, a criança persegue a onda que recua; desafia o mar hostil que se vai, zomba dele fugindo das ondas que retornam (BACHELARD, 2002, p.181), Ariel é então a água feminina e maternal que embala pela sua pureza e característica etérea, é o espírito do bem de uma beleza tranqüila e inocente, mesma inocência que se apresenta no reflexo da lua no lago em uma noite clara, reflexo este leitoso, que remete ao leite materno, primeira substância da sobrevivência.

Fig. 55 Concepção de Ariel em vídeo

4.3 Três marias

Num primeiro momento a materialização dos arquétipos das personagens em imagens foram testadas em uma linguagem mais bonecal em oficinas ministradas por Ana Maria Amaral, das quais a pesquisadora participou²¹. Através de diversos experimentos distintos que buscavam um objeto que fosse criado a partir do corpo, da sombra, de uma idéia ou de um objeto, testaram-se alguns símbolos que representassem as três personagens escolhidas. Porém, a linguagem que gerou mais resultados foi a observação e análise da projeção em sombra de um objeto qualquer, da qual de um guarda-chuva nasceu Próspero e de uma árvore nasceram Caliban e Ariel.

Fig. 56 Materialização da personagem de Próspero

²¹ Oficinas realizadas pelo grupo de estudos mantido pelo *O Casulo*, sob orientação de Ana Maria Amaral no ano de 2010, 2011 e 2012. Tais oficinas propunham uma criação e reflexão a respeito do processo de se fazer um teatro visual, um teatro de imagens ou uma dramaturgia da imagem, denominações que variavam conforme o anseio de cada participante.

Fig. 57 Materialização da personagem de Caliban

Contudo, no decorrer do processo essas representações físicas das personagens foram descartadas e substituídas pelo conceito do corpo virtual. A partir do dualismo criador e criatura e da concepção do corpo-pensador da artista-pesquisadora como imagem virtual, o experimento apresenta as três personagens principais da *Tempestade* em linguagem videográfica. Isso por que, sendo Próspero um alter-ego de Shakespeare e Caliban e Ariel um desdobramento de Próspero, todos eles são um reflexo da pesquisadora no seu lugar de corpo-pensador por trás da máquina.

Desdobrando essa interpretação, o experimento sugere uma simbologia que parte da figura do tríptico formada pelos três personagens (Próspero, Caliban e Ariel) como ocorre na Santíssima Trindade (Pai, Filho e Espírito Santo). Nesse caso Caliban e Ariel são vistos como a variação do um que seria Próspero ou como o superego desse. A cenografia é então composta, principalmente, por três telas em semicírculo de forma a representar a figura do tríptico da pintura cristã. Assim como na pintura, onde os três quadros são vistos tanto como obras separadas quanto como uma obra única, o mesmo pode ser observado no decorrer da ação onde em alguns momentos as três telas se mostram divididas na representação das

três personagens (à esquerda Caliban, ao centro Próspero e à direita Ariel) e em outros a imagem virtual toma todo o palco criando uma única tela.

Fig.58 *Três estudos para uma crucificação*, Francis Bacon, 1962

Com isso, o corpo virtual é parte fundamental da cenografia e as telas se colocam como uma vitrine de um segundo tempo-espço que não o presente do palco. Esse conceito foi inspirado nas vitrines de Rossebuurt em Amsterdam, de forma que o resultado pretende levantar a polêmica da tecnologia como mero produto e não como suporte de uma obra artística. As personagens virtuais só afloram o seu potencial de arte no momento em que são um duplo do homem-máquina que manipula suas aparições, quando não há essa relação se tornam elementos puramente imagéticos.

Fig. 59 As vitrines de Rossebuurt em Amsterdam

Como linguagem estética a composição do tríptico se baseia no raciocínio da Gestalt sobre os pontos de percepção entre a imagem e o homem. O primeiro, conhecido como o princípio do *Equilíbrio* parte do pressuposto de que sendo o homem um animal bípede, ele sempre olha para a imagem do ponto de vista vertical/horizontal, ou seja, em busca de um eixo de equilíbrio o receptor sempre olha para a imagem primeiro para a área axial (eixo vertical central) e depois para a metade inferior (eixo horizontal de base) da esquerda para direita (no Ocidente). Pensando nisso, o cenário do experimento é composto por três telas de 3m de altura por 1,5m de largura enfatizando primeiro a verticalidade quando vistas separadamente e depois a horizontalidade quando vistas em seu conjunto. A distribuição das três personagens nas telas também segue esse padrão: Próspero sendo a personagem principal está sobreposto à linha central da verticalidade, Caliban como personagem chave para a trama é o primeiro elemento da esquerda e Ariel é o último da hierarquia pela sua posição no quadro.

O conceito de olhar para as telas do cenário alternando entre imagens distintas e um elemento único segue o segundo o princípio da Gestalt denominado como *Lei do Agrupamento*, no qual o homem tem a necessidade de construir conjuntos onde os opostos se repelem e os semelhantes se atraem. Seguindo esse raciocínio, os vídeos propostos ao formarem um quadro único evidenciam a totalidade do palco como imagem e no momento que são elementos distintos duelam entre si.

O último ponto que pode ser encontrado na composição do espaço é a lei do *Positivo e Negativo* onde o que domina o olho é o positivo e o passivo é o negativo. É no desdobramento desse princípio que se encontra as ilusões de ótica e o conceito de figura e fundo proposto pela teoria da Gestalt e que foram usados como linguagem para a construção das personagens de Caliban e de Ariel. No vídeo de Caliban sua primeira entrada é feita de forma a não se distinguir figura e fundo, vendo-se apenas uma imagem negra. Aos poucos, conforme a movimentação da personagem e sua relação com as tintas dispostas no quadro o fundo vai sendo pintado e se torna possível distinguir o que é cenário de fundo e o que é figura humana. Em contraponto, o vídeo de Ariel enfatiza o jogo figura e fundo aumentando sua definição. Dividido em cinco sub-vídeos, cada um deles, ao variar a intensidade de contraste entre o negativo e o positivo, gera um estranhamento ótico.

