

LISANDRO BELLOTTO



UM TÍTERE DE SI MESMO:

**A IMAGEM COMO INTERFACE DOS JOGOS
ESTABELECIDOS EM UMA CRIAÇÃO SISTÊMICA**

PORTO ALEGRE 2013

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

Nível Mestrado

UM TÍTERE DE SI MESMO:

A IMAGEM COMO INTERFACE DOS JOGOS

ESTABELECIDOS EM UMA CRIAÇÃO SISTÊMICA

MESTRANDO: LISANDRO BELLOTTO

ORIENTADORA: DOUTORA MARTA ISAACSSON DE SOUZA E SILVA

PORTO ALEGRE

2013

Agradecimentos

Quero agradecer imensamente a todas as pessoas que me estenderam a mão durante a caminhada dentro do PPGAC; aos professores João Pedro Alcantara Gil, Sílvia Balestreri Nunes, Vera Lúcia Bertoni, Inês Marocco, Mirna Spritzer, Clóvis Massa e Marta Isaacsson, por me instrumentalizarem intelectualmente.

As professoras Mirna Spritzer, Suzi Weber - que sempre participou e orientou minha carreira acadêmica com entusiasmo e carinho - e Tânia Alice, da UniRio, por aceitarem o meu convite para participar da minha banca, tecendo comentários e sugestões de fundamental importância no momento da qualificação. Ao professor Alberto Chemeler, do instituto de artes visuais da UFRGS, que integrou a banca no momento da defesa.

A minha orientadora, a professora Marta Isaacsson, por me estimular e propiciar todo o suporte necessário, dividindo seu conhecimento e abrindo as portas do conhecimento sobre a teoria da arte, sempre com muita generosidade. Atitudes que tornaram possível o mergulho.

Aos companheiros que aceitaram participar dessa jornada artística e de outras; Leonardo Remor, Felipe Gue Martini, Lucca Simas e Cristiane Bastos - por estar sempre ao meu lado incentivando e amando.

A minha mãe, Vera Lúcia Pires, pela paciência, compreensão e afeto incondicionais.

As Cias “Rústica” e “Espaço em Branco”, que compartilham comigo criações que jamais esquecerei, e que me ensinaram a trabalhar sempre com paixão e coragem.

E, por fim, à CAPES que auxilia financeiramente o estudante universitário para que este se engaje academicamente, se preocupando menos com as contas do cotidiano.

RESUMO

A pesquisa tem por proposta central investigar de que forma as imagens virtuais podem agenciar processos criativos no campo teatral. Para tanto, elaborei uma metodologia onde a noção de “Criação Sistêmica” articula um jogo dinâmico de troca de materiais criativos para a cena, através dos sujeitos participantes. O resultado cênico foi partilhado através do experimento prático “Um Títere de Si Mesmo”, onde imagens virtuais serviram de fonte de provocação e desestabilização entre os artistas envolvidos. Em memorial reflexivo, relato a caminhada e as inúmeras transformações habitadas pelas imagens: o texto, o corpo, o vídeo, a música e a representação. Foram empregados materiais disponibilizados pela Internet e equipamentos como câmeras e projetores para construções virtuais sobre a cena. Para análise da metodologia empregada e seus resultados, foram utilizados os teóricos Roland Barthes, Lúcia Santaella, Gerard Genette, Pierre Lévy, Edgar Morin, Béatrice Picon-Vallin, Marta Isaacsson, Jackeline Pinzon, Renato Cohen, Patrice Pavis, Josette Féral, Antonin Artaud, entre outros. Em termos poéticos, a experimentação reflete a hibridação do ator com as mídias audiovisuais, observando princípios do teatro e da performance.

Palavras-chave: virtual, performance, imagem, mídias, hibridação.

ABSTRACT

The main proposal of the research is to investigate how the virtual images can shoot creative process in the theatrical field. Then, a methodology was elaborated in which the idea of “systemic creation” articulates an exchange of materials into theatrical dynamic stage allowed by the performer and his team. The result was shared in a practical experiment called “A Puppet of Yourself”, where virtual images have served like provocation and destabilization between the artists. In reflexive memorial, its related the progress and the modification of the images: the text, the body, the video, the music and the representation. Material available on the Internet and equipment like cameras and projectors were used for construction in the stage. To analyze the methodology elaborated and its results, we choosed theoreticians as Roland Barthes, Letícia Santaella, Gerard Genette, Pierre Lévy, Edgar Morin, Béatrice Picon-Vallin, Marta Isaacsson, Jackeline Pinzon, Renato Cohen, Patrice Pavis, Josette Féral, Antonin Artaud and others. In poetics terms, the experiment reflects the hybridization between actor and the audio-visual medias, attent to theater and performance art principles.

Key-words: virtual, performance, images, hibridation.

Lista de Figuras

Figura 1 – Ensaio Um títere de si mesmo – 2012.....	1
Figura 2 - Teresa e o Aquário - 2008 - Foto Bruno G. Barreto.....	20
Figura 3 - Teresa e o Aquário - 2008 - Foto Bruno G. Barreto.....	20
Figura 4 - Roleta Russa/Maçã do Amor- 2009 - Foto Luciano Montanha.....	22
Figura 5 - Roleta Russa/Maçã do Amor- 2009 - Foto Luciano Montanha.....	22
Figura 6 – Cineasta Leonardo Remor.....	41
Figura 7 – Músico Felipe Gue Martini.....	43
Figura 8 - O rebelde desconhecido – 1989 - Foto Jeff Widener.....	50
Figura 9 - Execution – 1968 – Foto Edie Adams.....	51
Figura 10 - Seca no Mali - 1985 – Foto Sebastião Salgado.....	52
Figura 11 - Eric Sprague - performer norte americano	53
Figura 12 - Primeiro teste da Bomba H – 1952	54
Figura 13 - Quadro “La Victoire” – 1938 - do pintor René Magrite.....	55
Figura 14 - Seca no Mali - 1985 – Foto Sebastião Salgado.....	76
Figura 15 –Duplo de Leonardo Remor.....	76
Figura 16 – Execution – 1968 - Foto Edie Adams.....	77
Figura 17 – Duplo de Leonardo Remor.....	77
Figura 18 - O rebelde desconhecido - 1989 – Foto Jeff Widener.....	78
Figura 19 - Duplo de Leonardo Remor.....	78
Figura 20 - Eric Sprague - performer norte americano	79
Figura 21 – Duplo de Leonardo Remor.....	79
Figura 22 - Primeiro teste da Bomba H – 1952.....	80
Figura 23 - Duplo de Leonardo Remor.....	80
Figura 24 - Quadro “La Victoire” – 1938 - do pintor René Magrite.....	81
Figura 25 - Duplo de Leonardo Remor.....	81
Figura 26 - Ensaio Um Títere de Si Mesmo – 2012.....	87
Figura 27 - Frame apresentação Um Títere de si mesmo - 2012.....	112
Figura 28 - Frame apresentação Um Títere de si mesmo - 2012.....	112
Figura 29 -Frame apresentação Um Títere de si mesmo - 2012.....	113
Figura 30 -Frame apresentação Um Títere de si mesmo – 2012.....	114
Figura 31 -Frame apresentação Um Títere de si mesmo – 2012.....	114

Figura 31 - Frame apresentação Um Títere de si mesmo - 2012.....	115
Figura 32 - Frame apresentação Um Títere de si mesmo - 2012.....	115
Figura 33 - Frame experimento Fantasma - 2011.....	133
Figura 34 - Fotografia manipulada - 2009 - de Erik Johansson.....	149
Figura 35 Mococa, São Paulo - Foto Araquém Alcântara.....	151
Figura 36 Imigrantes ilegais haitianos - 2010.....	153

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
ESTRADA RUMO AO DÍGITO.....	17
 CAPÍTULO I - AS TECNOLOGIAS NAS ARTES CÊNICAS	
Breve Histórico	26
As Tecnologias da Comunicação no Processo Criativo.....	35
Interface como Princípio Interacional entre o Humano e a Máquina Digital.....	37
 CAPÍTULO II - PROCESSO	
Participantes.....	41
Navegando na Rede.....	45
Seleção Imagética.....	50
Delírios Imagéticos da Fotografia.....	56
Imagens Palavras	63
Descrições.....	65
Palavras Imagens.....	73
Duplos de Leonardo Remor.....	76
Imagens Sonoras.....	82
Princípios e Procedimentos Adotados.....	86

Capítulo III - ANÁLISES

Criação Sistêmica.....	92
Palimpsestos.....	101
Montagem Revelada.....	105
Intermedialidades.....	110
O Corpo Performático das Tecnologias.....	116
Corpos que se Entrelaçam: o Delírio.....	125
Considerações Finais.....	129

Anexos

Transcrição da Conversa com Leonardo Remor.....	134
Perguntas e Respostas com o Músico Felipe Gue Martini.....	143
Outras Imagens e Descrições	149

Bibliografia.....	155
--------------------------	------------

DVD.....	160
-----------------	------------

INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação estão inseridas em minha vida a tal ponto que pensar o cotidiano sem elas se torna uma suposição difícil. O uso do computador se tornou algo corriqueiro e de fácil acesso, seja para buscar informações de qualquer tipo na “www” e me conectar virtualmente a outros internautas, seja para ver filmes na sala de casa, escutar músicas, ler livros ou escrever essas palavras que você está lendo nesse exato momento. Mas os dispositivos tecnológicos não se restringem a estes poucos exemplos ou simplesmente ao uso doméstico. O desenvolvimento continuado da informática e seus agenciamentos contaminam todos os campos dos saberes e provocam profundas transformações em sociedade, afetando a maioria das pessoas, direta ou indiretamente, transcendendo o uso particular que se faz das máquinas.

À medida que a ciência progride, as máquinas se tornam mais eficientes, leves, potentes, miniaturizadas e maleáveis, à custos cada vez mais baixos. E no campo das artes da cena, essa facilidade de utilização de equipamentos como os de registro, difusão e projeção, possibilita aos artistas pesquisadores experimentá-los com cada vez mais frequência em seus processos criativos. É comum as tecnologias mais recentes (as digitais) se presentificarem em alguma etapa do fazer artístico. Algumas vezes de maneira periférica, como nas fases de produção, ensaios e temporadas de um espetáculo (através do uso do registro digital de fotos e vídeos), outras, levadas diretamente para dentro do processo criativo e / ou para a cena, hibridizando linguagens e proporcionando novos campos perceptivos para a equipe envolvida e plateia, questionando então os paradigmas teatrais clássicos.

Existe um variado grupo de artistas contemporâneos que pesquisa a intersecção das artes cênicas com os dispositivos tecnológicos das mais diversas maneiras. O italiano Romeo Castellucci, os canadenses Robert Lepage e Line Nault, o norte-americano Robert Wilson, o belga Jan Fabre, os grupos Cena 11, Cia dos Atores, Teatro da Vertigem, o grupo de pesquisa “Poéticas Tecnológicas” da Universidade da Bahia(UFBA), Wooster Group, Forced Entertainment, Mabou Mines, Volksbühne, Théâtre de Complicité, Théâtre du Soleil, entre tantos outros que propõem, muitas vezes, o diálogo interfaceado entre a encenação e as

máquinas, criando por vezes seres híbridos em cena, como o espetáculo *Os Cegos*, do diretor canadense Denis Marleau e suas fantasmagorias, criaturas tecnológicas que servem de suporte para a imagem do humano¹.

Ao mesmo tempo, se verifica a carência de produção teórica que reflita sobre os processos criadores que envolvem as tecnologias da imagem e da informação, bem como sobre os princípios de articulação entre elementos reais e virtuais em cena, que faça frente a quantidade de práticas artísticas que se proliferam mundo afora sobre o assunto². As idéias presentes a seguir, visam contribuir para a reflexão, tanto teórica quanto prática, já que envolve uma *práxis* em sala de ensaio, que pensa a relação das artes da cena com os “novos meios”, diminuindo a escassez teórica acerca do assunto. Tenho formação de ator, logo o procedimento prático como parte indispensável desta pesquisa é a forma que encontrei de trabalhar pela vivência e com um objeto não exterior a mim, nesse caso a experiência aliada a um manancial teórico se traduz em conhecimento.

Essa contribuição aconteceu dentro de um espaço estabelecido previamente e que se amparou no uso das tecnologias como possibilidade de deflagrar processos criativos no campo das artes da cena. A pesquisadora franco-canadense Josette Féral³ aponta a importância de reconhecer o processo criativo como fase fundamental da vida de um espetáculo; este também constitui-se pelas etapas de gestação antes do confronto com a plateia, onde uma prática vai sendo gerada diariamente, em um espaço comum para experimentar os agenciamentos dos elementos da linguagem cênica, com os erros e acertos dos sujeitos participantes e suas relações, as decisões que precisam ser tomadas e até os problemas de produção. É a fase de lapidação de um espetáculo onde ele vai, aos poucos, ganhando vida. Para que tanto aconteça, é necessário um investimento

¹ A dissertação de Maíra Castilhos Coelho intitulada: *A presença de corpos ausentes: a fantasmagoria de Denis Marleau em Os Cegos, de Maurice Maeterlinck*, realizada dentro desta universidade no ano de 2012, se propõe a analisar o espetáculo em questão, a fim de discutir o efeito de presença do ator gerado através das máscaras videográficas. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/55607/000858256.pdf?sequence=1>

² Alguns pensadores como a francesa Béatrice Picon-Vallin, bem como a pesquisa da professora doutora Marta Isaacsson dentro desta universidade, intitulada “*Homens e Fantasmas sobre a cena contemporânea*”, atestam e legitimam a relevância do tema em questão.

³ Para mais informações recomenda-se a leitura do livro de Josette Féral; *Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras*. Buenos Aires: Galerna, p.25-34, 2004.

explorativo dos integrantes, que se desenvolve mediante à aplicação de uma metodologia.

Deflagrar processos criativos, nesta pesquisa, significou convocar a equipe a criar por meio de um “disparo”. Impelir os agentes criadores para a ação, estimulando a produção de materiais para serem experimentados na cena mediante a observação de um campo poético. A arte educadora gaúcha Paola Zordan¹ em seu artigo “Disparos e Excesso de Arquivos”², expõe como funciona um disparo de pesquisa e como a paixão por alguns temas faz proliferar diferentes repertórios para a criação:

Por disparador entende-se a força motriz que dá a potência do desenvolvimento de uma pesquisa. Linha de fuga do pensamento, que se espraia sobre alguma coisa antes não pensada, dando uma nova maneira de olhar aos transcorreres de uma vida. Essa força de disparo mobiliza o desejo, cria a vontade para todo um trabalho. Uma pesquisa que pode se constituir dos mais variados elementos existentes, como por exemplo: obra de arte, engenho, teoria; um objeto/objeto qualquer, coisa ou palavra, figuras que disparam pressupostos, suposições, indagações, confusões[...] O disparo precisa ser apreciado. A ele é dado um valor. Sem valoração, esses elementos não disparam[...]Para ser digno de atenção, demandar pesquisa, estudos, investigações, o disparo precisa apresentar a força com que seus elementos incidem num território. (ZORDAN 2011).

Nesta pesquisa, o “disparo” nasce via imagens tecnológicas e seus desdobramentos acontecem dentro de um jogo proposto para a equipe criadora³, que permite a abordagem de possíveis transformações das imagens, que se metamorfoseiam em texto, em corpo, em vídeo, em música e em representação. A noção de *palimpsesto* proposto pelo francês Gerard Genette, liga os caminhos percorridos, relacionando as diversas camadas das imagens desmembradas.

Elas são o elo inicial e servem de interface criativa entre a equipe. Sem a

¹ É Doutora e Mestre em educação, Bacharel em Desenho e Licenciada em Educação Artística pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

² O artigo está disponível na íntegra em:
http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/paola_zordan.pdf

³ A equipe foi composta por cineasta, músico, operador de som e de luz. Cada um foi convidado a operar/criar dentro de seu campo de atuação. Mais informações a respeito dos participantes e suas funções estão descritas no Capítulo II (pg. 41).

presença constante das imagens¹ este trabalho não existira ou seria outro: as potências criativas dos participantes foram acionadas pela força sugestiva das imagens e suas diferentes possibilidades de leituras. Cada envolvido se aproximou de uma forma específica delas, extraíndo materiais criativos a partir das suas possibilidades e seus lugares de ação. A exploração da criação em um ambiente tecnológico propiciou o espaço poético necessário, servindo como gerador e multiplicador de imagens de toda ordem que alimentaram o processo. A análise desse elo criativo tão específico deu origem à noção de “Criação Sistêmica”(que será abordada no Capítulo 3), elaborada a partir do conceito de *hipertexto* de Pierre Lévy² e do *pensamento complexo* de Edgar Morin³.

Dessa investigação nasceu uma segunda questão, que diz respeito ao papel do corpo do artista nesse espaço impulsionado pelas imagens de síntese e modificado pelas máquinas. O ator, centro do evento teatral por excelência, também pode se valer do uso das imagens para enriquecer sua performance cênica, além de aprender a compor e jogar com elas, que se configuram de todo tipo e que invadem o palco tecnológico. Para tanto, cabe pensar o corpo imbricado com a tecnologia, bem como resgatar alguns aspectos da teoria teatral e cultural artaudiana para adensar a relação do corpo com seus duplos de luz na cena.

No intuito de refletir possibilidades de relação da natureza instaurada entre imagem projetada e cena no meu experimento, me utilizo de algumas modalidades operacionais propostas pela pesquisadora Marta Isaacsson. Também contemplo a noção de *montagem revelada*, termo cunhado pela pesquisadora Jackeline Pinzon, como outra possibilidade de ferramenta teórica que descortina as operações envolvidas na relação entre o ator e a imagem virtual⁴.