Além das telas que representam as personagens, o cenário é composto por gotas de tecido espalhadas assimetricamente pelo palco e outros elementos menores que apresentam uma forte simbologia: um metrônomo que remete ao som de um pinga de chuva; uma máquina de escrever que ressalta o processo da artista-pesquisadora escrevendo a pesquisa como uma metalinguagem da concepção Próspero como o escritor da própria trama; e um barco branco que é a simbologia primeira do naufrágio.

Fig. 60 Primeiros esboços de concepção cenográfica

Fig. 61 Foto do resultado cenográfico durante os ensaios

Fig. 62 Resultado cenográfico final

4.4 O barco

Uma característica recorrente nas obras de Peter Greenaway e que Maria Ester Maciel (2004) afirma ser um dos pontos principais para análise de seus filmes é o que ela chama de uma imaginação taxonômica (modo de inventar absolutamente todas as lembranças) usada em sua arte como forma de demonstrar tudo pelas imagens, ou seja, um “museu de tudo”. Segundo ela, “quase todos os seus longas estruturam-se em forma de catálogos narrativos, dentro de um rigoroso princípio de ordenação seriada, de cuja simetria emerge, paradoxalmente, uma lógica desordenada e muitas vezes absurda” (2004, p.21). Em *Prospero's Books* existe uma organização catalográfica que mostra uma hibridização entre cinema e literatura exposta na ideia dos vinte e quatro livros criados pelo diretor e que se pretendem aglutinadores de todo conhecimento mundial. Nesses livros encontram-se todas as grandes obras pertencentes à tradição ocidental através de uma colagem de vários campos de conhecimento, além da própria obra original escrita por Shakespeare que aparece no filme como o último livro ainda inacabado de forma que o cineasta ressignifica a concepção do teatro shakespeariano como duplo do mundo.

A partir disso, é imprescindível que na construção de uma narrativa imagética que pretendia seguir de algum modo os passos do cineasta, também exista uma catalogação de um dos elementos essenciais da trama: o barco. Na cena de abertura é possível observar o resultado dessa catalogação através do filme que representa a tempestade. Tomando uma licença poética e os barcos não navegam sobre o mar, mas por entre nuvens, reforçando a ideia de uma representação do imaginário do operador. No mesmo sentido, as figuras são na realidade apenas sombras desse elemento que se entremeiam por imagens de raios e de uma ilha criadas a partir de um traço infantilizado. A mistura entre a linguagem realista das nuvens, a sombra dos barcos e os desenhos simplificados dos demais elementos gera um estranhamento proposital que pode chegar ao desgosto de algo mal acabado. Porém, lançando um olhar da ordem do devaneio de um sonho, o conjunto passa a ter outro sentido. Seguindo esse mesmo preceito, ao final o que era sombra é substituído por um barco branco que se transporta da tela para o palco passando a ser iluminado por uma luz negra que ressalta a concepção de devaneios.

Fig. 63 O barco de Greenaway

Fig. 64 Barco sob luz negra

4.5 A água

A água é elemento primordial, o princípio elementar de todas as coisas. Na Genesis da Bíblia Sagrada (Cap. 1 Vers. 1-10) não existe menção a criação da água, por isso, para alguns filósofos Deus é a própria água. Na Grécia Antiga Thales de Mileto (624-546 a.C.) apontava a água como elemento original. Em *Ilíada*, de Homero, o Oceano (Okeanos) é visto como o ventre para o desenvolvimento de todas as coisas. Na mitologia egípcia o mais antigo dos deuses é Nun, o oceano universal, as águas do caos. No livro sagrado dos Babilônios, no mito da criação *Enuma Elis* apresenta a cosmologia onde no princípio existia Apsu, a água doce e iniciador da criação, e Tiamat, a água salgada e útero do universo, a partir da junção dos dois foram criados os deuses Ansar (céu) e Kisar (Terra). No Alcorão (sura 24, vers. 45) “Alá criou da água todos os animais e entre eles os répteis, os bípedes e os quadrúpedes”.

A concepção da benção iniciatória através da água também aparece em diversas religiões: batismo no cristianismo; mikwe (banheira especial) no judaísmo; abluções para os muçulmanos; banhos e lavagem nas religiões afro-brasileira e o copo d'água para os espíritas Kardecistas. A água como algo de uma natureza indomável está representada no Dilúvio Cristão como a ira de Deus; no poder destrutivo de Poseidon (Netuno) deus dos maremotos, terremotos e tempestades na mitologia greco-romana; e na imagem de Iansã nas religiões afro-brasileira.

Essa referência a água como algo primordial é encontrada tanto no texto de Shakespeare que se inicia pela tempestade propriamente dita, quanto no filme *Prospero's Books* onde a primeira cena faz uma referência a água transformando-a em imagem marcante que simboliza a tempestade com gotas em intervalos regulares, as quais se multiplicam na piscina onde Próspero se encontra, na urina de Ariel e na imagem da chuva que se sobrepõe aos demais elementos na tela.