¹ As tecnologias de produção, captação, transmissão, reprodução, processamento e armazenamento da imagem se traduzem no telescópio, microscópio, radiografia, cinema, televisão, vídeo, satélite, fotocopiadora, ultrassom, holografia, telefax entre outras possibilidades imagéticas que leva o homem a ver o mundo a partir de outras realidades, muitas invisíveis a olho nu. Eis que o artista contemporâneo se encontra envolvido nesse mundo de possibilidades ofertadas pelas imagens tecnológicas.

² LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na era da informática*. São Paulo: editora 34, 2001.

³ MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

⁴ A noção de montagem revelada, bem como os modelos operacionais propostos por Isaacsson estão descritos no Capítulo III - Análises (pg. 92 -115).

Os procedimentos metodológicos consistiram em investigar algumas pistas sobre o uso das imagens como fonte criativa e de relação entre os participantes, partindo da realização de uma prática artística que refletiu a hibridação do ator com os novos meios, utilizando-se de câmeras, computadores e projetores, incluindo as tecnologias em todas as etapas do processo criativo. Neste caso, os dispositivos tecnológicos se configuraram como mais um parceiro de criação. A utilização de imagens selecionadas no ciberespaço para estimular e desestabilizar os artistas envolvidos é outro procedimento que merece destaque. A Internet é um conglomerado de redes em escala mundial de milhões de computadores interligados. Segundo Lévy, “o ciberespaço oferece objetos que rolam entre os grupos, memórias compartilhadas, hipertextos comunitários para a constituição de coletivos inteligentes”(2001:131). Em virtude da possibilidade de acesso e armazenamento de um número incontável de informações de toda ordem pelas redes, o mundo vem se traduzindo como uma gigantesca rede de troca de dados. A Internet se configura por uma estrutura rizomática onde é possível conectar-se a ela em qualquer parte do mundo onde haja um suporte informático ligado a uma rede de telecomunicação. O computador é o pivô da revolução digital em andamento, graças a sua possibilidade de converter toda e qualquer informação de texto, som e imagem em uma mesma codificação universal; a linguagem do bit e dos bytes. Para Santaella (2003), a cultura das mídias acarretou numa revolução tecnológica sem precedentes na história, provocando transformações em todas as instâncias da sociedade. Pensar no homem contemporâneo é levar em conta as tecnologias que o cercam e o constroem.

Nasceu assim o experimento “Um Títere de Si Mesmo”. As imagens humanas impalpáveis projetadas sobre a cena podem nos remeter diretamente aos títeres e marionetes - agora tecnológicos. Colocar frente a frente ator e seus fantasmas de luz é pensar os duplos como elementos de construção da cena contemporânea; a modificação do corpo do ator no palco eletrônico e as possibilidades criativas das imagens ofertadas pelos meios tecnológicos como forma de alavancar processos no campo teatral.

Como não se pode ficar isento das escolhas bibliográficas que trazem determinados aportes conceituais e ferramentas teóricas de análise, do resultado híbrido dessa pesquisa, pode-se vislumbrar aspectos do teatro e da performance,

que foram apoiados teoricamente pela pesquisadora franco-canadense Josette Féral e pelo brasileiro Renato Cohen. Os livros *Cultura e Artes do Pós-Humano*, de Lucia Santaella¹ e *A Câmara Clara*², do francês Roland Barthes, fornecem o amparo teórico no que diz respeito às tecnologias da imagem. Os pesquisadores franceses Patrice Pavis, Béatrice Picon-Vallin, e o alemão Hans-Thies Lehmann, completam as referências teóricas mais importantes, o que não isenta a pesquisa de citar e comentar outros autores que apoiem as reflexões propostas.

Este memorial é resultante do cruzamento entre uma teoria selecionada e uma prática proposta, maneira muito eficaz para se fazer avançar os conhecimentos artísticos e de se refletir sobre processos criativos. É composto também de um DVD que contém registros videográficos e sonoros, além de um blogue³ audiovisual contendo todo material disponível on-line para consulta. Dessa forma, procuro dar conta da maneira mais ampla possível da minha questão de pesquisa acima apontada.

¹ SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

² BARTHES, Roland. *A Câmara Clara. Nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

³ Endereço virtual do blogue - <http://lisandrobellootto.blogspot.com/>

ESTRADA RUMO AO DÍGITO

Falar sobre “começos” é tarefa complicada. Caminhos repletos de incertezas, pois existe uma série de variáveis em relação ao que se está considerando como início, já que tudo está em permanente transformação. Então, vou justificar este memorial procurando estados anteriores à minha pesquisa de mestrado. Percorrer esse caminho será mergulhar em lembranças e reflexões guardadas pela minha memória, mais documentos escritos e registros gravados de meus trabalhos anteriores¹. E quando falo em lembranças, estarei me reportando a processos criativos, à minha relação com os “novos meios” e a estados corporais em cena. Este “feedback” é importante para o memorial, uma vez que ele explicita não somente meus referenciais, como também os estados anteriores que me levaram à reflexão aqui presente denominada Um títere de si mesmo: a imagem como interface dos jogos estabelecidos em uma criação sistêmica.

Em outras palavras, eu poderia dizer que essa pesquisa iniciou muito antes do meu ingresso no programa de pós-graduação. E o primeiro passo é resgatar o nascimento da Companhia Espaço em Branco de teatro e seu desenvolvimento rumo a uma linguagem específica, a partir do encontro de estudantes de teatro interessados em montar textos contemporâneos inéditos dentro da universidade. Para identificar o coletivo, cito as palavras do artista João de Ricardo, que ficou à frente de grande parte dos espetáculos do grupo na função de encenador. A companhia se tornou seu objeto de pesquisa de mestrado intitulada: “Espaço em Branco: processos híbridos de criação²”.

Cia. Espaço em Branco de teatro é um coletivo de artistas que desde 2004 trabalha e desenvolve-se na intenção de estimular a arte em diferentes direções, que em todas as suas ações tem como objetivo ir além do teatro convencional. Busca produzir espetáculos contemporâneos e únicos que conjuguem a arte e a tecnologia criando um link entre as duas e extrapolando as barreiras do palco. Seus integrantes vêm ampliando seus territórios de experiência estética e nela se reúnem na criação de espetáculos teatrais que,

¹ A sessão “Memórias” incluso no menu do DVD em anexo, é composto por uma série de documentos iconográficos dos meus trabalhos anteriores a essa pesquisa.

² O artista João de Ricardo é graduado em direção e interpretação pelo DAD/UFRGS, e realizou pós-graduação na UNICAMP no ano de 2010. Atualmente dirigiu o espetáculo gaúcho de dança Não Me Toques, Estou Cheio de Lágrimas(2012), com coreografias de Maria Waleska Van Helden.

hoje, apóiam-se na pesquisa da performance art. A Cia. desenvolve uma pesquisa continuada, e tem hoje uma vasta produção criativa e intelectual sobre o fazer teatral. Inovadora da cena cultural local (Porto Alegre-RS) e considerada uma Cia. forte e surpreendente pela crítica, afirma sua qualidade também no retorno do público e pretende seguir dialogando com ele. Seus novos espetáculos abrem-se cada vez mais ao espectador, considerando o outro como parte criadora da obra e relacionando-se com ele racional e sensorialmente. Obras autorais e a investigação dos recursos audiovisuais são características do grupo, que desenvolve o diálogo com as tecnologias humanas de imagem, e de imaginação. A Cia. conta com sete montagens teatrais no seu currículo: Extinção(2004), Andy/Edie(2006), Teresa e o Aquário(2008), Em Trânsito(2009), Alice(2009), Homem que não vive da glória do passado(2010) e Anatomia da Boneca (2010), além de desenvolver um projeto de arte-educação: Processos Híbridos de Criação. (RICARDO 2010:3)

Na primeira montagem do grupo, “Extinção” (uma livre adaptação do texto “Pterodáctilos” do norte-americano Nick Silver), o foco foi no trabalho do ator sobre o palco vazio; o tempo e o espaço da cena ficcionalizados pelos corpos dos atores e pela dramaturgia explorada. Jogos sistemáticos de pré-expressividade foram sendo utilizados durante o processo de ensaios, aliado a improvisações diversas acerca da vida das personagens sugeridas pelo texto. A ênfase era na fábula, nas relações de tensão entre as personagens, resultando em corpos que atualizavam o universo explorado pela representação; a destruição de uma família burguesa. Segundo Ricardo, esse procedimento de direção se repetiu ainda na montagem seguinte, revelando uma formação dos participantes dentro das convenções e funções do teatro denominado como dramático, e tendo no diretor a figura que escolhia o texto a ser encenado de acordo com suas vontades pessoais.

Nessa primeira criação conjunta, foram utilizados vídeos pré-gravados e projetados em cena. No entanto, de forma muito incipiente, na medida em que não havia uma relação dialógica no palco entre os atores e as imagens projetadas. Serviam única e exclusivamente para “costurar” os atos. Projeções escatológicas em “close” de corpos abertos sendo manipulados em cirurgias médicas; metáfora da autópsia que se fazia em cena da família burguesa, até a projeção de um parto mostrado ao contrário no final do último ato, onde o protagonista voltava metaforicamente para o útero da mãe.

Entretanto, as projeções escolhidas pelo encenador para a abertura do espetáculo eram as mais intrigantes para mim: uma sequência progressiva de fotos

reais da vida dos atores. O que se via era o desfile imagético de situações do cotidiano de cada um; das festas de aniversário e brincadeiras da infância até imagens de um presente mais próximo, enquanto surgiam, em sobreposição às imagens, legendas com o nome dos personagens da peça. Havia ali uma mistura da realidade com a ficção que me impressionava. Um prenúncio de fronteiras que começavam a se imbricar; a extremidade do vídeo como possibilidade de revelar efeitos de real¹ em cena.

No ano de 2008, iniciamos a criação de outro espetáculo que eu considero o “divisor de águas” dentro das nossas investigações artísticas. Uma cisão radical com o que vinha se estabelecendo enquanto linguagem criativa para a cena. A começar pelo fato da proposta ter nascido pelas mãos dos integrantes do elenco(eu e a atriz Sissi Venturin)para o Ricardo, e não ao contrário, como era o usual. Ao invés de partir de uma dramaturgia prévia, como era outro procedimento do coletivo, optou-se pela escrita colaborativa, onde textos pessoais elaborados pelos integrantes eram misturados com textos concebidos por um dramaturgo convidado que assistia aos ensaios e escrevia em tempo real.

Teresa e o Aquário¹ nasceu de um conto sobre a dificuldade de comunicação entre um casal da contemporaneidade. O financiamento público² possibilitou investir em material tecnológico de ponta, revelando definitivamente a inscrição dos meios tecnológicos como câmeras, microfones, computadores, projetores, pedais de delay, e a vontade de mediar a encenação pelo olhar das máquinas. O encenador, um cineasta e um músico manipulavam as tecnologias da imagem e do som dentro do palco, deixando visível aos espectadores esse processo. Imagens pré-gravadas misturadas com imagens captadas em tempo real dividiam o espaço da cena com os atores que promoviam um espaço relacional entre esses elementos. Os vídeos, apesar de ficarem confinados sempre na mesma posição, ao fundo do palco sobre um tecido branco, se prestavam a uma multifuncionalidade dentro da encenação. Ora eram usados como cenários de luz, ora como recurso

¹ “Tradicionalmente, no que tange ao funcionamento da poética teatral destacam-se a possibilidade de dois registros cênicos opostos, que se convencionou chamar de efeito de real e efeito teatral. Enquanto o efeito de real “repousa sobre a ilusão e a identificação”, explica P. Pavis, o efeito teatral “revela sua origem lúdica, artificial, teatral”.(ISAACSSON 2012:96)

² Livre adaptação do conto “Teresa ainda olhava para o aquário”, do gaúcho Luciano Matuella.

³ A montagem foi contemplada com o VIII Prêmio PalcoHabitassul de Montagem Cênica.



de duplicação e atomização dos atores e da plateia, que eram captados pelo olho da câmera e transformados em imagens projetadas no palco. E, ainda, projeções pré-gravadas de textos e imagens que contribuía para a progressão de uma narrativa fragmentada e propositadamente imprecisa. Todos esses elementos provocavam um interrelação entre atores, tecnologia e demais artistas que estavam participando do trabalho. O potencial híbrido da montagem não se limitou ao uso das tecnologias e à criação colaborativa do texto. Outros aspectos do teatro performativo¹ foram aparecendo durante os ensaios, como a possibilidade dos atores falarem em nome próprio, incluindo fragmentos de suas histórias pessoais no espetáculo. Nesses momentos os corpos eram liberados de aspectos formais, promovendo um despojamento corporal semelhante ao que Hans-Thies Lehmann (1999) descreve no seu livro “Teatro Pós-dramático” como corpos expostos à plateia em seu presente de dissolução. O ator foi considerado como um performer dentro da encenação e tomou para si uma maior responsabilidade no processo criativo, que não ficou somente a cargo do encenador. A coautoria no processo de criação levou a um equilíbrio hierárquico maior entre toda a equipe, onde o encenador não se configurava como único irradiador das propostas teatrais, intensificando a experiência coletiva e verticalizando a criação. Trago à luz do conhecimento algumas características destes espetáculos porque foram importantes para a construção de um entendimento que muito me interessa sobre o teatro contemporâneo e que foram norteadores do meu trabalho de graduação dentro da universidade. A montagem de Roleta Russa / Maçã do Amor² adensou a pesquisa rumo a um teatro dito performativo. Trabalhando sempre em primeira pessoa e a partir da memória, eu realizava um mapeamento acerca da minha identidade em cena, acirrando a proximidade entre arte e vida; borrando as fronteiras. Não existia uma cenografia, no sentido de situar onde o espetáculo se localizava, o espaço cênico era o próprio teatro, lugar onde eu agregava colaboradores artísticos, como um cineasta³, que confeccionou e operou os vídeos nas apresentações.

¹ Termo cunhado por Josette Féral que será abordado na página seguinte.

² Meu trabalho de graduação apresentado no ano de 2009, sob a orientação da professora doutora Suzi Weber.

³ Bruno Gularte Barreto, o mesmo cineasta que participou da montagem de Teresa e o Aquário.



Pesquisei procedimentos que incluíssem efeitos de real em cena, como falar em nome próprio, me dirigir diretamente à plateia, e projetar imagens pessoais da minha vida, dentro de uma estrutura de quadros independentes que aos poucos revelavam o meu universo afetivo, social e pessoal, assim como meus referências literários. Tudo isso aliado às tecnologias com a intenção de misturar linguagens e complexificar o diálogo; um microfone que expandia possibilidades sonoras do meu corpo no espaço, computador e projetor, que ampliavam o espectro comunicativo da proposta, através de imagens atomizadas. A frequência com que estes dois últimos espetáculos se situam em espaços miscigenados de artes plásticas, dança, cinema, vídeo e performance merecem que alguns procedimentos sejam mais explicitados.

Primeiro, o uso da projeção audiovisual como dispositivo imagético que invade o palco e revela aspectos do mundo real, imagens extra-cênicas usadas como reverberações do “eu”. Segundo, abandono do texto prévio ao processo criativo e o uso de processos autoficcionais. Terceiro, a busca de um espaço mais ligado à uma vivência artística, ressaltando o processo do “fazer”.

Quando a cena não serve apenas como suporte para o mundo ficcional, ela pode nos reportar a um tipo de teatro menos vinculado a mundos ilusionistas e mais fixado em aspectos da realidade. Característica de teatro denominado por Féral (2008) como teatro performativo. A autora se vale das noções de performance e performatividade que, segundo ela, são utilizados nos Estados Unidos há mais de duas décadas para definir o teatro que se faz na contemporaneidade. A preferência pelo nome “teatro performativo” se dá na medida em que o termo “performativo” está no centro de seu funcionamento. Essa noção valoriza a ação mais do que a representação ligada à mímese: é o fazer como pressuposto indispensável dentro da performance cênica.

Para o entendimento desse tipo de teatro, a autora faz uma incursão pelo campo da forma artística da performance art¹, tendo em vista que vários elementos desta foram incorporadas pelo teatro, tais como:

¹ Segundo Renato Cohen “a performance, apesar de ser uma expressão cênica, esta pertence a família das artes plásticas, caracterizando-se por ser a evolução dinâmico – espacial dessa arte estática. Poderíamos dizer, numa classificação topológica, que a performance se colocaria no limite das artes plásticas e das artes cênicas, sendo uma linguagem híbrida que guarda características da primeira enquanto origem e da segunda enquanto finalidade” (2002:30).

[...] a transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cênica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo à receptividade do espectador de natureza essencialmente espetacular ou aos modos de percepção próprios da tecnologia[...]. (FÉRAL 2008:198).

Pode-se observar que os espetáculos Teresa e o Aquário e Roleta Russa/Maçã do Amor se enquadram em alguma medida nas transformações ressaltadas por essa modalidade de teatro no que diz respeito à recusa da representação mimética, à valorização do presente em detrimento à cena ilusionista, à autorreferência, ao texto autobiográfico, e ao uso das tecnologias a partir da própria cena.

Desta trajetória¹ e elementos, que me eram familiares mais na prática do que na teoria, elaborei meu projeto de mestrado na tentativa de ligar universos e entender seus desdobramentos. A escrita enfim tinha se virtualizado²: as mídias audiovisuais, sempre presente nos meus últimos trabalhos realizados, me incitavam à uma pesquisa mais profunda da cena com as tecnologias da imagem e do som.

Concomitantemente, as sementes de uma virtualização de ordem prática começava a nascer nos meus pensamentos e viria a se agregar à pesquisa. Atuar nessa zona de tensão entre o virtual e o real não bastava. Parecia um material rico em potências, mas superficial. Como um objeto brilhante, mas oco e de frágil consistência. Além do mais, nas minhas incursões constantes na Internet, que se tornaram um “hobby” há muito tempo, me deparei com fragmentos em vídeo de espetáculos de toda ordem e vindo de todos os lugares do globo. Das pesquisas de superfície de projeção ao aspecto relacional dos atores com as imagens projetadas. Uma estranha impressão de que eu poderia repetir experiências práticas passadas me invadiu. Foi depois de alguns meses de angústias e indeterminações, fase não

¹ Há ainda outras atividades formativas que vem me construindo ao longo dos tempos, já que sou membro há oito anos de outra companhia de teatro local; a Cia Rústica de teatro, sob a direção da professora doutora Patrícia Fagundes. Mais informações no site do grupo - <http://ciarustica.com/> E meus primeiros trabalhos como diretor – o espetáculo “Vão”(2010), orientado pela professora doutora Suzi Weber, e “Miragem”(2013).

² A noção de Virtual para o filósofo Piérre Lévy(2009) está intimamente ligado a idéia de transformação de um objeto, entidade ou situação em um complexo problemático. Virtualizar é problematizar algo ou alguma coisa, elevá-lo a potência de devir que o coloca em movimento. A identidade do objeto se modifica, não é mais estático, passa a ser regido por uma tensão dinâmica à procura de soluções, e esses movimentos modificam o objeto.

isenta de potências e descobertas, pela qual passa todo mestrando, que elaborei melhor a parte prática a ser desenvolvida, constituindo-se como fundamental, e que possibilitou trilhar uma ação artística original e instigante dentro do curso de pós-graduação. Justamente o que as imagens destes espetáculos que eu garimpava na “webnet” não mostravam, foi o que começou a despertar o meu interesse. Uma camada específica da encenação que está ali, na hora da sua apresentação, mas permanece invisível para quem assiste; a elaboração de processos criativos trespassados pelas imagens tecnológicas no campo teatral. Como elas podem desafiar e provocar todos os artistas envolvidos na criação para a cena? Virtualizar as tecnologias é transformá-las em um complexo problemático que desafie a equipe artística, e que a instigue a encontrar soluções criativas para este impasse.

Portanto, não custa repetir do que se trata esse memorial reflexivo: da relação direta entre teorias propostas e uma prática artística; dos processos criadores que investem nas relações interdisciplinares entre as artes da cena e as tecnologias da imagem e do som, bem como dos princípios de articulação entre elementos reais e virtuais em cena. A minha relação com a arte aconteceu sempre a partir do viés prático e de forma instintiva, no trânsito entre duas companhias teatrais e entre o ofício de ator e diretor. O fazer como atividade formativa e performativa do artista. Agora, mais um campo vai se estruturando no espaço do meu saber: a escrita teórica como possibilidade de ação reflexiva, lançando um olhar crítico sobre a minha prática, através da auto-análise, me alçando a artista/pesquisador; o saber acadêmico alimentando minha prática em sala de ensaio e vice-versa.

CAPÍTULO I – AS TECNOLOGIAS NAS ARTES CÊNICAS

Breve Histórico

Jasão

Correi já as fechaduras, ó servos, soltai estas trancas, para eu ver a dupla desgraça, os que morreram... e aquela a quem eu farei pagar as culpas. (Medeia aparece em plano mais elevado, no carro do Sol, com os cadáveres dos filhos)

Medeia

Para que abalas e tentas destrancar essas portas, procurando os cadáveres e a mim, autora dessa obra? Cessa esse trabalho. Se precisas de mim, fala, se quiseres, que com a mão nunca me tocarás. O Sol, pai de meu pai, me deu este carro como meio de defesa contra mãos inimigas¹.

Quando o personagem Jasão procura por Medeia para vingar o assassinato de seus filhos, no final do último ato da tragédia de Eurípides (480-406 a.C.), ele encontra-a em uma carruagem solar. Medeia, que tem os deuses a seu lado, evade-se da cena trágica escapando da morte anunciada para os personagens em híbris. A solução que vem de fora do enredo, pela força mágica de um deus, para o desfecho do drama Euripidiano, poderia ser representado no palco grego através de uma máquina suspensa por uma grua ou guindaste, a qual elevava os personagens em cena. A *mechane* não era a única tecnologia utilizada nesse teatro, o *periactes* era outro dispositivo cênico que se constituía por um prisma cenográfico para mudanças de ambientação; já as máscaras gregas eram

¹ EURÍPEDES. *Medeia. As Bacantes. As Troianas*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1988 - pg. 57.

verdadeiras hórteses¹ amplificadoras da voz para o ator que precisava falar à uma multidão que ultrapassava suas capacidades vocais. Esses mecanismos demonstram que nas representações que se convencionam como originárias do teatro ocidental já se utilizavam tecnologias na/para cena. Entre as máquinas e os efeitos do teatro grego, que se conhece, como guindastes, alçapões, escadas e praticáveis móveis, havia, segundo o artista e pensador pernambucano Hermilo Borba Filho, possíveis efeitos de luz, como os raios feitos com reflexo e até mesmo a projeção de imagens ou sombras era possível a partir da reflexão do próprio Sol:

[...]uma espécie de lanterna mágica que fazia os espectadores verem o outro extremo da cidade, naufragos no meio das ondas, apoteose de heróis acompanhados por fogos de artifício. (BORBA FILHO 1968:33).

E poderia se fazer um inventário histórico do uso da tecnologia e sua evolução em consonância com as descobertas científicas aplicadas às artes da cena através dos tempos². Para Santaella “em cada período histórico, a cultura fica sob o domínio da técnica e ou da tecnologia de comunicação mais recente”(2002:14). Tecnologia entendida aqui como um termo que envolve o conhecimento técnico e científico e as ferramentas, processos e materiais criados e/ou utilizados a partir de tal conhecimento. O resgate da maquinaria no palco grego revela que o uso da tecnologia no campo teatral é algo tão antigo quanto o próprio teatro.

Por outro lado, no campo das artes visuais, não se pode deixar de registrar aqui o aperfeiçoamento da câmara escura como técnica projetiva que utilizava a luz natural para compor imagens, utilizada na época da Renascença. A câmara escura é um dispositivo óptico que consiste numa caixa (ou sala) com um buraco no canto por onde passa a luz de um lugar externo e atinge uma superfície interna, onde é reproduzida a imagem invertida; a projeção ajudava o artista a esboçar suas pinturas. Essa tecnologia foi importante para o posterior desenvolvimento da fotografia (aliada a descoberta química) no início do século XIX e nos remete às técnicas básicas de projeção de imagens.

¹ Dispositivo externo aplicado ao corpo com o objetivo de obtenção de alguma vantagem mecânica ou ortopédica.

² As reflexões desenvolvidas aqui não tem a pretensão de constituir um levantamento enciclopédico sobre o uso das tecnologias no espaço cênico. Apenas identificar alguns momentos históricos que revelam o surgimento e inclusão destas na cena artística, bem como demonstrar o fascínio que as imagens projetadas provocam desde sempre no imaginário do homem.

Picon-Vallin aponta, antes mesmo da criação do cinema, uma longa história do uso de imagens projetadas na cena, através da utilização de tecnologias que criavam imagens luminosas no palco:

Já no século XVII com as lanternas mágicas, ou quando se tratava por Nicola Sabbatini de divertir com métodos destinados a fazer aparecer espectros na cena, ou no século XIX pelo belga Étienne-Gaspard Robert, físico de sua época que inventou o fantascópio capaz de projetar imagens fantasmagóricas, seguido de John Henry Pepper, que suscitava aparições luminosas à custas de efeitos nomeados Pepperghost e passando por todos os espetáculos elétricos que causaram furor ao fim do século XIX. (PICON-VALLIN 1998: 14)¹.

Mas no teatro grego a iluminação era natural e solar, ou vinda da luz do fogo². Quando o teatro descobre e ganha a caixa preta do palco italiano no século XVI, a tecnologia do fogo artificial vai servir para tornar visível o espetáculo através das luzes da ribalta. Será que o poder limitado e de pouco alcance desse tipo de recurso, que iluminava os atores e objetos irregularmente, promovendo zonas de claro e escuro no palco, já não provocava uma percepção distorcida ou evanescente do acontecimento cênico? Nesse caso, os atores, iluminados de forma pouco clara, em alguns momentos poderiam enganar a visão da plateia e dar-lhes a ilusão de verem fantasmas provenientes das sombras que se desprendiam do corpo em silhueta dos atores.

Esse fascínio por imagens impalpáveis e sobrenaturais no palco misturadas à imagem em “carne e osso” do ator vai se aperfeiçoar com o descobrimento da luz elétrica e o desenvolvimento tecnológico. Modificações drásticas acabam por ocorrer em todos os campos da vida, e no campo teatral as transformações não são menores. A substituição das luzes da ribalta pela tecnologia da luz elétrica vai, no final do século XIX, permitir a clareza das formas e maior visibilidade de todo o espaço destinado à representação, exigindo maior refinamento da linguagem teatral, criando o espaço perfeito para o aparecimento oficial do encenador.

O artista suíço Adolphe Appia(1862-1928) e o inglês Gordon Craig (1872-1966) revolucionaram o dispositivo cênico utilizando-se do recurso da iluminação (como o dispositivo “mil cenas em uma” de Craig) e a criação de um

¹ Original em francês. Tradução livre de minha autoria.

² Como as tochas que, muitas vezes, tinham a função de efeitos especiais, principalmente para aparições sobrenaturais como criaturas divinas ou demoníacas.

espaço de ilusão ao extremo, juntamente com cenários complexos, com planos múltiplos, verticais e horizontais. Um teatro que se baseou na arte do espaço e do movimento. Foram palcos mecanizados, pautados pelo equilíbrio da qualidade simbolista da luz com a construção arquitetônica, que foram possíveis somente graças às novas invenções tecnológicas.

Em contrapartida, a primeira exibição fílmica de “Chegada de Um Trem à Estação” apresentada no ano de 1895 no Grand Café em Paris, pelos irmãos Lumière, fez com que as pessoas corressem e gritassem de medo¹, tamanho poder ilusório que este aparato exerceu sobre a audiência. Esse fato revela um dado importante: o nascimento do cinema mudou a percepção do espectador para sempre. A fotografia ganha ilusão de movimento pelo cinematógrafo, imortalizando as pessoas que apareciam diante da câmera. E o teatro, que já apresentava um histórico do uso de imagens projetadas na cena, incorporou rapidamente a nova invenção nos seus espetáculos. Mais uma vez, nascem técnicas nunca vistas por conta das tecnologias², como o cinema em cena. Os encenadores, que desde a virada para o século XX correspondem pelo sentido global da encenação, vão se apropriar das técnicas elétricas, mecânicas e cinematográficas para amplificar o espectro comunicativo de suas obras.

Como o encenador russo Vsevolod Meyerhold, que situa-se entre os pioneiros no processo de reflexão sobre as inúmeras possibilidades de hibridação da linguagem do cinema com o evento teatral. Segundo Picon-Vallin(1998), foi o responsável por introduzir a idéia de cineficação do teatro, que se subdivide em duas categorias: a cineficação interna e a externa. A primeira diz respeito às técnicas do cinema que são transpostas para o teatro. Pavis acrescenta que:

Se não encontramos no teatro de Meyerhold telas e projeções em cena, por outro lado a encenação e representação do ator utilizam técnicas de montagem cinematográfica, sobretudo a “montagem das atrações” [...] Meyerhold não estava interessado na simples

¹Verdade ou não, já que, segundo o teórico de cinema francês Jacques Aumont (2007:31), não há registros que comprovem essa reação excessiva dos primeiros expectadores, demonstra a força dos efeitos de real apresentados pela linguagem do cinema.

²“Como o artista de teatro e cinema francês André Deed que, entre 1911 e 1912, gravou imagens fílmicas onde ele entrava e saía de cena via imagem projetada”(Comentário da pesquisadora Béatrice Picon-Vallin durante o seminário A Encenação Contemporânea, realizado em Porto Alegre, na sala Álvaro Moreira da SMC, em março de 2012).

utilização do cinema como possibilidade de alargamento das possibilidades técnicas do teatro, mas na incorporação das implicações estéticas do olhar fílmico.(PAVIS 2005:43).

Dentre as inúmeras possibilidades de cineficação interna, a edição videográfica pode ser pensada no palco através do “corte” realizado pela luz, possibilitando fragmentar o tempo e o espaço. Os diversos enquadramentos de câmera igualmente podem ser transpostos cenicamente através da iluminação, que recorta e enquadra detalhes que convém ressaltar do corpo do ator ou objetos (semelhante ao efeito de “close-up” cinematográfico), ou através das técnicas de representação, onde o corpo do ator permanece imóvel, movimentando apenas as partes físicas que se pretende colocar em “primeiro plano”. O olhar cinefocado de Meyerhold criou cenários por meio de dispositivos cênicos que se configuravam por máquinas dinâmicas que tornavam os atores rápidos, usando alçapões, escadas e rampas em diferentes níveis. Este poderia se posicionar em muitos lugares no interior da moldura cênica, em qualquer plano e “entrar e sair de quadro” tal qual a imagem cinematográfica possibilitava. A cineficação interna, que pensa a técnica teatral a partir dos recursos cinematográficos, acaba por levantar questões que colocam em reflexão inúmeros paradigmas teatrais, tais como a questão da representação baseada na mímese e a desorganização do tempo/espaço ficcional:

Em 1924, Meyerhold chegou a fragmentar os cinco atos da peça de Ostróvski, A Floresta, em 33 episódios separados e embaralhados (seu espetáculo começava pela segunda cena do segundo ato, depois disso o primeiro e o segundo ato desenrolavam-se alternadamente) com o intuito de adaptar à sintaxe do cinema. Meyerhold estaria convencido de que o público, acostumado com os acontecimentos fulminantes da guerra civil, não teria gostado da habitual subdivisão em atos longos. A forma fragmentada do espetáculo e o recurso à montagem estariam, assim, mais de acordo com a sensibilidade do espectador da época. (OLIVEIRA 2008:132).

Por outro lado, a cineficação externa diz respeito à utilização de projeções videográficas tanto dentro do palco – em todas as superfícies da caixa preta, sobre materiais ou corpos presentes em cena - como fora dele (na plateia, paredes e teto do edifício teatral):

Em D.E.(Dê-nos a Europa), de 1924, havia projeção de mapas, sequências de documentários e notícias, em duas telas laterais, enquanto uma tela central apresentava o título dos episódios, as características das personagens, como também slogans e frases dos líderes do proletariado. Nos anos de 1930, Meyerhold segue

utilizando projeções de filmes, documentários e animações, às vezes, especialmente realizados para o teatro. (PICON-VALLIN 1998 *apud* OLIVEIRA 2008:132).

Seu último projeto, que não pode ser concretizado¹ contemplava muitas relações possíveis entre palco e plateia através de projeções em todas as paredes do teatro.

Não era incomum que os primeiros diretores da nova arte² fossem artistas oriundos do teatro, dadas as muitas semelhanças entre as linguagens. A começar por serem artes intrinsecamente ligadas ao movimento, pelo emolduramento da ação e do dispositivo “caverna” do cinema, semelhante ao palco italiano, passando pelas técnicas de representação do ator e as muitas questões de tempo e espaço. Tanto Meyerhold, quanto o cineasta Eisenstein³, contemporâneos das vanguardas revolucionárias soviéticas do início do século XX, são exemplos de artistas que operavam concomitantemente nas áreas do teatro e do cinema, propondo o fusão das artes. Enquanto o primeiro marcou a história do teatro, o segundo marcou a história do cinema. Mas Eisenstein teve uma sólida formação teatral, participando ativamente do cenário artístico-cultural da época, realizando espetáculos, na função de encenador, cenógrafo, figurinista e refletindo sobre o ator, o espectador, o texto e o espaço cênico. O livro de Vanessa Teixeira de Oliveira, intitulado *Eisenstein Ultrateatral*, investiga a teoria teatral deste: “Constituída pela obra artística e teórica do autor, particularmente seus escritos sobre teatro, documentos iconográficos, relatos seus e de seus contemporâneos, e estudos de pesquisadores diversos sobre suas encenações e seus filmes”(OLIVEIRA 2008:XIV).

O artista promoveu muito teatro de agitação e propaganda quando ingressou no exército revolucionário de 1918 na revolução bolchevique. Segundo Oliveira, "a concepção de arte para Eisenstein sempre refletirá a sua experiência revolucionária"(2008:5). Nesse pequeno espaço de tempo em que foi recrutado

¹ Assim como muitos outros artistas que sistematicamente eram assassinados pelo regime soviético, Meyerhold foi executado em Moscou em 1940, sob a suspeita absurda de trotskismo e de espionagem em favor da Inglaterra e Japão.

² Não muito diferente de outros diretores teatrais, como Brecht e Artaud, Meyerhold também teve a sua experiência propriamente cinematográfica: realizou, em 1915, “O retrato de Doryan Gray”, no qual também desempenhou o papel de Lorde Henry e, em 1916, “O homem forte”.(OLIVEIRA 2008:132).