O Livro da Água: Este é um livro de capa impermeável, que perdeu sua cor pelo demasiado contato com a água. É repleto de desenhos investigativos e textos exploratórios escritos em diferentes espessuras de papel. Há desenhos de todas as associações aquáticas concebíveis: mares, tempestades, chuvas, neve, nuvens, lagos, cachoeiras, córregos, canais, moinhos d'água, naufrágios, enchentes e lágrimas. À medida que as páginas são viradas, os elementos aquáticos se animam continuamente. Há ondas turbulentas e tempestades oblíquas. Rios e cataratas fluem e borbulham. Planos de maquinaria hidráulica e mapas meteorológicos tremulam com setas, símbolos e diagramas agitados. Os desenhos são todos feitos à mão. Talvez seja essa a coleção perdida de desenhos de Da Vinci, encadernada em livro pelo Rei da França em Amboise e comprada pelos duques milaneses para dar a Próspero como presente de casamento (GREENAWAY apud MACIEL, 2003/2004).²²

Inspirado no forte significado que o filme de Greenaway dá ao elemento da água na sua introdução, o experimento seguiu os passos do cineasta dilatando essa linguagem e apresenta o elemento água como permeador do todo, de forma que o espectador seja

²² Fragmento do roteiro de *Prospero's Books*, publicado originalmente no livro: GREENAWAY, Peter. *Prospero's Books - a film of Shakespeare's The Tempest*. London: Chatto & Windus, 1991, p. 17-25.

lembrado a todo instante que o enredo original está ligado a um rompante, a uma fúria, a um único e pequeno momento onde toda uma existência se resume. Contrário ao senso comum onde o momento ápice ou a imagem mais forte é deixada para o final, o experimento inicia-se com o que considera ser o conjunto visual mais impactante que simboliza a tempestade e vai suavizando conforme se revela os demais símbolos finalizando com a figura da liberdade inocente de um bebê.

O leque de interpretação das águas é extenso, porém, visto que o texto escolhido apresenta a metáfora da tempestade, o experimento se baseia no conceito da água violenta proposta por Gaston Bachelard (2002), segundo o qual ela desperta uma imaginação dinâmica que recebe facilmente todas as características psicológicas da cólera. É nessa ira que se encontra a concepção de duelo entre a tempestade e o homem, onde a água muitas vezes domina o homem, mas algumas vezes o homem também a doma de forma que a água violenta passa a ser também violentada. Esse duelo traz a tona devaneios construtivos sendo o principal deles o devaneio do poder, na ideia de que quem vencer o seu adversário apodera-se de sua força. Em contrapartida, se há duelo pelo poder há também os reflexos de defesa inerentes aos seres humanos. Por isso, a tempestade do início é vista como o céu em fúria, como um reflexo natural das paixões humanas, descontrolada, porém poderosa.

Na fenomenologia o primeiro caráter físico-químico da água seria a sua transparência que evidencia o vazio e o imaterial, mas também atesta a pureza. O segundo é a reflexão e refração como multiplicação e distorção que sugere mundos virtuais, imagens etéreas e cambiantes. Na junção entre transparência e reflexão, há uma confusão entre o que está por trás e o que é reflexo do mundo externo. Já a refração e a distorção apresentam a relação do uno e do duplo: o real e a ilusão; a presença e a ausência; o reflexo e o espírito. Dentro dessa relação uno e duplo, a simbologia proposta na ação da tempestade que se vê no palco se desdobra na representação das personagens como espelhamento da artista-pesquisadora, simbolicamente como se ao lutar com a tempestade a energia liberada fosse capaz de dissolver as máscaras e todos os seus reflexos se tornassem transparentes. Por isso, no primeiro momento se observa na totalidade do palco a projeção de uma pintura que está sendo feita *ao vivo* sobre um aquário cheio d'água. Sendo algo que surge a partir do resultado da operação do um aparato técnico, essa pintura enfatiza a união homem-

máquina de uma forma abrangente que reforça a ideia da máquina como uma ferramenta de substituição do trabalho humano e não apenas como tecnologia.

A possibilidade de flutuação gerada pela água é vista como elevação, como transcendência e tem sempre uma relação com o mundo espiritual. Já na Idade Média bruxas eram jogadas na água, se flutuassem tinham pacto com o demônio e se fossem inocentes afundavam. A fluidez, já apontada por Heráclito de Éfeso na ideia do *tudo flui* é de certa forma a representação da transformação sofrida pela água em seus estados e por isso também da pulsação da vida e da instabilidade que a água apresenta em seu estado natural. Essa instabilidade pode ser simbolizada por uma ideia de transformação fazendo uma ligação com a passagem de tempo encontrada no final do experimento onde o duplo da pesquisadora não é mais ela própria, mas sim o fruto dela mesma. O conceito do sublime estaria ligado também à elevação possibilitada pela flutuação e, sendo assim, a água se apresenta no processo e no resultado final da pesquisa como essa figura. Apesar de não aparecer fisicamente, sua presença é percebida pela imagem sonora de efeitos da tempestade e pela marcação do tempo feito pela representação do som de um pingo d'água durante todo o espetáculo.

Fig. 65 Projeção ao vivo de pintura em água

4.6 O som das ondas

Se a imagem cênica resultada do experimento buscou se basear nos conceitos de Antonin Artaud de um teatro mais espiritual e na mistura da arte apolínea e dionisíaca proposta por Friedrich Nietzsche, o som que permeia essas imagens vai para o mesmo caminho. Dentro do seu conceito do teatro como algo que é feito em cena Artaud propõe o uso de uma linguagem concreta “destinada aos sentidos e independente da palavra” (1984, p.51), onde essa linguagem “só é verdadeiramente teatral na medida em que os pensamentos que expressa escapam à linguagem articulada” (1984, p.51). No entanto, Artaud não propõe a suprimição da palavra, coloca-a em outro patamar de importância e com outra destinação, não como no teatro ocidental ligada aos conflitos psicológicos impossibilitando-a de chegar ao espírito, mas com um sentido concreto e espacial. Já Nietzsche, na sua divisão dos elementos da tragédia entre apolíneo e dionisíaco, afirma que a principal linguagem dionisíaca seria a música. “como se a música fosse unicamente o mais elevado meio de representação para vivificar o mundo plástico do mito” (NIETZSCHE, 2007, p.122).

A partir desses conceitos, o experimento buscou conceber a palavra não através da fala, mas do diálogo musical. Enfatizando ainda mais o efeito do tríptico o som é utilizado como parte da ambientação, de modo que por trás de cada tela há uma caixa sonora dando a sensação de que a tela (a personagem) é quem está falando. Com uma trilha criada especificamente para cada um dos vídeos, optou-se por fazer uma correspondência entre a voz de cada uma das três personagens que são representadas por uma frase musical, onde no conjunto da sua composição expressam as sensações do diálogo falado: Próspero é a fala, as cordas vocais; Caliban é o instintivo, o bruto; e Ariel é o som dos ventos e dos espíritos. Em complemento a criação desse diálogo, outros elementos sonoros preenchem a ação ao serem manipulados ao vivo: uma máquina que faz som de vento mecanicamente e vários objetos que produzem sons de trovão, chuva, raios, entre outros.

Fig. 66 Primeiros esboços da distribuição do som

Fig. 67 Efeito sonoro de chuva feito com papel celofane

Fig. 68 Set de efeitos sonoros

4.7 No fim, tudo se copia

Sendo Peter Greenaway um artista oriundo das artes plásticas, o que chama primeiramente a atenção nos seus filmes é o diálogo frequente com a história da arte como referência a períodos históricos. Como exemplo, o movimento renascentista já se apresenta na própria escolha do texto, mas também na assimetria e na perspectiva do cenário, na escolha dos figurinos e na referência ao claro-escuro da composição da iluminação. Já a referência ao estilo barroco está no seu sentido de excesso e dualidade, no bombardeamento de imagens que se dá principalmente nas sobreposições criadas pelo diretor e na ênfase ao contraste de luz. Além disso, também é possível encontrar a história da arte visualmente em momentos onde o frame é quase uma representação fiel de uma tela, podendo ser traçado uma referência direta entre alguns quadros conhecidos e o resultado estético final conseguido pelo diretor.

Fig. 69/70 Acima *Lição de Anatomia do Dr. Tulp* de Rembrandt, abaixo marinheiros se afogando no filme de Greenaway, detalhe para o figurino

Fig. 71/72 Acima *São Jerônimo em seu estúdio* de A. de Messina, abaixo Próspero em sua biblioteca no filme de Greenaway, detalhe para a posição da personagem

Fig. 73/74 Acima *Pietà* de Michelangelo, abaixo Miranda e Ferdinando no filme de Greenaway

Esse olhar para o frame do filme como uma tela de pintura vai ao encontro da ideia inicial da pesquisa de lançar um olhar sobre o palco como uma tela virgem que vai sendo pintada durante o espetáculo através do trabalho da iluminação, da cenografia e do vídeo em cena. Pensando na máxima de que “nada se cria, tudo se copia”, assim como é possível destacar um diálogo entre certas pinturas e o trabalho de Greenaway, alguns resultados imagéticos da cena tiveram uma relação direta com outras obras, mesmo que na maioria das vezes isso só tenha ficado claro após o resultado que se obteve sem a intenção de um trabalho de releitura do original.

A *estética do avesso* proposta pela pesquisadora foi primeiramente criada em obras de pintura e desenho bidimensionais como citado anteriormente, mas a busca pelo aprimoramento dessa linguagem e a transposição para o tridimensional do palco levou a uma aproximação com os trabalhos de Robert Wilson, do grupo Pilobolus e de Lotte Reiniger. É possível observar um diálogo direto entre os primeiros experimentos para a composição da personagem de Ariel em vídeo e o ciclorama azul característico de Robert Wilson ou nas imagens em sombra criadas pelo Pilobolus. Já os resultados dos testes de animação para a cena do naufrágio criam uma referência às composições em papel e mesa de luz dos trabalhos de Lotte.

Outra relação está na concepção da movimentação da personagem de Caliban ao jogar com a relação figura x fundo e a imagem do fauno no balé *A Tarde de um Fauno*, estrelado e coreografado por Vaslav Nijinski em 1912. E por último, a personagem de Próspero, que ao escrever sobre o próprio corpo fazendo uma alusão a sua posição de conhecedor e manipulador de toda a trama, traça uma referência direta com a personagem de Nagiko do filme *O livro de Cabeceira* de Peter Greenaway.

Fig. 75 Ciclorama azul de Robert Wilson

Fig. 76 Teste para composição da personagem de Ariel

Fig. 77 Animação de Lotte Reiniger

Fig. 78 Stop motion em mesa de luz de um naufrágio

Fig. 79 *A Tarde de um Fauno*, Vaslav Nijinski, Ballet da Ópera de Paris, 1912

Fig. 80 Cena final do vídeo de Caliban

Fig. 81 Cena do filme *O Livro de Cabeceira* de Peter Greenaway

Fig. 82 Cena do vídeo de Próspero

CONCLUSÃO: O OPERADOR COMO POTÊNCIA POÉTICA

Antes de concluir este relato sobre o lugar da técnica teatral é importante retomar o momento onde surge o olhar que se debruça sobre o operador em relação à cena. Essa ideia aparece a partir do pensamento do teatro como lugar da imagem, seja ela virtual, física ou do próprio ator em cena, que transforma o palco de espaço da ação para local primeiro de visualização. Se o significado da palavra grega *theatron* é o local de onde se vê, o espetáculo teatral é antes de tudo a visualização de um pensamento, por isso, antes do conceito tradicional de que o teatro é arte daquele que executa uma ação enquanto o outro o observa, essa pesquisa parte do ponto de vista desse que observa a algo em determinado espaço.

...a arte está na confluência das três grandes correntes da virtualização e da hominização que são as linguagens, as técnicas e as éticas (ou religiões). A arte é difícil de definir por estar quase sempre na fronteira da simples linguagem expressiva, da técnica ordinária (o artesanato) ou da função social muito claramente designável. Ela fascina porque põe em prática a mais virtualizante das atividades (LÉVY, 1996, p.78).