³ Serguei Mikháilovitch Eisenstein (1898-1948).

para divulgar os ideais da causa revolucionária na Rússia, o artista pôde entrar em contato com diversas tradições teatrais, indo do teatro tradicional ao popular e moderno, do ocidente e da europa oriental. Eisenstein passou também por um período intenso de formação com o próprio Meyerhold:

Visando uma formação teatral mais sólida Eisenstein entra em setembro de 1921 nos Laboratórios Estaduais Superiores de Encenação(GVYRM), a escola de Meyerhold, encenador cujas realizações Eisenstein estudava há tempos com admiração. (OLIVEIRA 2008:5).

Meyerhold estava à frente do teatro soviético da época. E o aluno, que ao assistir à montagem deste para a “Mascarada”, drama de Lérantov, se determinou a abandonar a engenharia para se dedicar definitivamente à arte, também realizou estudos de direção e biomecânica¹ com seu mestre. As reflexões e obras de Meyerhold vão acabar por exercer profunda influência na obra Eisensteiniana que sempre se encontra em diálogo e tensão com a primeira, já que esse artista foi um referencial artístico potente na vida de Eisenstein. Desde 1928, Eisenstein desempenha atividade docente no Instituto de Estudos Cinematográficos de Moscou, sempre relacionando intimamente teatro e cinema:

E o estudo do cinema deve continuar inseparável do estudo do teatro. Construir a cinematografia a partir da idéia de “cinematografia”, e de princípios abstratos, é bárbaro e estúpido. Apenas através da comparação crítica com as formas primitivas mais básicas do espetáculo é possível dominar criticamente a metodologia específica do cinema. (EISENSTEIN 2002:90).

Essa aproximação das linguagens vai perpassar o modo de pensar e produzir arte nos primórdios do cinema, influenciando a maneira de Eisenstein ensinar seus alunos. Antes de mergulharem nas técnicas de montagem e imagem cinematográfica, estes aprendiam percepções básicas de movimento, espaço, tempo, ritmo, assim como a já citada biomecânica e ao estudo do movimento

¹ A biomecânica consistia num sistema de treinamento do ator concebido por Meyerhold logo após a Revolução Russa de 1917 e visava o desenvolvimento e a ampliação do vocabulário expressivo do ator. Meyerhold entendia o ator como fundamento da linguagem artística teatral. Seria através dos seus movimentos plásticos que seria revelado todo potencial expressivo do jogo cênico. A expressividade dos movimentos exigia da parte do ator a passagem por um treinamento físico exaustivo envolvendo a ginástica, as acrobacias, a dança, a dança rítmica, o boxe e a esgrima para assim dominar com maestria sua “máquina corporal”. (OLIVEIRA 2008:8).

expressivo¹. No entanto é no âmbito da sétima arte que Eisenstein vai alcançar renome mundial com filmes como Encouraçado Potemkin(1925), Outubro(1927), e Ivan, o Terrível(a primeira parte em 1944, e a segunda em 1946). Seus filmes sempre tiveram atrelados ao pensamento teatral que ele desenvolveu, tanto em teoria, como em prática ao longo dos tempos:

Em seus filmes a referência mais direta a uma teatralidade seria ao trabalho dos atores, mas a própria maneira de Eisenstein pensar a montagem e a composição da imagem cinematográfica está ligada a algumas concepções artísticas próprias à sua experiência teatral. Assim, é claro, como seu teatro também estava impregnado de uma maneira de pensar cinematográfica, ligada as experiências da época. Enfim, é sempre uma via de mão-dupla. (OLIVEIRA 2008:17)

Essa reflexão híbrida se encontra também em suas pesquisas com a linguagem sonora, tanto no âmbito do cinema, como do teatro. O encenador pretendia “remover as barreiras entre a visão e o som, entre o mundo visto e o mundo ouvido” (OLIVEIRA 2008:18). No espetáculo A Valquíria(1940), segunda parte do ciclo O Anel dos Nibelungos, “o cenário e iluminação estava em constante correspondência rítmica com a música”.(OLIVEIRA 2008:18).

Nos anos vinte, outros encenadores como os alemães Bertold Brecht e Erwin Piscator (também conhecido como “engenheiro teatral”), enriqueceram o teatro com tecnologias de última geração e praticaram muitas reflexões teóricas e práticas sobre o uso das imagens cinematográficas na cena. O espetáculo “Le Déluge”, de Piscator (1926), se constituía a partir de uma proposta imersiva para a plateia, onde a mesma era projetada em grandes telas situadas no palco, unindo público e atores (que saíam de dentro das telas para a cena). Ao longo do século XX, com o aperfeiçoamento das tecnologias da luz, imagem, som e as pesquisas das vanguardas artísticas, as fronteiras entre as artes ficam menos claras, hibridizando quantitativamente as formas. Depois dos anos vinte com o cinema, os anos sessenta marcam o surgimento da televisão; os anos oitenta, o vídeo portatil; e no século XXI, a convergência das mídias e o cinema em três dimensões aceleraram a indistinção das artes da cena.

¹ Desenvolvimento de uma metodologia científica de representação elaborado por Eisenstein e seu colega Tretiakov, semelhante a biomecânica, onde estes utilizaram como referência fundamental para a concepção de movimento expressivo no teatro os escritos do alemão Rudolf Bode, professor de movimento expressivo. Previa métodos de exercícios para o desenvolvimento das potencialidades motoras do corpo humano e do controle consciente desses movimentos.

Enquanto a cineficação externa contemporânea conta com imagens fixas, em movimento, pré-gravadas, ao vivo, misturadas, animação, em 3D, entre outras, a cineficação interna se amplia e resgata no palco as diversas técnicas de manipulação da imagem gravada, disponíveis com o surgimento de novas formas de produção imagética, como o vídeo digital. A repetição de movimentos corporais ou cenas inteiras, evidenciando a possibilidade de rever a ação inúmeras vezes, ou os movimentos de câmera lenta (slow motion) realizados pelos corpos dos atores em alguns espetáculos do encenador norte-americano Robert Wilson, evidenciam essa transposição técnica. A coreógrafa Pina Baush, a exemplo, utilizava processos de composição coreográfica que podem ser relacionados à estética fílmica, como closes, fades e elipse narrativa. Essas relações vão caracterizar o presente como o tempo do movimento, das imagens e dos simulacros.

As Tecnologias da Comunicação no Processo Criativo

É comum artistas utilizarem procedimentos criativos que convergem para o uso das tecnologias da comunicação digital dentro da cena, como a Cia Espaço em Branco, todavia, mesmo que essas tecnologias não estejam presentificadas no palco, elas tendem a aparecer em algum momento da trajetória de um espetáculo cênico contemporâneo. Seja na fase de pré-produção, onde a Internet pode servir como ferramenta de comunicação entre os membros da equipe através da troca de e-mails e conversas em chats de bate-papo, ou como um espaço de procura de referenciais audiovisuais que alimentam o processo criativo. Ainda pode-se esboçar planos de luz, cenografias, figurinos, bem como a confecção de todo material parateatral impresso de um espetáculo. Durante a fase de ensaios, as câmeras fotográficas e filmadoras invadem o espaço criativo documentando-o através de imagens fixas ou em movimento¹. Material que pode ser utilizado para divulgar a temporada de uma peça no espaço das mídias. Após o término do período de apresentações, essas tecnologias aparecem como fonte de documentação e consulta de todo o material residual do evento artístico. Todas essas ações possíveis flutuam em volta de um processo sem interferir efetivamente na criação do espetáculo.

No entanto, o uso periférico dessas tecnologias pode agir diretamente no processo criativo e alterar seus resultados: pode-se usar o olho da câmera para substituir ou dividir a tarefa do encenador com a equipe de performers. Esse processo de diluição do encenador no corpo artístico aconteceu, segundo Picon-Vallin², em alguns espetáculos do Théâtre du Soleil, como *Le dernier Caravansérail*(2003), *Les Éphémères* (2006) e *Les Naufragés du Fol Espoir* (2010). O grupo não costuma utilizar recursos tecnológicos nos seus espetáculos. Todavia,

¹ Mesmo que pareça uma obviedade, as colocações feitas são importantes, na medida em que esses procedimentos explicitados, assim como os exemplos que virão a seguir, foram de fundamental importância para a articulação do processo de criação da prática artística efetuada para esta pesquisa.

² Comentário da pesquisadora Béatrice Picon-Vallin durante o seminário *A Encenação Contemporânea*, realizado em Porto Alegre, na sala Álvaro Moreira da SMC, em março de 2012.

a câmera conquista status de caderno de anotações¹: o processo de ensaios é todo filmado e mostrado aos atores, que retrabalham após o exame dos registros. Essa prática provoca uma transformação ou adiciona uma nova percepção para o ator, que assiste aos vídeos gravados dos ensaios e tem a possibilidade de analisar o espetáculo através do olhar do outro, o do encenador, daquele que está vindo de fora da cena. Em outras palavras, o ator dilui o aspecto narcísico que lhe é inerente e olha o seu próprio trabalho como se fosse um encenador: um encenador de si mesmo. Percebe - se aqui um grupo tecnológico sem, contudo, levar a tecnologia diretamente para a cena.

Em uma das cadeiras do curso de mestrado, eu tive a oportunidade de conhecer o trabalho artístico da performer canadense Line Nault, que utilizou a tecnologia em algumas etapas do processo criativo no espetáculo “Les espaces des autres”(2005)². Este trabalho consistia em uma coreografia solo que se usava, como ponto de partida para a criação, vídeos pré-gravados de pessoas que fizeram, dentro do mesmo espaço de apresentação, diferentes trajetórias. Esse material depois de coletado servia de referência para a bailarina criar uma coreografia inspirada na maneira de caminhar dessas pessoas e seus trajetos. Aqui, a tecnologia persistia na cena, uma vez que a plateia assistia ao resultado coreográfico criado pela bailarina ao vivo, ao mesmo tempo, tinha acesso aos vídeos pré-gravados das trajetórias documentais que deram origem ao espetáculo, através de um pequeno monitor instalado na frente de suas cadeiras. Uma ponte unindo tempos e espaços distintos se criou via tecnologia, desvelando para o público o processo e o resultado criativos concomitantemente. Estes dois exemplos ilustram possibilidades de utilização das tecnologias da comunicação digital dentro de um processo criativo, onde a maneira que a tecnologia é utilizada, reverbera estética e ideologicamente no resultado final.

¹ O dvd e o blog da minha prática artística inclui uma espécie de caderno de anotações digital, composto de imagens editadas de todo o processo, constituindo-se em material fundamental para o registro da criação.

² Mais informações recomenda-se o site oficial da artista acessando:
<http://www.nault.ca/sections/creation/espace>

Interface como Princípio Interacional entre o Humano e a Máquina Digital

As inúmeras configurações e utilizações das tecnologias digitais em processos criativos reclamam a necessidade de uma reflexão a respeito da relação entre as faces, de um espaço que Edmond Couchot classificou como um “acoplamento retroativo entre o homem e a máquina digital” (2008:45)¹. Ou seja, uma conexão ou interação entre o vivo e o artificial, onde se verifica a transferência de energias de um para outro de forma cíclica, já que a interatividade traz consigo a impressão de que a máquina responde instantaneamente ao estímulo do homem².

Não apenas os periféricos de entrada de informações para o computador, como mouse, teclado alfanumérico, canetas digitadoras, luva de dados, trackball, roupas com sensores entre outros, são considerados elementos de interface, mas os de saída, como o monitor, os óculos tridimensionais e teleprojeção, que atuam como uma espécie de membrana porosa que divide e aproxima os dois meios: o da realidade material e o da realidade virtual. A interface permite a troca de informações entre a máquina e o vivo e entre uma máquina e outra. As informações seguem canais, a partir do modelo estímulo/resposta (input/output) que permitem que comandos sejam internalizados nos dispositivos tecnológicos e estes, por sua vez, devolvam em forma de informação processada. Assim como o homem possui seus sistemas de significações para a comunicação como a fala e a escrita, os dispositivos digitais também tem seu sistema de signos, que é a linguagem dos zeros e uns.

Todavia, para Santaella, o uso que se faz hoje em dia do conceito de interface vai muito além, abrangendo desde cabos e conectores até encontros pessoais e a fusão de corporações financeiras:

Uma interface ocorre quando uma ou mais fontes de informação se encontram face a face, mesmo que seja o encontro da face de uma pessoa com a face de uma tela [...]são zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico. (SANTAELLA 2003, p.91-92).

¹ COUCHOT, Edmond. “Da representação à simulação”. In: *Imagem máquina*. PARENTE, André(org.). São Paulo: editora 34, 2008.

² O tratamento da informação em tempo real é uma consequência do desenvolvimento dos computadores. As primeiras calculadoras não forneciam imagens visíveis e era preciso esperar em geral vários dias para obter o resultado dos cálculos que se apresentavam sob uma forma abstrata.

Dentro do processo de criação artística aqui descrito, a tecnologia promoveu uma interface comunicacional entre os sujeitos envolvidos e também entre os materiais selecionados. A interatividade intensa aconteceu mesmo à distância, onde a troca de imagens, textos e sonoridades via dispositivos digitais transformou-se em órgão vital que estabeleceu um campo relacional entre todos participantes. O encontro “face a face” dos artistas que aconteceu no período de ensaios, e depois entre estes e a plateia, foi antecipado pelos encontros virtuais, pela telepresença¹ constante da equipe em diálogos poéticos. Os recursos tecnológicos estabeleceram o trânsito múltiplo de informações e possibilidades organizacionais que favoreceram a comunicação em muitos graus de escala pela virtualização das relações.

O termo interface, que originalmente surgiu com os adaptadores de plugue usados para conectar circuitos eletrônicos, acabou por conectar os homens da era digital. O computador é a chave dessa interação porque intensifica sentidos e pensamentos, promove um conjunto emergente de relações e a possibilidade de desenvolver uma obra coletivamente, alimentando-se de informações em um processo de fluxo constante entre as faces. O pensador Peter Weibel (1996) *apud* Arantes (2005:73) distende ainda mais o conceito de interface para além dos domínios relacionais do biológico com o maquínico, servindo para pensarmos o mundo em que vivemos:

As mudanças no mundo ocorrem de acordo com nossas interfaces.
As fronteiras do mundo são os limites de nossa interface. Não interagimos com o mundo, apenas com a interface do mundo.

Nesse caso, a produção artística que envolve o computador poderia ajudar o homem a compreender essa sua característica interfaceada com todas as coisas que o cercam, bem como entender a cultura eletrônica, segundo Arantes. Uma ferramenta que se estrutura a partir da interrelação homem e máquina, mas que se abre para uma perspectiva ontológica de entendimento do homem e do mundo².

O memorial que você segura em suas mãos, por exemplo, se constitui como uma rede de interfaces. Segundo Lévy:

¹ A possibilidade do corpo ausente participar de uma comunicação efetiva, isto é, a capacidade de uma presença espectral ser parte de uma interlocução.

² Não vem ao caso aqui, analisar profundamente essa noção, constituindo-se apenas como exemplo dos inúmeros desdobramentos do termo na contemporaneidade.

Há, em primeiro lugar, o próprio princípio da escrita, que é a interface visual da língua ou do pensamento. A esta primeira característica vem articular-se a do alfabeto fonético (e não a ideografia). Por sua vez, o sistema alfabético encontra-se envolvido sob uma aparência, em uma embalagem particular. É a interface romana, e não a grega ou a árabe. Mas este alfabeto romano, como será apresentado, de acordo com qual caligrafia? Com letras carolíngias, itálicas, onciais? E todos estes caracteres, sobre qual material estarão inscritos? Papiros, tabuinha de argila, mármore, pergaminho, papel, tela catódica, de cristais líquidos? Cada suporte permite formas, usos e conexões diferentes da escrita: o papiro requer o rolo, o pergaminho e o papel permitiram a invenção do códex. (LÉVY 2001: 179)

Onde cada nova interface transforma a eficácia e a significação das interfaces precedentes. O autor concorre para analisar o conceito de interface como forma de entendimento de todas as coisas. Armas, ferramentas, diferentes máquinas como dispositivos de inscrição ou de transmissão são concebidos precisamente para imbricarem-se o mais intimamente possível com módulos cognitivos, circuitos sensoriomotores, porções de anatomia humana e outros artefatos em múltiplos agenciamentos de trabalho, guerra ou comunicação:

[...] já que a interface é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano [...] tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface. (LÉVY 2001:181)

Neste processo criativo a noção de interface se configurou primeiramente pela imagem que estabeleceu um canal comunicativo direto entre os criadores pela troca de materiais virtuais. Através do jogo transformativo dos dados um mundo foi criado e compartilhado.

As imagens escolhidas para serem descritas, que vagavam pelo cyberspaço, foram transformadas em imagens-palavra para cena, e serviram como interface para outras criações, como as paisagens sonoras e os vídeos. A interface com a imagem propôs um conjunto de relações - unindo, questionando, estimulando, desafiando e impelindo os artistas a criarem. Então outras interfaces foram sendo descortinadas a partir desse movimento inicial, passando pela interface presencial entre os artistas e com a plateia, chegando novamente a interface do mestrando com a palavra reflexiva transformada em memorial, respectivamente:

A noção de interface nos força a reconhecer uma diversidade, um heterogeneidade do real perpetuamente reencontrada, produzida e sublinhada, a cada passo e tão longe quanto se vá. Se todo processo é interfaceamento, e portanto tradução, é porque quase nada fala a mesma língua nem segue a mesma norma, é porque nenhuma mensagem se transmite tal qual, em um meio condutor neutro, mas antes deve ultrapassar descontinuidades que a metamorfoseiam. (LÉVY 2001: 183)

O que nos leva ao capítulo seguinte, denominado “Processo”, com sua rede de relações interfaceadas.