Foi a partir do conceito e Pierre Lévy (1996) de que a arte é antes de tudo algo da ordem do virtual, que a pesquisa opta por tirar o humano do seu lugar de imagem no palco e passa a olhá-lo apenas como o homem criador dessa imagem a partir de um conhecimento técnico. Essa relação é mais facilmente percebida nas artes visuais e cinematográficas, mas a figura do operador teatral já tem o seu lugar desde a Grécia Antiga onde eram chamados de *mechanopoioi*, os quais não eram apenas os operadores técnicos, mas também os construtores das máquinas cênicas. Por outro lado, é necessário um cuidado para que os elementos técnicos não substituam por completo o humano de forma que se perca a característica teatral da impermanência do ao vivo, transformando a obra em outra coisa que não teatro.

Em uma crítica aos experimentos teatrais de vanguarda de artistas como Vsevolod Meyerhold, Adolphe Appia e posteriormente Robert Wilson e Richard Schechner que propunham uma fuga ao textocentrismo, mas que ainda mantinham a necessidade da

presença do corpo (do ator, do bailarino ou do músico) em carne e osso para afirmar a relação de presença tão necessária à arte teatral, o encenador alemão Heiner Goebbels (2010) propõe o que ele denomina de *estética da ausência*. A origem da *estética da ausência* está no trabalho do espetáculo *Ou Bien le débarquement désastreux*, onde não há uma linearidade textual e nem uma cronologia musical ou imagética e os demais elementos da cena são propostos não apenas como ferramentas decorativas, mas como um elemento artístico com os quais o ator tem que dividir a sua presença. Indo mais fundo nessa direção, Goebbels compõe hoje uma *performance* desprovida da figura do *performer* deixando a cena livre para o cenário, a luz e os elementos técnicos no geral.

Apesar de haver um forte diálogo com o almejado por este trabalho, o significado que o encenador pretende quando afirma que sua estética é da ordem da ausência supõe essa ausência definida pela falta do ator ou pela falta de atuação. Isso mantém, de certa forma, um olhar sobre a figura do ator como elemento primordial da cena, já que aparentemente os demais elementos seriam então vistos apenas como substitutos a ele. Dessa forma, Goebbels caracteriza o não ator, o músico ou o operador, como no caso que foi proposto, como algo que por não ter o intuito de representar desmerece ser observado como elemento de presença cênica.

Em contraponto, esta pesquisa não buscou a ausência do ator ou a substituição desse, o que se propôs foi uma nova observância sobre a potência da presença do homem por trás da máquina. Reconhecendo que este homem por si só não gera o mesmo afeto do ator em cena, o intuito foi elevar a junção homem-máquina para um patamar de performer, propondo o conceito do performer como algo além do humano e a máquina como criatura que passa a ser tocada de vida na sua junção com o operador.

O artista deve ser em sua obra como Deus na criação, invisível e todo-poderoso de modo que o sentimos em toda parte, mas não o vemos em nenhuma (FLAUBERT, 1857).

Essa frase de Gustave Flaubert, apesar de estar relacionada ao texto literário, cabe perfeitamente na figura do operador como artista levantada por esta pesquisa. O seu lugar

de invisibilidade por trás do dispositivo tecnológico não o desmerece como criador, ao contrário, faz dele um deus onipresente no sentido de ser aquele com total controle da máquina, onipresente perante a imagem cênica criada por esta máquina, e onisciente no lugar de ser o único que sabe qual o próximo passo da máquina já que foi ele que programou e pensou os efeitos que ela gerará.

Segundo o pensamento de Marta Isaacsson (2011) sobre a característica de impermanência do teatro, “enquanto a reprodução técnica assegura a estabilidade de um original sem a ‘aura’, a reprodução própria do teatro pode então ser associada à reprodução orgânica das espécies onde se dá sempre o nascimento a um novo ‘original’ (2011, p. 17)”. Observado isso, ao posicionar o homem intelecto por trás da máquina de forma a se fazer presente em uma atuação *ao vivo* durante o decorrer do espetáculo cênico, este homem transforma o resultado final do que se vê em obra de arte e não em mero produto mercadológico. A cena é modificada conforme a operação técnica da máquina a qual, por isso, passa a ser geradora de potência poética.

Ao contrário de se colocar em cheque a ideia de alguém fazendo uma ação enquanto o outro assiste, essa pesquisa dá um passo além da concepção dessa relação. Primeiramente no fato de que apesar de não necessariamente o público ver a ação do homem por trás da máquina, ele vê o resultado da ação dessa máquina em cena e dessa forma estaria vendo este alguém na sua ação de manipulador mesmo que nas entrelinhas. Por outro lado, se os elementos colocados no palco são o resultado expressivo desse homem-máquina, o vídeo e os demais aparatos técnicos vistos em cena são parte da concepção mente-corpo do operador no seu sentido de pós-humano. Ou seja, hoje, com a disseminação das tecnologias da imagem e com a ideia de que o computador é uma ferramenta que substituiu o cérebro do homem, toda tecnologia da cena pode ser vista como uma coisa viva. E se, como propõe Sandy Stone (apud DIXON, 2007), a presença está naquilo ao qual o foco de atenção está direcionado, o dispositivo técnico se faz presente indo além da definição do que é homem e do que é máquina. Na maioria das vezes não importa o que o espectador vê, mas como ele vê, assim, as imagens geradas pelo *performer* homem-máquina não são as mesmas que poderiam ser geradas apenas pela máquina e com o homem intelecto por trás da máquina elas necessariamente estão ao mesmo tempo contempladas pela emoção.

Com a evolução tecnológica e com a popularização das tecnologias da imagem imposta ao mundo atual, o teatro precisa abraçá-las para continuar sendo visto como uma arte que é o espelho da vida. Com isso, o lugar do operador da técnica teatral toma uma posição de maior importância em relação ao espetáculo como um todo, já que de certa forma, a inserção dessas tecnologias no palco dependem do conhecimento e da familiaridade desse homem que se dispõe a manipulá-las. Como é perceptível em diversos espetáculos, o uso dos recursos tecnológicos em cena não é sinônimo de uma boa obra mesmo que atualizem a sua linguagem de forma a chamar a atenção do público. O conceito do homem intelecto por trás da máquina tenta, de alguma forma, transformar a utilização desses recursos em uma ferramenta de criação artística e não apenas em um dispositivo gerador de um produto mercadológico como algumas vezes ocorre.

O que se tentou demonstrar é que a tradicional recusa da tecnologia em cena como algo que interfere na essência teatral, pode ser desmistificada quando essa tecnologia é manipulada por um homem de teatro. O uso banalizado da tecnologia que muitas vezes acaba por produzir significados vazios parece estar mais ligado ao engessamento que estes recursos podem causar fazendo com que o teatro perca a sua essência de convivência com o acaso só conseguido nas expressões artísticas que trabalham com o tempo presente do ao vivo. Dessa forma, quanto mais a operação desse aparato em cena se fizer também no momento presente, maiores são as possibilidades de não se perder a sensibilidade advinda do relacionamento direto com o público. Em outras palavras, se o operador acender o foco de luz na respiração do ator e não no momento pré-estabelecido e gravado na mesa de iluminação, a fruição entre cabine, cena e público se torna mágica. Mais ainda, ao se gravar definitivamente um foco se perde a sensibilidade do excesso de brilho da lâmpada na sala escura que difere consideravelmente quando há uma platéia lotada ou uma platéia semi-vazia.

Infelizmente, na cena teatral brasileira isso parece quase utópico visto que, muitas vezes, o teatro conta com pouca verba e os recursos mínimos de tecnologia para que seja possível realizar aquilo que se sonha. A falta de tempo de montagem e as curtas temporadas, quando existem e o espetáculo não se torna quase que itinerante, prejudicam ainda mais esse olhar.

Por isso, companhias estrangeiras despertam tanta curiosidade e admiração por parte do público. Apesar de apresentar espetáculos com as tecnologias mais bem definidas em cena, isso não significa que os grupos brasileiros não tenham mão de obra e recursos para os mesmos efeitos, apenas que ainda temos uma visão desmerecida dessa arte que acaba por ter que se virar com orçamentos apertados e com a falta de inclusão da mão de obra técnica como parte integrante do grupo. Nos poucos casos onde a visão técnica está inserida no conjunto do grupo, como é o caso de Guilherme Bonfanti no *Teatro da Vertigem*, o resultado final da tecnologia no espetáculo é muito mais congruente. Isso pode ser muito bem observado no espetáculo *Bom Retiro 958 Metros*, onde o homem-máquina não só operava o espetáculo ao vivo, mas conseguia uma autonomia da técnica feita por dispositivos adaptados a baterias que podiam caminhar juntamente com o público e os atores tornando-se assim mais um elemento do jogo cênico. Muitos operadores irão concordar que assistiram mais a evolução dos aparatos técnicos do que aos atores em cena.

Outro empecilho que acaba não só por desmerecer, mas por minar o uso da tecnologia em cena no sentido desta como geradora de potência poética, está nas escolas de teatro que no Brasil ainda estão amarradas a ideia do teatro como uma arte quase que unicamente do ator. Sem os recursos de teatros equipados e laboratórios de tecnologia a formação dos operadores fica falha já que este acaba tendo que procurar por outros caminhos de aprendizagem mais autodidatas. Não desmerecendo este tipo de formação, que é inclusive a da artista-pesquisadora, estes caminhos acabam por formar um operador que tem o domínio técnico da máquina, mas que algumas vezes não têm a possibilidade de desenvolver um olhar artístico sobre ela.

Essas dificuldades perante o uso da tecnologia encontrados na prática do dia-a-dia também reverberaram nos experimentos em laboratório que se seguiram a pesquisa teórica. Infelizmente, muitas das concepções do uso da tecnologia que se pretendia tiveram que ser adaptadas por falta de espaço e de ferramentas de trabalho, visto que esses aparatos tecnológicos são de alto custo e não teriam como a pesquisa arcar com a compra ou aluguel dos mesmos por um período de tempo suficiente para ensaios e testes. Por isso, muitas coisas que estão contempladas na teoria vêm de conhecimentos prévios da artista-pesquisadora, os quais não os que puderam ser realizados durante o processo da pesquisa.

De qualquer maneira, o olhar para a figura do operador como proponente da imagem cênica pode ser feito através da junção deste tanto com a máquina analógica quanto com a digital e tal relação não sofre interferência pelo tipo de tecnologia, a única coisa que se modifica é a imagem final. Sendo assim, acredito que a essência e a busca da relação homem-máquina como gerador de potência poética pôde ser contemplada.

Não tenho
Mais arte, espírito ou engenho:
Meu fim será desesperação
Se não tiver sua oração,
Que pela força com que assalta
Obtém mercê pra toda falta.
Quem peca e quer perdão na certa,
Por indulgência me liberta.

Fim. (EPILOGO)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia citada

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo**. trad. Teixeira Coelho. São Paulo: Editora Max Limonad Ltda, 1984.

BACHELARD, Gaston. **A Água e os Sonhos: ensaio sobre a imaginação e a matéria**. trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. **A Poética do Espaço**. 6 ed. trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. O virtual. In: **Senhas**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001. p.41-46.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. trad. Plínio Dantzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BELTING, Hans. **Anthropology of Images: Picture, Medium, Body**. trad. Thomas Dunlap. Princeton: Princeton University Press, 2001.

BELTING, Hans. Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. **Critical Inquiry**, The University of Chicago Press, vol. 31, n. 2, p. 302-319, 2005.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade. In: **Obras escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política**. 3 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BERNAL, Oscar Cornago. O corpo invisível: teatro e tecnologia da imagem. **Urdimento: Revista de estudos em Artes Cênicas**. Santa Catarina: Udesc, n.11, dez 2008, p.177-189.

CABRERA, Julio. Wittgenstein e o cinema-limite de Peter Greenaway. In: **De Hitchcock a Greenaway: pela história da filosofia (novas reflexões sobre cinema e filosofia)**. São Paulo: Nankin, 2007.