CAPÍTULO II - PROCESSO

Participantes



Leonardo Remor nasceu no ano de 1987, na cidade de Estação, perto de Getúlio Vargas. Mudou-se ainda pequeno para Ipiranga do Sul e, aos dezessete anos, veio morar em Porto Alegre para estudar cinema. É bacharel em comunicação social, com habilitação em Realização Audiovisual pela UNISINOS(2008), e especialização em Direção de Arte e Animação. Seu filme “Sobre Um Dia Qualquer” (2009), que mistura a linguagem do cinema com a animação, ganhou diversos prêmios no 37º Festival de Gramado entre outros festivais. Seu novo filme, “Sempre Partir” tem data de estreia prevista para o segundo semestre de 2013, e contempla as linguagens do documentário e da ficção, revelando o gosto pessoal do artista pelo experimento e mistura das linguagens cinematográficas.

Atua também como fotógrafo, tendo participado de duas exposições fotográficas individuais na cidade de Porto Alegre; “Tempo Morto” (2011), na Galeria La Photo, e “Longe Daqui”, (2012), na Usina do Gasômetro. Apesar das exposições, o artista não se considera fotógrafo, já que seu verdadeiro interesse

recai na pesquisa de superfície da impressão fotográfica. Segundo o artista em depoimento¹:

Sou formado em cinema, e é por isso que eu sou apaixonado. Eu busco fazer os meus filmes e escrevê-los também. Mas como essa carreira é bastante demorada, eu faço outras coisas que eu gosto, como fotografia, embora eu não seja fotógrafo. Eu uso a foto como forma de um registro rápido, instantâneo. Faço fotos normalmente analógicas, com pouco tratamento de pós-produção. Nas exposições que fiz, sempre houve a tentativa de levar a fotografia para outros suportes, como um mural de azulejos ou então uma foto instalada com água e conta-gotas. Eu gosto de pensar em outros formatos mais do que o ato fotográfico em si. Nessa minha última exposição tinha uma mesa com coisas pessoais que eu fui recolhendo durante o tempo em que eu ia fazendo as fotos.(REMOR 2013).

Se aproximou do teatro através da criação e projeção dos vídeos para a peça “Alice”, da Cia. Espaço em Branco, apresentado em Porto Alegre (2009 -2010), e em São Paulo, no Teatro Oficina, em outubro e novembro de 2010. Atualmente, desenvolve a criação dos vídeos para o espetáculo “Miragem”², contemplado pelo prêmio FUMPROARTE/2012. Nas artes da cena, se interessa pelo caráter do acontecimento presente e presencial, com suas imprevisibilidades e acasos:

É do teatro, por isso eu gosto de fazer essas colaborações, tem espaço para o erro que vira acerto, que tu vais incorporando. Isso não tem quando estás fazendo um filme, ou tem muito pouco, porque ele é todo calculado. São escolhas que vão ficando congeladas. No palco tudo pode acontecer. Essa sensação é muito boa, é diferente de quando um filme vai ser exibido, ele está ali, igual, a não ser que dê algum problema na projeção. No teatro não, é tudo mais intenso. (REMOR 2013).

¹ A conversa com o artista foi transcrita e pode ser visualizada na íntegra nos anexos, ou no blogue da pesquisa.

² O espetáculo de artes integradas “Miragem”, sob minha direção, tem vídeos do Leonardo Remor, músicas de Felipe Gue, entre outros participantes.



Felipe Gue Martini nasceu em Esteio, no ano de 1980. Em 2003 foi para Porto Alegre e, em 2008 mudou-se para Caxias do Sul, onde atualmente reside e trabalha. É músico, canta e toca instrumentos de corda como guitarra, contrabaixo e principalmente violão. Também utiliza instrumentos de percussão dos mais variados: bateria, bongô, tumbadora, conga entre outros. O artista acentua em depoimento virtual para este memorial que cria suas composições de forma instintiva, e sua formação de musicista se deu fora do âmbito da universidade¹:

Sou uma alma musical livre, criatividade é minha forma pura, já que fui pouco institucionalizado musicalmente, tenho a criação musical como algo plenamente lúdico, prazeroso, como uma possibilidade de leitura inconsciente de minhas entranhas. (MARTINI 2012).

É a segunda parceria artística que o músico estabeleceu com o mestrando, tendo criado a trilha sonora para o espetáculo “Vão”, gerado dentro da universidade. Outro aspecto a ser ressaltado na prática de Martini é o olhar peculiar de músico, que tem sua sensibilidade voltada para os estímulos que lhe chegam ao ouvido.

¹ Os depoimentos aqui citados aconteceram através de troca de e-mails. As perguntas e respostas na íntegra podem ser visualizadas nos anexos ou no blogue da pesquisa.

Dessa maneira, o músico se aproximou do teatro:

Sou apaixonado por teatro, entre outro motivos, porque ele já é musicalidade, ritmo, sonoridade, ruído. Agora, a sensação de interferir nesse processo dramático, comunicativo(que já é musical), compondo trilhas, é muito gratificante e diferente. Porque o ator parece ampliar as noções e sensações musicais que evocamos na composição, ele torna as nuances mais nítidas, aguça os sentidos através do seu corpo[...] assistir uma peça após ser o realizador da trilha é quase como assistir a minha própria apresentação ao vivo amplificada, revivida, ressignificada em outras subjetividades. Muito intenso.(MARTINI 2012).

Martini tem graduação em Jornalismo e mestrado em Comunicação pela UNISINOS/RS. É Especialista em Projeto Sociais e Culturais pela UFRGS, e professor dos cursos de bacharelado em Jornalismo e Publicidade/ Propaganda – Faculdade América Latina(Caxias do Sul-RS). Realizou a trilha sonora dos curtas – “Gigante de Ferro: A ferrovia do trigo”, dirigido por Matheus Butzke Picolli – RBS TV e “Inevitável Mundo Novo”, dirigido por Boca Migotto. Produziu, interpretou e compôs os temas e arranjos do seu álbum: “No Descompasso do Transe Retalhos do Meu Silêncio, disco lançado em 2004 pela gravadora Amplitude Discos.

Navegando na Rede

A escolha da Internet como ponto de partida e fonte inspirativa para o processo criativo se deu primeiro porque a cultura da internet, ou cybercultura, ou ainda cultura digital está mais que sedimentada em mim. Essa relação dialógica oriunda da hibridação homem-máquina me constrói a cada momento de todos os dias. Essa grande comunidade virtual global reúne pessoas de diversas nacionalidades e informações num espaço onde as trocas são ilimitadas e constantes. É o resultado da revolução da informação e da comunicação, cada vez mais onipresente em nossas vidas.

Nesse espaço de dados híbridos eu encontro todas as outras mídias reunidas. Desde livros, jornais, revistas, até programas televisivos, radiofônicos, cinema, vídeo, música ou qualquer outro gênero de informação traduzidos em uma mesma linguagem. É uma fonte muita rica de estímulos visuais e sonoros em escala global a um “clic” de distância e possibilita uma multiplicidade de atividades interativas homem - mídia que não existiam no passado. Para McLuhan:

O cruzamento ou hibridização dos meios libera grande força ou energia. Como por fissão ou fusão[...]o híbrido constitui um momento de verdade e revelação do qual nasce a forma nova. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação.(1964:67)

Essa fusão tecnológica vem revelando forças suficientes para gerar transformações gigantescas e continuadas em todos os setores da cultura. Uma vez descobertos, em sua grande maioria pela ciência, esses materiais passam a ser apropriados pelos artistas para a exploração dos potenciais que eles abrem para a criação. Não pode-se deixar de registrar aqui que os pioneiros do desenvolvimento e difusão da comunicação eletrônica pelo mundo, segundo Santaella(2003), foram os universitários. No início dos anos noventa a comunicação mediada por computadores se alastrou entre o corpo docente e pós-graduandos das universidades dos Estados Unidos e da Espanha. Essa história se repetiu em todo o mundo. Claro que constituiria uma ingenuidade pensar que a internet não está sujeita aos interesses diversos que alimentam a sua própria existência:

A prova mais imediata de que o ciber mundo está assentado na lógica perversa da economia política do capital globalizado está na

dependência que esse mundo também tem de investimentos econômicos de porte assim como vontades e decisões políticas significativas. Longe de caírem céu, esses investimentos e vontades brotam das novas modalidades da produção capitalista com todas as contradições, as velhas e as novas, que as variações desse modo de produção não cansam de engendrar.(SANTAELLA 2003: 25).

Assim como outras mídias, a internet se estrutura como coletora, editora e difusora de experiências. Estas não estão isentas de crescerem no terreno das formações socioeconômicas e políticas do capitalismo contemporâneo, assim como todos os seus programas e realidades virtuais. Todavia, é mais flexível que as mídias tradicionais. Os usuários podem criar perfis fictícios e serem extravagantes nas redes sociais, por exemplo, se permitindo agir e interagir de maneira que, muitas vezes, o convívio social tradicional e hierarquizado não permite. Podemos permanecer e se desconectar muito rapidamente nas “ondas da net”. Muitas vezes a técnica de “zapear” pela internet é uma ação completamente desracionalizada, acionada pela simples vontade de saciar o desejo provocado por uma imagem ou palavra que aparece na tela digital.

Por isso, uma atitude ponderada frente a esse mecanismo globalizante de comunicação se faz necessário, mantendo uma distância crítica tanto de um pólo pessimista, caracterizado pelo grupo de pessoas que enxergam a informática como o grande mal da humanidade, (seja por um suposto estabelecimento de relações “falsificadas”, graças a supressão da “experiência pura” pela mediatizada, seja pelo medo da interdependência exagerada das redes, que cresce na medida em que elas estão mediando mais e mais atividades, até o medo da perda do controle do próprio corpo biológico), quanto do polo oposto, aqueles que acreditam que a Internet se configura como a solução para todos os problemas atuais. O fato é que as relações entre as tecnologias e os humanos se tornam a cada dia mais complexas, alterando paulatinamente os modos de percepção na contemporaneidade.

Guy Debord, propositor do conceito “sociedade do espetáculo”, descreveu e analisou as funções e forças da imensa acumulação de espetáculos organizados pelo mercado mundial para iludir e manipular a vida em sociedade, tendo como horizonte a expansão e manutenção das condições modernas de produção e a consequente economia pautada pelo mercado. Logo no início do livro “Sociedade do Espetáculo”, lançado na década de sessenta, o autor aborda o papel decisivo e

alienante do jorro ininterrupto de imagens do mundo mercantil: “as imagens fluem desligadas de cada aspecto da vida”(DEBORD 2003:8) e continua, “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”(2003:9). Onde o que evidancia-se nessas mediações são sempre os princípios e finalidades da lógica do consumo e produção capitalistas. Para tanto, a imagem tornou-se conscientemente estetizada, os aspectos que associavam ela com o real foram desmaterializados segundo o autor¹, deixando o espectador distanciado dos acontecimentos imediatos do cotidiano. A imagem tornou-se vazia e passiva, em outras palavras, houve uma banalização visual trazida pelas mídias. Para Debord essas se tornaram na sociedade do espetáculo a negação da vida e exaltação da simples aparência.

Por outro lado, segundo Lehmann, “Na civilização midiática pós-moderna, a imagem representa um meio extraordinariamente poderoso, mais informativo que a música, consumido mais rapidamente que a escrita”(1999:365). Se concordamos com este autor em relação á força que as imagens adquirem no seio da sociedade, o espetáculo nasce e se afirma por meio delas como projeto e resultado de um modo de produção que constitui-se como um mecanismo fabricante de irrealidades e ilusões da qual a sociedade torna-se tributária. Esse mecanismo se dá sob todas as formas de informação; propaganda, publicidade, consumo e entretenimento. A sua manifestação mais esmagadora se encontra nos meios de comunicação de massa onde o mundo se converteu em um desfile interminável de imagens superficiais, com a informação sendo formatada pelas mídias. As mesmas informações circulam em diferentes meios, de um para outro, apenas sofrendo uma tradução de linguagem de comunicação: do rádio para tevê, desta para o jornal, para a revista e assim por diante.

Para Santaella(2003), com o surgimento da tevê a cabo, dos dvds, cds e outras tecnologias que ampliaram os espaços midiáticos, o fenomeno do trânsito de informações entre as mídias abriu espaço para o surgimento do fenômeno da cultura das mídias. Diferente dos meios de comunicação de massa, essas novas mídias possibilitaram a escolha pessoal do que consumir e segmentou o público ao mesmo tempo. Agora pode-se navegar e escolher o programa de tevê, comprar ou

¹ O francês Guy Debord, foi membro da Internacional Situacionista e produziu esta obra dentro do contexto que precedeu os acontecimentos de maio de 1968.

alugar um filme específico, ou cd de música. O consumo não ficou mais preso às informações que eram produzidas por poucos e consumida por muitos. Heterogeneidade, segmentação e trânsito entre as mídias foram características que começaram a colocar em xeque a própria cultura de massa, bem como a maneira de operar da sociedade do espetáculo, culminando com o usuário que se relaciona de modo muito particular com a interface digital:

Outro fator importante que ocorreu com a popularização dos computadores foi a transformação dos espectadores comumente associados a passividade devido ao aspecto unidirecional atribuído às informações televisivas, também em usuários. Mudando a maneira como este se relaciona com as mídias. Agora ele interage devido a necessidade bidirecional do uso interfaciado, culminando com o uso de câmeras de vídeo caseiras personalizando o consumo. (SANTAELLA 2003:82)

É importante reconhecer o tempo e espaço histórico de Guy Debord, que dizem respeito às mídias massificadoras como a televisão, no entanto, a força do espetacular debordiano, agora descentralizado, continua agindo ideologicamente; as imagens continuam sendo disseminadas nos diversos meios, nas antigas e novas mídias, sendo utilizadas para impor realidades que interessam ao capital global.

Essa produção e valorização imagética como instrumento de exercício do poder existe em todas as sociedades onde há classes sociais, transitando entre os meios, solidificando as estratégias do espetáculo. Das relações interpessoais, passando pela religião, política, tudo está mercantilizado e envolvido por imagens. Essa proliferação iconográfica pelas mídias acaba por suplantar a realidade imediata em prol da construção de realidades artificiais. E a tecnologia do hipertexto¹ digital, hoje como catalizadora midiática, torna-se naturalmente o alvo maior do projeto globalizante espetacular, dado seu alcance de linguagens e de territórios. Mesmo com as “tecnologias da escolha” em favor da sociedade, as mídias continuam despertando vontades e elaborando conceitos através das imagens propagadas exaustivamente nos diferentes meios.

Pois é deste imenso e controverso “receptáculo de memória coletiva” que foram pinçadas as imagens para alavancar a prática artística. Nessa primeira fase processual, valeu imagem de qualquer tipo, vinda de qualquer lugar do hipertexto digital. Naveguei nas “ondas da web”, visitando as homepages, usando a prática da

¹ Para o esclarecimento da noção de hipertexto, recomenda-se a leitura do Capítulo III (pg. 90).

deriva, zapeando pelos sites randomicamente, saltando de janela em janela, jogando aleatoriamente palavras em sites de buscas e aceitando sugestões dos internautas em *chats* de bate papo¹. Desse procedimento me chegaram imagens por todos os lados, do mundo virtual para mim. Dezenas de imagens onde muitas delas não me falavam nada, me eram indiferentes, pareciam mudas para meu olhar. No entanto algumas, ao colorirem meu monitor me arrebatavam despertando emoções, inquietavam meus pensamentos, suscitavam recordações dolorosas ou causavam fascínio pelo teor dramático ou indefinível. As imagens selecionadas nasceram pelas suas próprias provocações geradas, que me despertaram real interesse, que permitiram acessar mundos significantes e afetivos do meu imaginário, tal qual o filósofo francês Roland Barthes que, para compreender sua paixão indiscutível pela fotografia, se lançou a procura de traços essenciais que a distinguisse de outros tipos de imagens. No livro “A Câmara Clara”, ele coloca como princípio gerador de imagens para suas análises, tão críticas quanto apaixonadas, o seu gosto pessoal e intransferível:

Mais valia, de uma vez por todas, transformar em razão minha declaração de singularidade e tentar fazer da “antiga soberania do eu”(Nietzsche) um princípio heurístico. Resolvi tomar como ponto de partida de minha busca apenas algumas fotos, aquelas que eu estava certo de que existiam para mim. Nada a ver com um corpus: somente alguns corpos[...]aceitei então tornar-me por mediador de toda a fotografia. (BARTHES 1984:19).

Mais adiante Barthes reafirma essa opção por movimentos pessoais para eleger as imagens: “decidi então tomar como guia de minha nova análise a atração que eu sentia por certas fotos”(1984:35). Procedimento que adotei e que envolveram minha própria subjetividade na seleção das imagens primeiras que serviram como trampolim neste projeto para disparar o ato criativo entre a equipe.

¹Programas que permitem o diálogo em tempo real entre usuários.

Seleção Imagética

Imagem I: O rebelde desconhecido (1989), fotografado em Pequim, por Jeff Widener.



Imagem II: Execution (1968), fotografado em Saigon, por Edie Adams.



Imagem III: Seca no Mali (1985), fotografado na África, por Sebastião Salgado.



Imagem IV: Eric Sprague - performer norte americano (o homem lagarto).



Imagem V: Primeiro teste da Bomba H (1952).



Imagem VI: Quadro “La Victoire”(1938), do pintor René Magrite.