CALVINO, Italo. **Seis Propostas para o próximo milênio: lições americanas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 9 ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.

CARLSON, Marvin. **Performance: A Critical Introduction**. London and New York: Routledge, 1996.

CHAPPLE, F.; KATTENBELT, C. (edited by). **Intermediality in Theatre and Performance**. 2 ed. Amsterdam, New York: Edition Rodopi B.V., 2006.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). Num Instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: **O cinema e a invenção da vida moderna**. trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, s.d. p.317-334.

CORNAGO, Oscar. **¿Qué est la teatralidad? Pardigmas estéticos de la Modernidad.**

Telondefondo: revista de teoria y critica teatral. nº1, agosto, 2005. www.telondefondo.org.

CRAIG, Gordon. **Da Arte do Teatro.** Lisboa: Ed. Arcadia, s.d.

DAMASIO, Antonio. **O Erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano.** trad. Dora Vicente e Georgina Segurado. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

DEL NERO, Cyro. **Máquina para os deuses: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia.** São Paulo: Editora Senac, 2009.

DIXON, Steve. **Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.** Cambridge: The MIT Press, 2007.

DONDIS, Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual.** trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DUARTE, Rodrigo. Valores e interesses na Era Digital. In: **Muito Além do Espetáculo.** São Paulo: Editora Senac, 2005.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade.** 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

FÉRAL, Jossete. Performance e Performatividade: O que são os Performances Studies. In: MOSTAÇO, E.; ORFINO, I.; BAUMGARTEL, S.; COLLAÇO, V. (org). **Sobre Performatividade.** Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009. p.49-86.

FLAUBERT, Gustave. **Cartas Exemplares.** Editora Imago, 2005.

GALIZIA, Luiz Roberto. **Os processos criativos de Robert Wilson.** São Paulo: Perspectiva, 1986.

GREENAWAY, P. **Prospero's Books.** [filme-vídeo]. direção de Peter Greenaway. Inglaterra, 1991. 1 DVD, 119 min. color. son.

GOEBBELS, Heiner. Aesthetics of Absence: Questioning Basic Assumptions in Performing Arts. **Cornell Lecture on Contemporary Aesthetics**, 9, março, 2010.

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologia da imagem. **ArtCultura.** Uberlândia: UFU, v.13, n. 23, jul-dez, 2011, p.7-22.

JUNG, C.G (org.). **O Homem e seus Símbolos.** 2 ed. trad. Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KANDINSKY, Wassily. **Concerning the Spiritual Art.** translated by M.T.H. Sadler. New York: Dover Publications, Inc, 1977.

KANT, Immanuel. Vida e Obra. In: **Crítica da Razão Pura.** trad. Valério Rohden e Udo Baldur Moosburger. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

KENNEDY, Dennis. **Looking at Shakespeare.** Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

KIBUUKA, G. F. D. A ópsis na poesia dramática segundo a Poética de Aristóteles. **Anais de Filosofia Clássica.** vol. 2, nº3, p. 60-72, 2008.

KNIGHT, G. Wilson. A chart of Shakespeare's dramatic universe. In: **William Shakespeare The Tempest: a norton critical A edition**. New York, London: W.W. Norton & Company, s.d.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Mito e significado**. Lisboa, Edições 70: 1985.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

MACIEL, Maria Esther. Os fantásticos livros de Próspero. **Zunai, Revista de poesia e debates**. <http://www.revistazunai.com/materias_especiais/peter_greenaway/fantasticos_livros_do_prospero.htm 2003-2004> Acesso em março de 2015

_____. **A memória das coisas: ensaio de literatura, cinema e artes plásticas**. Rio de Janeiro: Editora Lamparina, 2004.

_____.(org.) **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1996.

MALLARMÉ, Stéphane. **Rabiscado no teatro**. trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

MELLO, C. M. L.. **O Cinema em cena: uma aproximação hipertextual a encenação de Peter Greenaway**. 2001. 262p. Tese (Doutorado em Audiovisual) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2001.

MITCHELL, W.J.T. Part one: Imagens. In: **What do Pictures Want? The lives and loves of images**. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2005.

NIETZSCHE, F. **O nascimento da tragédia ou helemismo e pessimismo**. trad. J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

ONFRAY, Michel. **A potência de existir: o manifesto hedonista**. trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

OSORIO, Luiz Camillo. **Razões da crítica**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005. p. 20-31.

PERNIOLA, Mario. **Do sentir**. trad. Antonio Guerreiro. Lisboa: Editora Presença, 1991.

PICON-VALLIN, Béatrice. Meyerhold e a Cena Contemporânea. In: **A arte do teatro entre a Tradição e a Vanguarda**. Fátima Saad [org.] (Teatro do Pequeno Gesto). Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2006.

_____. Tradições e Inovações nas artes da cena. **Revista Sala Preta**. São Paulo: USP, 2010, p.319-332.

RAMOS, Luiz Fernando. Por uma teoria contemporânea do espetáculo: mimesis e desempenho espetacular. In: WERNECK, M.H. e Brilhante, M.J.(Org.). **Texto e Imagem: estudos de teatro**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2009. p.89-103

ROCKWELL, John. Robert Wilson's stage works: originality and influence. In: **ROBERT WILSON: THE THEATER OF IMAGES**. Vários autores. 2 ed. New York: HARPER & ROW PUBLISHERS, 1984.

SANCHES, José A. **Dramaturgia de La Imagen**. 3 ed. corr. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. edição revista e ampliada. São Paulo: Experimento, 2000.

_____. O Homem e as máquinas. In: **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

SANTANA, Jorge Alves. A tempestade de Shakespeare e de Peter Greenaway: construção e desconstrução intersemióticas. **Signótica**. Goiás: UFG, v. 18. n.1. p.73-83 jan- jun, 2006.