Delírios Imagéticos da Fotografia

As primeiras três imagens selecionadas na “rede” trazem como referente corpos tensionados ao extremo, onde pessoas se encontram em situações limite. Imagens fotográficas que revelam um grande potencial expressivo e afetivo. “O rebelde desconhecido” (1989), fotografado em Pequim por Jeff Widener, “Execution” fotografado em Saigom(1968) por Eddie Adams e “Seca no Mali” (2007), fotografado na África por Sebastião Salgado (imagens I, II e III). Fotografias que foram exibidas e exploradas exaustivamente pelos meios de comunicação e que se transformaram em símbolos da resistência a regimes opressores e a intolerância. Imagens violentas que carregam histórias que se perpetuam ainda nos dias de hoje. A fotografia traduz o real em estado passado, todavia, aos meus olhos o homem segue cometendo as mesmas atrocidades e erros reproduzidos nas imagens escolhidas. Esse tipo de fotografia precisa ser clara e objetiva, onde a ênfase recai principalmente na precisão do registro que se dá em um momento de expressividade que capte a vida em toda sua intensidade e dramaticidade. O fotojornalismo, segundo Barthes, em sua maioria pode ser enquadrado na ordem das fotografias que ele classificou de “unária”; aquela que é regida pelo princípio de unidade. Nela não existe nenhum elemento que cause distúrbio, não há sequer uma qualidade “cortante”, nada que “em plena página, eu a receba em pleno rosto” (BARTHES 1984:69), a não ser a conformidade e a banalidade. Todavia, as fotos escolhidas constituem algumas das exceções, pelo menos nesse momento em que elas estão regidas pela tutela do meu olhar. Imagens que me atingem profundamente e que fazem parte da história recente do mundo e, por consequência, da minha, já que essas imagens povoaram a minha infância e juventude. Seja testemunhadas em jornais e revistas, seja pela TV, elas deixaram rastros indelévels em minha memória. O real em estado passado e presente, já que o que se revelam nelas são situações que continuam a se repetir pelo mundo.

Barthes, em sua análise crítica da fotografia, se depara com elementos que fundam seu interesse por certas fotos, dentre eles o punctum:

Algo que parte da cena, como uma flecha, e vem me trespassar. Em latim existe uma palavra para designar essa ferida, essa picada, essa marca feita por um instrumento pontudo; essa palavra me serviria em especial na medida

em que remete também à idéia de pontuação e em que as fotos de que falo são, de fato, como que pontuadas, às vezes até mesmo mosqueadas, com esses pontos sensíveis; essas marcas, essas feridas são precisamente pontos [...] punctum é também picada, pequeno buraco, pequena mancha, pequeno corte [...] o punctum de uma foto é esse acaso que, nela, me punge - mas também me mortifica, me fere. (BARTHES 1984:46).

Na fotografia o **Rebelde Desconhecido** o punctum e suas características descritas pelo filósofo se desdobram em pelo menos três situações pungentes. A primeira diz respeito à diferença brutal do corpo humano e da máquina de guerra; desse lugar que torna a existência quase impossível em meio a toneladas de chumbo. A segunda é a presença de elementos dispares, como o tanque e a praça da “Paz Celestial” em Pequim; mundos heterogêneos que habitam a mesma imagem. O terceiro diz respeito ao homem parado em frente aos tanques. Ele não morreu frente à fotografia, mas desapareceu misteriosamente, longe dos olhos das câmeras. O punctum agora é diferenciado dos anteriores, se dá em relação ao tempo, já que a fotografia ressucita uma previsão de morte futura. Todos esses elementos me suscitam nostalgia, repulsa e euforia; me fazem calar diante do “rebelde” condenado pela fotografia.

Ainda para Barthes, a foto pode ser objeto de três práticas: fazer, suportar e olhar, onde ele classifica de Operator o fotógrafo, aquele que possui a lente-bisturi que “corta cirurgicamente” o desempenho que se desenrola a sua frente, deslocando ela do plano do real para o plano fotográfico; de Spectator aquele que contempla a foto finalizada, e de Spectrum o alvo, aquele que é fotografado. Segundo ele, a palavra Spectrum mantém, em sua raiz, “uma relação com algo de terrível que há em toda a fotografia: o retorno do morto”(BARTHES 1984:20). Em **Execution**, o que se vê é justamente o momento da morte, do tiro fatal. O que acabo por antever nessa imagem é a morte e o retorno do morto. O que me punge novamente é esse tempo duplicado da morte; a fotografia impiedosa ressucita o vietcong para que ele faleça novamente aos meus olhos. “É a imagem viva de uma coisa morta”.(BARTHES 1984:118). Cada vez que vejo essa foto a reinterpreto com toda a sua violência e choque, meu corpo encontram-se totalmente absorvidos pelo ambiente bélico. A camisa xadrez do vietcong executado é outro elemento que me provoca o punctum: ele está vestido como um civil, dando a impressão imediata

que não habita aquele mundo de homens armados e uniformizados. Ele se vestiu então com sua melhor camisa para morrer diante da câmera.

O acontecimento captado jamais se sobrepassa para outra coisa; ele se reduz ao que eu vejo; “isso é isso” diria Barthes sobre a fotografia(1984:14), que segundo ele, não foge a uma linguagem dêictica, porque jamais se distingue de seu referente(o que ela representa). Tal foi meu espanto ao descobrir que o vietcong da imagem “**Execution**”, assassinado em plena via pública tinha, ele mesmo, executado poucos minutos antes, oito pessoas. Essa informação adicional, que está fora do recorte(e talvez esse seja o mal da fotografia – ser atingido pela imobilidade em meio a um mundo em movimento incessante), transforma radicalmente o personagem fotografado. Para Barthes, “na foto alguma coisa se pôs diante do pequeno orifício e aí permanece para sempre”(1984:117). Então, como olhar para a fotografia sem fixá-la, sem torná-la uma imagem acabada? Imprimir movimento e possibilidades de continuação, esclarecer as tensões presentes, tarefas que precisam ganhar contorno no ato contemplativo.

A **terceira imagem** revela duas figuras centrais: um menino desnutrido e uma árvore seca em meio a um cenário desértico. Vítimas da fome e do esquecimento imortalizadas pelo obturador peculiar do fotógrafo brasileiro Sebastião Salgado. Desde o meu primeiro olhar lançado à imagem até o último, as costelas a mostra do garoto que se assemelham com os galhos secos da árvore ao fundo me traumatizam e consternam até a “medula dos ossos”. Essa fotografia certifica o rastro de devastação deixado pelo colonialismo europeu, não através de testemunhos, de mediações, mas através da imagem direta e crua impressa no meu monitor.

A **imagem seguinte**(imagem IV) revela o corpo do norte americano Eric Sprague, marcado por tatuagens, alargadores e piercings, mais conhecido como o “homem lagarto”. O punctum se dá através da contradição que se cria pela mistura da tinta com a carne, transformada em uma tela e criando a ilusão de se ver um ser zooantropomórfico a nossa frente. Mas essa imagem foi montada, o fotografado se colocando diante da câmera e performando, ou seja; é cuidadosamente construída na frente da lente para captar o previamente estabelecido. Fotografar uma imagem desta ordem é manipulá-la através de todos os seus elementos para antever o

impacto estético no observador. No caso, o performer que utiliza seu próprio corpo como suporte para a impressão de desenhos dentro da pele:

[...] a partir do momento que me sinto olhado pela objetiva, tudo muda: ponho-me a posar fabrico-me instantaneamente um outro corpo, metamorfoseio-me antecipadamente em imagem. Essa transformação é ativa: sinto que a fotografia cria meu corpo ou o mortifica, a seu bel-prazer[...] (BARTHES 1984:22).

O performer então não para de se imitar a cada vez que o obturador se fecha e o prende à imagem, fabricando espécies de “títeres congelados” dele mesmo. O Spectrum tem a consciência divertida de todo o cerimonial fotográfico e se presta ao jogo social com a imagem. O instante fotográfico segundo Barthes representa um momento muito sutil em que a pessoa fotografada não é nem sujeito, nem objeto, mas antes um sujeito que sente tornar-se objeto, vivendo então uma microexperiência de morte; Eric Sprague torna-se então verdadeiramente um espectro: “A fotografia é um distúrbio de mim mesmo como um outro” (BARTHES 1984:25), esse evento de alteridade cria um duplo. Esse outro que é duplicado é manipulado, seja pela lente da câmera, seja por softwares que transformam a imagem, faz ela ganhar outras vidas, outras cores e tonalidades. Os fios titerescos são invisíveis e digitais; pois somos colocado frente a paisagens ou cenografias, através de gestos calculados e inautênticos (como um doente terminal em uma cama de UTI, entubado, sendo controlado e alimentado por canos). Vira-se um títere da sua própria imagem; de si mesmo.

A **quinta imagem** (imagem V) é uma visão aérea da explosão de uma bomba de hidrogênio; o cogumelo gigante se formando acima das nuvens. Um espetáculo para o olhar. Aqui o corpo humano não aparece de forma direta, mas sugerido tragicamente pelos efeitos desta arma devastadora. A imagem então propõe uma imobilidade viva. A bola de fumaça e fogo me lança para longe da imagem e me faz animar o que aconteceu fora do enquadramento fotográfico, como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver. Barthes conceitua inicialmente a noção de punctum e no decorrer de suas reflexões sobre a fotografia ele vai agregando outras características a essa acepção. Uma delas é a capacidade que o punctum tem de sugerir universos, muito mais do que mostrá-los propriamente. Ele cita como exemplo a diferença entre a fotografia pornográfica e fotografia erótica. Enquanto na primeira o conteúdo nos é dado de forma direta,

crua, impossibilitando a imagem de alçar vôos imaginativos, a fotografia erótica apenas sugere, empurra o desejo de quem vê para fora da fotografia, faz com que ela continue existindo para além da sua imobilidade. Pois para mim, a imagem da bomba H é como uma imagem erótica: os meus olhos, ao posarem nela, fazem meus pensamentos serem imediatamente deslocados para as centenas de corpos que subjazem à imagem, a cenários desérticos ou apocalípticos que estão para além do que a foto mostra, mas intimamente ligados a ela para sempre. Todas as imagens selecionadas até aqui dizem respeito a corpos violentados de alguma forma. Seja pela fome ou pela guerra, seja pela dor ou pelo fogo.

A **sexta imagem** (imagem VI) é a exceção e funciona como um respiro; a reprodução virtual de um quadro pictórico do surrealista René Magritte, que leva o título de La Victoire. A mão que fere e mata também é sensível e criadora. A imagem agora é de outra natureza, na medida em que não foi um instante do real vivo que foi captado como as demais imagens, mas a cópia fotográfica de uma obra, a reprodução do imaginário de alguém. Ela já estava deslocada do plano do real pelo plano artístico. Esse novo deslocamento(o fotográfico) enquadra a imagem numa outra instância, mais artificial e informativa, fala para a imaginação e para a reprodutibilidade técnica, já que se tem apenas o registro da obra original, restando para o meu olhar indícios do que realmente é esse quadro. O alvo da foto é inerte, acabado e sem vida; o mundo retratado é sem movimento. Contudo, a imagem reúne elementos heterogêneos em um mesmo lugar, criando um tempo e espaço mágicos, de puro estranhamento, desafiando e interrogando o olhar de quem vê. Nesse contexto, o “corpo da imaginação” é que é tensionado. A vitória é do olhar e do mundo das impossibilidades concretizadas pelo lúdo, pela arte.

Essas imagens percorreram o mundo e continuam disponíveis no cyberspaço. Nesse sentido são de domínio público e revelam algumas características do humano. A partir delas, a minha proposta permanece no terreno do biográfico, mas não presa pelos limites da minha individualidade. A biografia agora é do humano.

As imagens fotográficas podem ser percebidas como recortes da realidade, do fotógrafo que aponta e registra o campo que seu olho fixa e seleciona como imprescindível para captar aquele real parcial. Um fragmento do mundo externo é capturado e jogado para o interior da máquina que registra quimicamente ou

digitalmente (dependendo do suporte) o que a lente viu. Posteriormente, a imagem captada une tempos e espaços: o do passado, e que se refere ao “quando” a foto foi tirada, e o presente, o momento atual em que a foto é contemplada. Do resultado imagético, esse simulacro da realidade em duas dimensões, percebe-se uma espécie de devir passado. Uma virtualidade situacional que a nossa imaginação atualiza no ato contemplativo. O encontro de um tempo/espaço, preso no âmbito da imagem e o seu duplo revisitado no presente. Categorias somadas para quem contempla uma fotografia. Logo, o passado da imagem se choca com a reconstrução mental dela no presente.

Então essas imagens foram arrancadas do seu contexto para virarem imagens estáticas. Elas sofreram uma redução do plano em relação ao real e a sua superfície ficou achatada, planificada na foto. Esse recorte e deslocamento se constitui como uma construção de realidade, ao invés de uma simples constatação ou descrição de formas externas. Um registro que teve um passado e que continua depois dele, e que só temos acesso pela imaginação provocada pelo olhar. A respeito da natureza dessas imagens, elas podem ser o resultado de processos tecnológicos distintos, mas que se encontram agora em condição de igualdade: ou elas foram geradas a partir do dígito, já nasceram através da lógica matemática, por meio de câmeras fotográficas recentes (como a foto do Eric Sprague e Seca no Mali), ou foram captadas por câmeras analógicas (como Execution e o Rebelde Desconhecido). Nesse segundo caso, as imagens sofreram um processo de conversão de seus dados, chamado de digitalização¹. A foto analógica, resultante de uma mídia considerada ultrapassada, é escaneada para dentro do computador. Em outras palavras, os dados analógicos que possuem características de unidade e linearidade de informação são quebrados em pequenas unidades independentes umas das outras, o pixel, ganhando, assim, o mesmo status da foto digital.

Agora a imagem com suas unidades independentes, pode ser misturada a outros elementos sem perder sua identidade, dado sua característica de estrutura modular: os dados que compõem a imagem podem ser facilmente trocados,

¹ Como a imagem “La Victoire” não possui informações de quando ela foi feita e com que tipo de câmera, não foi possível identificar sua origem primeira.

misturados a outros dados, podem ser deletados, diminuídos e/ou alterados. O pixel não é como o dado analógico; dados digitais não são fixos por causa de sua estrutura modular e numérica. A partir dessas novas características, a coersão fotográfica, que segundo Barthes se constitui da dupla “realidade e passado”(1984:115) e que pode ser traduzida como a essência da fotografia perde totalmente sua credibilidade dentro da lógica da fotografia digital. A impossibilidade de negar que “a coisa esteve lá”(1984:115) se torna plausível. Nada pode impor que o referente tenha realmente existido; que alguém o tenha visto em “carne e osso”. Consequências profundas e epistemológicas advêm dessa produção, já que muda o modo de representação das coisas através da simulação digital. Pode produzir-se imagens que tem a aparência da fotografia química mas que foram construídas a partir de informações processadas no computador, sem que nunca o objeto ou pessoa tenha existido. O que fundamenta a lógica da simulação digital é o conhecimento do processo físico envolvido na construção da imagem.

Imagens Palavras

A segunda etapa do processo consistiu em descrever as imagens escolhidas. Transformá-las em palavras que enriqueceram as imagens através da ampliação destas para o campo da escrita literária. Foi um momento criativo de passagem. Da imagem para a palavra, de uma linguagem para outra, revelando possibilidades poéticas. Os textos nasceram unicamente da contemplação visual das imagens. Segundo Barthes(1984), a palavra tende para o ficcional, diferente da fotografia que autentica a si mesma. Essa tendência da palavra me permitiu operar transformações que estenderam o olhar para além do que pode ser visto nas imagens. De forma que para “Seca no Mali” a escrita permitiu que se fizesse uma série de especulações acerca do menino e da árvore retratados: das origens dos elementos aos seus possíveis destinos. Tática semelhante utilizada para a imagem Execution; perscrutar as consequências das ações, somados à descrição do espaço bélico que se vislumbra em quadro. Já para a imagem do corpo de “Eric Sprague” quase inteiramente coberto por desenhos, me suscitou no ato da escrita um desejo escondido de imprimir tatuagens no meu corpo. Essa vontade veio à tona e acabou por dominar o texto. A escrita escorrega para o terreno do pessoal, fugindo da forma que descrevi as imagens anteriores. Para o “Rebelde Desconhecido” ressalto o ato heróico daquele homem. Para a “Bomba H” a descrição se tornou uma enxurrada de associação de imagens que estão ligados as consequências da detonação das bombas em Hiroshima e Nagasaki. Para o quadro “La Victoire” a escrita lúdica dominou a descrição da imagem.

Como eu me relaciono, como eu me coloco frente às imagens? Sou participante ou observador, eu faço parte delas? Como me aproximar, que atitudes tomar frente a elas e como decifrá-las é o que gerou inquietação. Como interagir de maneira ativa com essas imagens que imprimem a marca do seu tempo e lugar? Sou absorvido pelos aspectos afetivos, estéticos, pelos punctuns, pelas histórias que elas carregam. Eu não lido com a materialidade das imagens, elas colorem a superfície do meu monitor; mas o que aparece em quadro elimina a distância entre eu e a foto que observo. Fornece-me pontos de referência para a descrição literária, mas não me leva a conhecer o objeto fotografado, propõe apenas uma construção sobre ele. Interpretar imagens está ligado às minhas percepções individuais,

somada à bagagem histórica dessas imagens. Pode significar unir-se a elas para sempre como, ao mesmo tempo, entender que elas também não se rendem a significados únicos.

Os momentos de passagem de uma linguagem à outra, da imagem para a escrita pode ser entendido como uma espécie de oscilação entre dois pontos, onde se pretende caminhar em cima de uma linha tênue que separa mundos imbricados para sempre. Um campo poético que se abre a partir desse trânsito de permeabilidade generalizada. Os vãos abertos entre as linguagens estão impregnados de virtualidades, onde o imaginário, o abstrato e o invisível constituem-se de espaços destinados à pura criação artística. A fotografia saindo do quadro para permitir a adaptação da imagem ao espaço gráfico. Nesse caso, cada elemento que constitui as imagens, cada lugar, gesto, olhar, postura corporal ou objeto se traduz em desejo, ação, palavra e imaginação. Os textos construídos foram burilados até a exaustão ao longo de três meses, retrabalhados e ressignificados diariamente. A cada nova leitura, diferentes possibilidades nasciam, adensando a escrita poética e complexificando as próprias imagens que lhes serviram de base.

Descrições

Imagem III - O cenário é dramático. Branco borrado no branco e cinza. Não se consegue ver onde termina o branco do céu e onde começa o branco da areia. Parece um cenário com fundo falso. Um cenário de ateliê. Ou é a antártica. Mas se sabe que não é a antártica. Mas é frio. Como pés descalços no inverno, meias congelas no arame de roupas. Frio que dilacera o coração. Ao fundo da imagem à esquerda, uma árvore sem folhas. O esqueleto de uma árvore. Um tronco com poucos galhos que insistem em ficar em pé. Poderia designar o segundo ato de esperando Godot, poderia. A árvore vai se ramificando como veias que se espalham em um corpo. Em primeiro plano, à esquerda da árvore, um menino. Ele está nu. Uma nudez dessexualizada, uma nudez estéril, nudez invisível. Qual foi a última vez que vocês fizeram sexo com alguém? O menino está apoiado numa bengala improvisada. Não se sabe quem segura quem. Ainda forma uma interessante geometria entre as pernas do menino e a bengala improvisada; uma pirâmide. Um triângulo equilátero para quem gosta de geometria analítica. As pernas do menino poderiam ser de madeira, mas são de ossos, frágeis, secas, lábios secos, ameixa seca. Dá sede e água na boca. Há ainda uma composição maior. A do menino nu e a árvore estéril ao fundo. As costelas dele aparecem como os galhos mais finos da parte de cima da árvore. Tudo poderia ficar ainda mais dramático se tocasse adágio para cordas do Strings. O pé direito dele está um pouco enterrado na areia, assim como a árvore que também está enterrada. A areia subiu pelas pernas até duas bolas que estão amparadas pelas canelas; os joelhos. A árvore estéril, as finas pernas e a bengala improvisada. Qual dos elementos é o mais frágil? No final das contas acaba sendo sempre o homem. O menino está olhando para a esquerda. Não se sabe o que ele está olhando. Talvez esperando alguém ou alguma coisa que o tire daquele quadro. Daquela moldura seca, árida. Ou esperando sua mãe morta. Se a árvore morrer ou for cortada, o menino ficará inevitavelmente sozinho com a bengala. Sozinho e nu. Se o menino morrer, a árvore é quem vai ficar sozinha, nua e sem bengala. Mas quem vai morrer vai ser o menino. Talvez nem seja um menino. Talvez seja um homem. Um saco de ossos com barriga. Costelas à mostra, rosto caveira, barriga inchada. Mas inchada de que? Criança que não come não ganha

presente. Os braços-bengala do menino seguram um objeto. Talvez uma bolsa, talvez uma sacola, talvez. Um recipiente vazio. Então para que o menino ainda segura uma bolsa vazia? Ele roubou? Ele vai encher ela com algo? Ou a necessidade de segurar, de ter alguma coisa em seu poder, ainda que seja uma sacola vazia sem utilidade no meio da paisagem desértica. As bengalas são para os velhos e doentes, bolsas são para mulheres, galhos são para árvores não para costelas. O tempo passa, ninguém tira o menino dali. O cenário não muda. Permanece assim por anos até os dias de hoje. As veias do menino que são aparentes o embalam, dão voltas nos seus pulsos, no seu pescoço. De onde esse menino vem, pra onde ele vai? Qual foi a última palavra que ele disse? Quem ele abraçou por último? Esse menino fala? Alguém escuta? Pode-se observar ainda uma pequena sombra, quase imperceptível do menino ou o que sobrou de um menino esquelético, frágil cambaleante, esquecido e sozinho meu deus, sozinho.

Imagem II - O gesto em direção ao outro bem que poderia ser um gesto de carinho, um afago nos cabelos, um prenúncio de abraço. Mão suada nas coxas. Rua urbana e acimentada. Cimento nos prédios e no chão. Todas as portas e janelas estão fechadas. Nada entra ou sai daquelas paredes. Nem um suspiro. A vida privada mantida em segredo. O céu da imagem é cinza, mas poderia ser um dia de sol. Poderia ser um domingo. Daqueles em que saímos com os amigos para caminhar e jogar conversa fora, ou simplesmente caminhar em silêncio. Mas o dia da semana é o que menos importa aqui. É que a rua foge pelo ponto de fuga da imagem. O ponto de fuga é um automóvel. Um homem, camisa xadrez, mãos nas costas, está de frente para a imagem. Faz cara de choro, de um pavor meio patético de quem sabe algo que não sabemos, antecipa nas suas expressões o próximo movimento. Ele tem um olho aberto o outro contraído. Ele está parado no meio da rua esperando. Tem um homem à sua esquerda. Mas este não está de camisa xadrez. Percebe-se nas suas roupas poucas cores; uma, talvez duas, mangas arregaçadas, braço estendido em direção ao homem da camisa xadrez, cabelo raspado nas laterais, braço rijo. Ele está de costas para a imagem, mas seu rosto aparece de perfil. O cabelo raspado dos lados e um topete arrepiado também lhe confere um ar patético. O homem de camisa xadrez de frente, o outro homem de poucas cores de costas em oposição. Ao lado desse homem de costas ainda tem um terceiro homem, seu corpo foi decepado violentamente pela borda da fotografia. Ceccionado ao meio de uma ponta a outra. Talvez uma espécie de castigo imposto pelo próprio olhar. Ou talvez um caso de racismo, já que é a metade de um negro, cara assustadora, dentes à vista. Será de raiva? Ou porque o sol lhe bate nos olhos obrigando a contrair o rosto todo? Frieza nos gestos, frios e calculistas como um executivo de Wall Street. A gravata poderia ser uma metralhadora. Brincam de deus. Matam pelo que? O que resta para estes três homens? Para o japonês de camisa xadrez já não resta mais nada, a não ser que ele acredite em Deus e etc. Para os outros dois talvez algumas noites mal durmidas. Mas talvez eles durmam bem, ainda melhor. Talvez seja como matar baratas, nunca faz diferença a nossa consciência a não ser um sentimento momentâneo de poder e pelo barulho crocante que elas fazem. A bala da arma vai atravessar a frente do homem de camisa xadrez, provavelmente empapando sua camisa de sangue e o chão, vai sair do outro lado da cabeça, talvez ainda acerte alguma outra pessoa que esteja

caminhando no outro lado da rua, mas isso é apenas uma suposição, já que a imagem termina antes de vermos a outra calçada. Poderia se sugerir uma música triste ou algo como rock and roll, mas só me vem insistentemente á cabeça o latido de cães vorazes. Há ainda um buraco no meio da rua. As sombras das árvores no chão, outras pessoas caminham ao fundo, outros soldados misturados ao civis... O horror, o horror, foram as últimas palavras que saíram da boca do Marlon Brando no filme Apocalipse Now.

Imagem I – Roland Barthes me falou sobre a imensa discrepância do corpo humano em relação as máquinas de guerra. Toneladas de chumbo investidos contra um amontoado de órgãos, líquidos e pele. Brutalidade desonesta. Lugar impossível de se viver. Ainda mais quando não se trata apenas de uma máquina de guerra. Mas de muitas. Máquina de guerra chamada estado. Uma fila de tanques que poderia muito bem designar um desfile do dia 7 de setembro. Mas não. Um homem, barrando a passagem daquelas máquinas invencíveis. Ainda existem ideologias? Tanques existem. Verdadeiros bunkers com rodas. Trombas de elefantes gospidores de bombas, vencem qualquer terreno. A fila demonstra a organização bélica, mas essa organização não contava com a força de um homem só. Que simbolizava muitos. Um homem sozinho mas acompanhado. Ele está de camisa branca da paz. De calças preta do luto. Ele está parado na frente de uma fila de tanques. Facilmente ultrapassável. Mas ele calou aquele exército por alguns segundos. Este homem desapareceu em seguida. Virou um mártir. Tanques de guerra camuflados no meio da cidade. Estrelas vermelhas da morte estampadas. A vergonha é que brilha. Ou a coragem. Camuflados para se mimetizarem no meio da selva. Mas estão no meio da rua, no meio de uma praça. Lugar onde deveriam estar as crianças e ciclistas, os namorados, os corredores e os ladrões. Eu tinha um tanque de brinquedo quando era criança. Funcionava a pilhas, mas um dia fundiu o motorzinho. Quantas outras fotos não foram tiradas exatamente como esta; quantos momentos únicos foram perdidos.

Imagem IV – Eu sempre quis fazer uma tatuagem! Uma não; duas. Duas não; três, quatro... Mas nunca tive coragem. E se depois de alguns anos ela desbotasse ou não me dissesse mais nada? Nunca fiz. Eu tenho um amigo que tem mais de 20 tatoos pelo corpo. Nunca vi todas, porque algumas eram de ordem privada ele dizia. Eu nunca insisti. Tatuagem como marca indelével de um presente. Rito de passagem, ritual. Ou a simples diversão, o prazer pela dor. A dor do prazer. Quem nunca teve prazer pela dor, ou em provocar a dor em alguém?

Olhando para a parede coma nove pimentas vermelhas.

O homem elefante, as gêmeas siamesas, os hermafroditas, os nulos. As mulheres com pescoço alongado por anéis na África. As pessoas que sentem prazer pela suspensão de cabos enfiados na pele como gado. E eu com medo de uma simples tatuagem. Medo do escuro. Dentes afiados, língua de cobra. O homem cobra coberto por marcas cromáticas. Jamais se reconhecer no espelho. Estranhamento do insólito.

Com uma faca afiada, corte fundo o dedo médio da mão esquerda. Coma a dor.

Imagem V – Projeto Manhattan, ponto zero, 2 bilhões de dólares, o “enola gay” era o “little boy”, 200 mil pessoas. Urano 238. A bomba atômica vem te pegar se tu não comer toda a comida do prato. Fervura do sangue. Pés descalços. As mães que tiveram seus bebês arrancados das costas pela força do vento da explosão é chamado de efeito foguete. Ausência, efeito colateral genético, morte das gerações. Chá de cogumelo. Cinzas. Chuva ácida. Torres gêmeas. Massacre da candelaria. Columbine. Pessoas abatidas como se fossem formigas no Iraque. Uma vez eu fui assaltado na Voluntários da Pátria indo para um ensaio. Já me roubaram um beijo uma vez. Eu já roubei alguns também. Devastação. Cogumelo de fogo. Existe mais radioatividade entre o céu e a terra do que sonha nossa vã carnificina. Quem brinca com fogo mijá na cama depois. E eu aqui, olhando pra vocês. Me perguntando qual foi a última vez que eu apertei aquele botãozinho vermelho depois de receber um telefonema. E me perguntar logo em seguida: o que foi que eu fiz, meus deus. E me dar um tiro na cabeça de arrependimento e depois ainda ter que ficar vagando pelo vale dos suicidas. Câncer de próstata, de mama, carcinoma, cirurgias, é maligno ou benigno? Queimadura de todos os graus. Cheiro de carne podre e queimada. É melhor eu usar protetor solar senão os raios UVA E UVB vão me pegar de jeito. É melhor não comer amendoim torrado no deserto, nem calabresa. Vontade de tomar uma coca-cola bem gelada. Nunca olhar para o eclipse do sol sem um raio-X na frente, evita que a tua retina vire uma gelatina e escorra pelo rosto. $E= m.c^2$, poeira cósmica. O resto é silêncio.

Imagem VI - No centro da imagem uma nuvem entrando pela porta. Ou saindo. Mas como uma nuvem pode passar por portas? Se a porta for azul na parte superior e amarela na parte inferior ela tem todo o direito. Até porque essa porta não nos leva para o interior ou exterior. Ela é uma mera passagem para nuvens. De madeira a porta. Ela se mistura com o amarelo da areia e com o azul do céu e do mar. A porta está em primeiro plano. Em segundo plano, cobrindo toda a imagem, um lago ou rio com o horizonte dividindo céu e terra. Não seria nada demais se a porta não fosse contaminada pelas cores do céu, da água e com o amarelo da terra. E tem a nuvem que não deveria estar em primeiro plano, entrando pela porta, mas deveria estar compondo com o azul do céu ao fundo. Para onde essa nuvem vai, é um desafio para os sentidos. Afronta à lógica ou um equívoco de quem compôs a imagem? Se não for o mar e o céu azul ao fundo, pode ser uma parede azul. Nesse caso, passaria para o primeiro plano e justificaria a existência da porta. Se bem que, nesse contexto se poderia atravessar paredes, mas você cairia no lago. A não ser que essa porta te leve para outra dimensão, outros espaços. O fato é; nunca convide uma nuvem para jantar na sua casa. Ela pode exigir que os cômodos virem céu azul e você pode sumir dentro de uma imagem. Ficar refém do lado de dentro de um espelho sem nexo. Se a porta fosse fechada de sopetão seccionaria a nuvem e a porta sumiria. Se transformaria em céu e lago. Perderia o sentido, mas ganharia outros.

Palavras Imagens

O terceiro passo foi apresentar para o artista Leonardo Remor os textos que foram criados por mim a partir das imagens virtuais que selecionei. Essas narrativas serviram de base para ele procurar no “cyberespaço” imagens que traduzissem novamente as palavras escritas. Agora o texto, as palavras derramadas no monitor foram os pressupostos para a seleção de imagens que enriqueceram o processo criativo, alimentando-o com mais referenciais imagéticos. Um desafio composto de espelhos que foi se transformando lentamente através de um jogo de idas e vindas entre texto e imagem.

As imagens selecionadas por ele foram batizadas de *duplos* e impressionam, ora pela força associativa que elas estabelecem com as anteriores, ora pelo acerto na escolha da mesma imagem. Para o texto da imagem “Seca no Mali”, ele escolheu uma fotografia plano-detalle do rosto sujo e repleto de vermes de uma criança que chora. É tão chocante quanto a primeira e foca no drama agudo do menino que eu descrevi na narrativa. O punctum do rosto desfigurado pelas condições de vida da figura é conservado nessa imagem, como que transferida de uma imagem a outra pela ponte da palavra. É da boca distorcida do menino que emana o grito silencioso da fotografia e que me atinge em cheio. Para falar da máscara, Barthes recorre a Ítalo Calvino: “a fotografia só pode significar assumindo uma máscara. É exatamente essa palavra que Calvino emprega para designar aquilo que faz de uma face o produto de uma sociedade e de sua história” (BARTHES 1984:58). Pois a essência do abandono e do desespero estão impressas nessas duas máscaras. É pela pureza(ou crueza dilacerante) do sentido que torna a máscara algo tão agudo e que fere, sendo suficientemente crítica para inquietar. Talvez, por isso são quase impossíveis de se encontrar no campo da publicidade que produz e procura imagens que tenham um efeito controlado e previsível. Segundo o cineasta Remor:

A imagem da criança com os vermes, chorando, foi uma imagem que me marcou muito, foi uma professora minha que me mostrou, e que me ensinou a fotografar. Ela é fotojornalista e publicou a história dessa foto real, que tinha muita força e que estava na minha cabeça e, em algum momento, essa imagem, que já estava armazenada, se ligou à descrição da imagem do Sebastião Salgado. (REMOR 2013).

Para os duplos das imagens “Execution” e “O rebelde desconhecido”, ele escolheu as mesmas fotografias. Segundo o artista em depoimento, as narrações foram bem claras e reforçadas pelo fato dessas imagens terem sido exaustivamente exibidas nas mídias, ao ponto de conseguir resgatá-las do inconsciente ao ler os textos descritivos.

Para imagem “Eric Sprague” ele escolheu uma foto autoficcional, do seu corpo coberto por um lençol, emergindo de um rio. A minha narrativa para esta imagem tinha igualmente um apelo autobiográfico (eu me coloco na imagem e faço comentários pessoais) que foi absorvida pelo artista na hora de escolher a imagem espelho. Semelhante ao performer da foto, Remor também performa para a câmera, posa para a imagem coberto por um lençol branco, se transforma em um espectro que tem sua imagem duplicada pela água, como que devolvendo para o ato fotográfico sua verdadeira face. Para a descrição da “Bomba H”, o duplo foi uma foto onde se encontram um amontoado de corpos sem vida, devido ao ataque nuclear em Hiroshima. Essa imagem descortina o punctum da fotografia da bomba. Revela o extracampo da primeira imagem, antes apenas sugerido. Para a imagem “La Victoire”, uma fotografia que pode ser tanto a imagem do mar, quanto de um deserto. Os elementos heterogêneos foram conservados; a duplicidade e indefinição espaço-temporal igualmente devolvem para a imagem um aspecto mágico.

Em conversa sobre o processo criativo, Remor afirma que os procedimentos de procura de imagens a partir das descrições, foram desafiadoras, e semelhantes a minha própria busca na Internet, em relação as primeiras imagens:

Foi bem interessante, claro que lendo teus textos eu criava imagens mentais, mas, às vezes, era difícil de encontrar imagens equivalentes; eu leio a descrição, eu imagino alguma coisa, mas no momento de procurar, como eu vou encontrar essa imagem? No momento de procurar eu tenho que dar alguma palavra para o computador. Então eu fui, em primeiro lugar, para o “Google imagens”. A partir da descrição, eu resumi em algumas palavras que eu joguei ali e esperava para o que vinha, e selecionando as que mais se aproximavam da imagem mental que eu tinha das descrições. Foi interessante o trabalho, essa procura. Comecei a jogar essas palavras em outras línguas para aumentar o repertório de escolha. Algumas eu encontrei fácil, outras não, ficou em aberto. Então eu comecei a procurar em sites de amigos fotógrafos. (REMOR 2013).