SCHECHENER, Richard. **Performance Studies: an introduction**. 2 ed. New York and London: Routledge, 2006.

SHAKESPEARE, William. **A Tempestade**. trad. Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1999.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

WILLIAMS, Raymond. Discussão: texto e encenação. In: **Drama em cena**. trad. Rogério Bettoni. São Paulo: Cosacnaify, 2010.

WILSON, Robert. Preface. In: **The Theatre of Images**. New York: Drama Book Specialists, 1977.

WOLF, Francis. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: **Muito Além do Espetáculo**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

Outras referências bibliográficas

ALICE, Tania. **Performance.ensaio: dê[s]montando os clássicos**. Rio de Janeiro: Confraria do Ventre, 2010.

AMARAL, A. M. **Teatro de Animação**. S. Paulo: Ateliê Profissional, 1997.

_____. **O Teatro de Formas Animadas**. Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, USP, 1993.

APPIA, Adolphe. **A Obra de Arte Viva**. Lisboa: Ed. Arcadia, s.d.

ARISTÓTELES. **Poética**. 2 ed. São Paulo: Ars Poética, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte II**. trad. João Gama. Edições 70, 1076.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 2 ed. Trad. Rita Buongiorno e Pedro de Souza. São Paulo: DIFEL, 1975.

_____. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BELL, John. **Bread and Puppet Theatre and the Rediscovery of Performing Objects. Bread and Puppet Museum (Catalogue).** 1989. 2002.

_____. (edited by). **Puppet, Masks and Objects.** England: A TDR Book, The MIT Press, 2001.

BELTRAME, Valmor (org). **Teatro de Sombras: técnica e linguagem.** Santa Catarina: UDESC, 2005.

BETTELHEIM, B. **A Psicanálise nos Contos de Fadas.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

BOGATYREV, Petr. Os signos do teatro. In: **Semiologia do Teatro.** J. Guinsburg, J Teixeira Coelho Neto, Reni Chaves Cardoso (org.). São Paulo: Perspectiva, 2003.

BURIAN, Jarka. **The Scenography of Josef Svoboda.** Conecticut, Wesleyan University Press, 1983.

BURRIS-MEYER, Harold and COLE, Edward C. **Scenery for the Theatre: the organization, processes, materials and techniques used to set the stage.** Revised edition. Boston: Little, Brown and Company, 1971.

CAMPBELL, J. **O Poder do Mito.** São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. **A transformação do Mito através do tempo.** trad. Heloysa de Lima Dantas. São Paulo: Cultrix, 1990.

CINTRA, Wagner. Considerações acerca do Teatro Visual e da Dramaturgia da Visualidade. **Móin-Móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas.** n. 12, 2014, p.95-109).

COSTA. Felisberto Sabino. **A poética do ser e do não ser.** Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, USP, 2000.

CRABTREE, Susan, BEUDERT, Peter. **Scenic Art for the Theatre – History, Tools, and Techniques.** 2 ed. Burlington, USA: Focal Press, Elsevier Inc, 2005.

DAMASIO, Antonio. **E o cérebro criou o homem.** trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DAVIDSON, H.R. Ellis. **Deuses e Mitos do Norte da Europa.** São Paulo: Madras, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido.** trad. Luis Roberto Salinas Fortes. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DIDEROT, Denis. **Discurso sobre a poesia dramática.** trad. Franklin de Mattos. São Paulo: Cosac Naify, s.d..

DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: Editora UNESP, 1997.

- DURAND, Gilbert. Introdução. In: **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução á arquetipologia geral**. trad. Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos**. São Paulo, Martins Fontes, 1991.
- FERNANDES, S. Teatralidades Contemporâneas. In: WERNECK, M.H. e Brilhante, M.J.(Org.). **Texto e Imagem: estudos de teatro**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2009. p.9-28.
- FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumara, 2002.
- FORTES, Hugo. **Poéticas Líquidas: a água na arte contemporânea**. Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, USP, 2006.
- FOUCAULT, Michel. **This is not a Pipe**. trans. and Edit. By James Harkness. USA: Univerity of California Press, 1983.
- FURTADO, Beatriz (org.) **Imagens Contemporâneas**. vol. 1. São Paulo: ECidade, 2009.
- GARCIA, Wilton. **Introdução ao cinema Intertextual de Peter Greenaway**. São Paulo: ANNABLUME UNI ABC, 2000
- GUMBRECHT, H.U. **Produção e Presença: o que o sentido não consegue transmitir**. trad. Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto Editora PUC Rio, 2010.
- HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica**. São Paulo: Summus Editorial, 1980.
- HULME, P. e SHERMAN, W. (edited by). **William Shakespeare The Tempest: a norton critical A edition**. New York, London: W.W. Norton & Company, s.d.
- KELLER, Max. **Light Fantastic: The Art and Design of Stage Lighting**. New York: Prestel, 1999.
- KOTZ, Liz. **Words to be Looked at: language in the 1960s art**. London, England: The Mit Press, 2007.
- LEHMANN, Hans-Thies. **O teatro pós-dramático**. São Paulo, Cosac & Naify, 2007.
- LISTA, Giovanni. **La Scéne Moderne**. Paris: Actes Sud, 1997.
- MARRANCA, Bonnie (edited by). **The Theatre of Images**. New York: Drama Book Specialists, 1977.
- MCLUHAN, Marschell. **Galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico**. trad. Leonidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. Companhia Editora Nacional, 1977
- NOVAES, Adauto (org.). **Muito Além do Espetáculo**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- NOVAES, Adauto (org.). **Muito Além do Espetáculo**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- RAMOS, Luiz Fernando. **Mimesis Espetacular: a margem de invenção possível**. Tese de Livre-Docência, Escola de Comunicações e Artes, 2012.
- ROBERT WILSON: THE THEATER OF IMAGES**. Vários autores. 2 ed. New York: HARPER & ROW PUBLISHERS, 1984.