Esse procedimento de busca foi se ampliando até chegar na sua seleção particular de imagens, armazenadas em seus próprios dispositivos tecnológicos, tornando o processo cada vez mais afetivo e pessoal, como ele mesmo declara: “E depois comecei a procurar nos meus arquivos pessoais também, até chegar nessa minha foto, eu dentro do rio, fotografado por um amigo”(REMOR 2013).

Apesar de trabalhar muito “plugado na internet”, e ter gostado de participar dessa primeira etapa e da elaboração de todo o material imagético, o artista deixou claro que não se interessa tanto por esse tipo de criação que não privilegia uma tática de convívio presencial. Tendo se relacionado mais intensamente nos momentos de criação e operação dos vídeos em sala de ensaio.

Duplos de Leonardo Remor

Imagem



Duplo



Imagem



Duplo



Imagem



Duplo



Imagem



Duplo



Imagem



Duplo



Imagem



Duplo



Imagens Sonoras

A quarta e última etapa de criação e troca de materiais antes do início do trabalho em sala de ensaio, foi repassar as fotos selecionadas pelo artista Remor para o músico Felipe Gue Martini que, a partir delas, criou imagens sonoras¹. Ele não teve acesso às primeiras fotos selecionadas por mim, nem às narrativas. Somente as fotos selecionadas pelo Remor; seis fotos deram vida à cinco composições sonoras que serviram para a segunda fase do processo: o encontro de todos os materiais criados em sala de ensaio. Nessas primeiras fases do processo os encontros foram virtuais; um tecnoconvívio intenso representado por e-mails e chats de bate papo.

Sobre o processo de criação sonora para o experimento, apresento aqui as reflexões do músico que, em depoimento virtual, afirma que a sua criação é instintiva, e o processo a partir do “disparo” é comum na sua prática. O que veio facilitar a comunicação e troca de materiais com o artista, que já criou muitas músicas apenas olhando para a lua, por exemplo:

O meu processo de criação musical acontece de formas variadas, mas sempre a partir de um estímulo. Um lugar, uma palavra, uma idéia. É mais instintivo do que racional. Parto da experiência para a racionalização [...] assim, a criação é sempre algo natural, nesse caso, favorecida pela presença das imagens, já compus muitas canções olhando para a lua, o que não deixa de ser uma imagem que comunica, que toca, que ativa os sentidos.(MARTINI 2012).

Quanto ao ato de criar imagens sonoras trocando informações exclusivamente por e-mails e chats de bate papo, o músico prefere utilizar a distância como algo a seu favor, já que possibilita “tomar as rédeas da criação” através de uma maior liberdade de manipular os elementos sonoros sem a interferência constante do restante da equipe criativa:

¹ O pesquisador Murray Schafer, em seu livro “A afinação do mundo” escreve: “a paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras”(SCHAFER 1997:23). Então sempre que este memorial se referir a paisagem, panorama ou imagem sonora, estará se reportando à reunião de elementos sonoros vindos de instrumentos musicais, ruídos do cotidiano, fragmentos de músicas existentes e distorções eletrônicas diversas. Materiais que foram organizados e mixados de forma a descrever ou elaborar musicalmente as imagens selecionadas para esta pesquisa.

Há tanta comunicação nessas plataformas que não vejo a distância física como um obstáculo. Nas devidas proporções e circunstâncias, acho que essa forma de trabalho pode até favorecer experiências introspectivas, particulares, que culminem numa obra coletiva, mas com base individualizada, subjetiva, quase uma metáfora de nossa(des)humanidade contemporânea [...] acho que o teste e o prazer da descoberta silenciosa (um distante do outro) é muito revelador.(MARTINI 2012).

A própria linguagem virtual dos dispositivos tecnológicos interferiu nas composições, já que as sonoridades foram estruturadas por esses meios. Como se a máquina conectada exigisse seu quinhão. Resultando em uma musicalidade repleta de efeitos e distorções eletrônicas (que nasce através da imagem, mas se hibridiza a tantas outras referências; pulando de uma para outra) que se misturaram a elementos diversos provenientes das inúmeras construções hipertextuais e palimpsestuosas¹:

Achei que a própria condição do trabalho(via digital) demandava certa linguagem, certo diálogo com elementos virtuais, com distúrbios, com falhas, ruídos e interferências. À parte disso, dessa abordagem universal, cada imagem surgiu como um sentido, com algumas referências. Pensei no baixo com distorção(que gosto muito pelo peso e pela gravidade e espacialidade que ocupa) para momentos mais tensos. O violão é como um prolongamento do meu corpo, portanto sempre tem lugar nas composições. Aí as vozes sussurradas como uma canção de ninar, até porque eu vinha ninando meu filho(então com 6 meses)bem naquele período; e fazia aquelas composições, um ninar meio orquestrado, regurgitado na garganta, tentando ser complexo. Acabei trazendo para o trabalho. Assim como todas as manipulações, recortes, baterias eletrônicas e samples. Imaginei que no caminho entre as imagens e eu, depois entre as músicas e o Lisandro, os arquivos poderiam se contaminar por outros arquivos da rede, adquirindo outras camadas, ganhando cargas, aderências, texturas, enfim, se modificando pelo trânsito não-linear da rede. Eles foram de Nova York e voltaram a Porto Alegre, de passagem pelo Mississipi, colou uma Nina Simone, um murmúrio de blues, uma gaita de boca. Essas coisas articuladas a algum sentido que eu pudesse compreender e aceitar como meu.(MARTINI 2012).

O “feedback” através de vídeos do processo com as imagens sonoras, imbricadas com os outros elementos da encenação, foram fundamentais para o músico acompanhar o processo criativo. Ele pôde, a partir desse espaço de visualização

¹ Para o esclarecimento da noção de Palimpsesto, recomenda-se a leitura do Capítulo III – Análises (pg. 101).

virtual, realizar modificações que julgou necessárias para uma melhor eficácia do seu material criado para o experimento:

Quando assisti ao vídeo, tive uma visão da linguagem em processo; não sei se da totalidade, mas tinha uma unidade ali, elementos em diálogo. Ao ver a composição fiquei instigado a produzir mais, a ver outras possibilidades, ampliar o diálogo para melhorar as formas[...] de repente, rompendo a rotina, vi fragmentos prontos no vídeo, na madrugada, algo repleto de sentido e sentimento para mim. Isso foi muito bom.(MARTINI 2012).

O processo de composição sonora guarda semelhanças com os demais processos anteriores, (de tradução das imagens em palavras e em outras imagens), uma vez que o músico, enquanto criava, também pôde estender seu olhar para além do que podia ser visto nas imagens, interagindo, participando, fazendo parte delas e sobrepondo construções musicais á imagem:

Vivemos num mundo saturado de imagens. Raramente paramos para refletir sobre essa condição ou sobre quais são as imagens que estamos consumindo. Acho que a série de fotos escolhidas, algumas históricas, outras mais descontextualizadas, apresentaram questões diferentes. Em comum, para além das imagens em si, acho que o próprio ato de pensar sobre elas, sobre aqueles sentidos ali, sobre os personagens em quadro, fora de quadro, enfim, sobre o que está dito e o que está por dizer. Esses diálogos e silêncios que tentei preencher com sonoridade, como se estivesse conversando com elas.(MARTINI 2012).

Outro aspecto interessante na leitura das imagens pelo músico se deu pelo fato do duplo da imagem La Victoire, (a única que não foi captada de um instante do real, e sim uma reprodução de um quadro pictórico), não acarretou diferença ou peculiaridade no momento de compor as sonoridades para ela:

“Acho que pelo fato de ser a reprodução de uma paisagem fantástica, não. Acho que algumas fotos são até mais surreais do que essa imagem. Se pensarmos em termos de humanidade, considero as fotos-choque bem mais surreais”(MARTINI 2012).

Por último deixo registrado aqui percepções e punctuns que rasgaram a criação poética do músico para as imagens-espelho de Seca no Mali, Execution e Bomba H, que revelam coincidências perceptivas em comum de toda a equipe com as imagens originais, somadas a outras interpretações absolutamente pessoais dessas imagens:

Criança cega chorando. O ruído gutural, a caverna, parece vir das sombras da foto. Os olhos ausentes, a boca chorando muda. Entre essa atmosfera gelada as guitarras são estridentes, mas carregam

uma esperança, um apelo aos anjos, aos seres de luz, a algo metafísico mesmo, como a própria música e seu fenômeno. A transcendência das realidades cruas e materiais.

Imagem Execution: a tensão é grave e distorcida. Assim como o eco do tiro, o percurso do projétil, a ferocidade da queda, o silêncio ruidoso dos sobreviventes, das testemunhas oculares da história, onde traumas latejam imprecisos na memória, distorção. Do som e da vida. Impulso, frenesi, atordoamento. O súbito encontro com a morte, o não saber da chegada, a solidão da partida. Uma última prece? Uma cruz? Uma laço no braço? Quem sabe uma vala comum em tempos de guerra, um fechar os olhos mortos para evitar a estranheza dos vivos? A pupila morta que fica a dor de estar vivo. Distorção e agressividade; sono.

Imagem bomba H: a única reação que tive foi ninar essas crianças. Ainda mais por viver um momento de forte envolvimento com meus filhos pequenos, de três e um ano. Mas o próprio ninar perdido, de quem está desesperado, insano, em busca de sentido. Como isso aconteceu? O que toleramos nos adultos, pela sua própria estupidez(que é a própria desumanidade), não aceitamos entre as crianças. Sua pureza? Sua inocência? Quem já zelou o sono de uma criança talvez encontre algum sentido em seus braços. Por que aceitamos a morte dos adultos?(MARTINI 2012).

Princípios e Procedimentos Adotados

A fase de ensaios foi o momento de confrontar, na prática, o passado das imagens com a sua reconstrução no presente, em diálogo com o “arsenal” teórico pesquisado. Os artistas convidados, que foram encorajados a criar materiais diversos, agora precisavam agenciar essas criações umas com as outras. A título de recapitulação, é importante lembrar que eu selecionei as primeiras imagens e elaborei os textos, as imagens seguintes foram selecionadas pelo cineasta, e as paisagens sonoras criadas pelo músico. Nesse sentido o trabalho foi em conjunto, onde cada um elaborou materiais para a etapa seguinte; o confronto destes materiais em sala de ensaio. Um novo procedimento que envolveu apenas eu e o cineasta(já que o músico não reside na cidade de Porto Alegre, e não pôde acompanhar os ensaios de perto, se mantendo em contato via e-mail e redes sociais). Nessa nova etapa, um interferia no trabalho do outro a todo o momento. O cineasta precisava elaborar ações videográficas inspiradas no repertório de imagens disponíveis pelo jogo realizado. O músico transformava o material sonoro criado via “on-line” na sua própria casa, a partir de vídeos gravados dos ensaios que ele recebia sistematicamente pela webnet. A primeira questão que se colocou no período de ensaios foi a unanimidade em não utilizar as imagens selecionadas durante o processo de forma direta na cena. Pois utilizar as imagens impactantes de violência e morte do outro dentro de um experimento cênico seria, de alguma forma, negligenciar todo o sofrimento pelos quais passaram essas pessoas, transformando-as em objetos e manipulando-as em nome do prazer estético. Reduzindo-as ao papel de elemento espetacular. Para elucidar a questão me utilizo de um trecho da conferência de Josette Féral, que reflete sobre o real na arte, apresentado no VI Congresso da ABRACE:

“Paul Ardene observa em seu livro que a questão que se coloca é saber como reler a imagem da atualidade brutal e o ganho que a arte pode ter sem obrigatoriamente cair em uma desconsideração do sujeito. Considerar estes momentos como obra de arte é silenciar milhares de mortos. É não se solidarizar com a violência apresentada em seu sentido, é permanecer fora humilhando as vítimas. O testemunho direto pela imagem humilha a vítima, estetiza o sacrifício ou não diz suficientemente, além do visível, o que são esses sofrimentos” (FÉRAL 2012:85)¹.

¹ FÉRAL, Josette. “O real na arte: a estética do choque”. In: RAMOS, Luíz Fernando(org.). *Arte e ciência: abismo de rosas*. São Paulo: ABRACE, 2012.

Logo, a opção foi de se ater aos possíveis desdobramentos das imagens e textos, que já vinham acontecendo naturalmente entre os colaboradores. Focar nas temáticas sugeridas, improvisando livremente (e sempre abandonando as improvisações criadas quando necessárias), somados à inclusão em cena de elementos que aparecem nelas. Remor, já familiarizado com o jogo criativo de troca de materiais, começou a trazer para os ensaios muitas outras imagens que tivessem conexão com os textos e imagens que vínhamos pesquisando. Eu, com o texto em fase de experimentação vocal, tratava de improvisar e interagir com as imagens projetadas. As paisagens sonoras eram incluídas paulatinamente à medida em que o músico me passava novas propostas via e-mail. Todos os ensaios eram gravados meticulosamente pela câmera de um Macbook. Era a partir das minhas próprias percepções de dentro da cena, somados aos comentários de Remor, das gravações e dos esclarecimentos nos encontros com minha orientadora, que eu tinha um retorno mais abrangente do que vinha se passando durante os ensaios.

O próximo passo foi experimentar como levar a cena uma escrita onde os elementos que geralmente fazem um texto ganhar a nomenclatura de dramaturgia desaparecem. Diálogos, personagens e seus conflitos intersubjetivos são características ausentes nos textos propostos, caracterizados por blocos de palavras que precisavam ganhar vida nos ensaios.



Nos primeiros dias me deparei com um material literário que oferecia uma dinâmica de encenação congelante, estática tanto espacialmente como corporalmente. Era preciso que um novo jogo nascesse dessa prática. Um espaço

em que os elementos disponíveis estabelecessem relação entre si, de forma que camada videográfica e camada sonora entrassem em relação com meu corpo. Foi então que abandonamos a idéia de projetar fotografias e começamos a privilegiar outras mídias projetivas que propunham imagens de naturezas diversas, através de materiais como retroprojetor, projetor de slides, câmeras, e gravar vídeos digitais para experimentar um jogo relacional da cena com os diferentes tipos de imagens. Remor, em conversa sobre o processo, colocou em questão a importância de usar as mídias projetivas quando absolutamente necessário para a cena, sob o risco de apenas redundar e não acrescentar camadas de significados para a representação:

O uso da mídia digital no teatro é muito delicado e arriscado. Com essa facilidade de estar na mão, as pessoas tem usado demasiado isso. Fica quase mascarando o ator em vez de enriquecer o trabalho do corpo deste que é a essência do teatro. Muitas vezes acaba virando uma máscara, uma camada de sujeira. De alguma forma é um cenário vivo o que eu tentei fazer. Alguma coisa entre um cenário e o que correspondesse as tuas ações no palco. Vivo nesse sentido. Não poderia criar um vídeo que ilustrasse a imagem porque aí seria cinema. No teatro esse é o desafio da criação. É um pedacinho de uma coisa que é o todo. Não é uma coisa encerrada em si. Não é como no cinema que tu fecha o filme e é aquilo que vai ser exibido. No teatro é uma camada. Se tu olhares apenas a projeção da árvore, pode parecer uma coisa completamente sem graça, sem o restante. Mas com o corpo e com a ação se transforma em algo interessante. É meu vídeo predileto porque respeita esses limites.(REMOR 2013).

O uso de equipamentos analógicos, que foi incorporado no experimento, é mais próximo do espírito do teatro e da performance, já que traz para dentro da encenação a possibilidade de produzir manualmente as imagens de luz. Em relação à imagem analógica da árvore, para “Seca no Mali”, Remor aponta:

[...] eu gosto muito desse vídeo. Ele é completamente analógico e feito ao vivo. Então acho que que ele se adequa melhor, porque ele tem a essência do teatro. Não é apenas dar um “play” e ter a certeza que ele acontece. Tem o acontecer na hora, ao vivo[...] quando isso acontece o vídeo enriquece a cena e se torna algo a mais, está ajudando o ator, não é uma coisa congelada e programada. (REMOR 2013).

Para o artista, essas projeções resgatam o teatro de sombras, as origens do cinema, e se aproxima da sua própria preferência ao produzir arte. Resultando em imagens que envolvem um processo criativo sempre diferente a cada apresentação, e com mais liberdade de ação para quem o faz:

Projeções de luz, antes de passar para o computador. O computador consegue processar tudo de fato, o que tu precisares tem um programa que faz, tem mil efeitos. Mas uma idéia, luz, papel, tesoura e tinta, tu ganhas mais liberdade criativa. Tem muito a ver com meu trabalho, com a Contorno(minha produtora), e na animação desenhamos no papel, com carvão, eu gosto da materialidade das coisas, como os livros feitos a mão. O computador é só para finalização. Isso traz uma sujeira que é rica para o trabalho. As coisas feitas no computador são bem mais acabadas. Não tem as imperfeições que dão um sabor[...]Eu quero trabalhar mais com o analógico, com o mínimo, como quando se fazia teatro com luzes de vela, coisas assim. Acho que dá para fazer coisas incríveis com muito pouco. Quando se leva projetores digitais, computadores e toda uma parafernália para a cena, parece que está se pulando alguma coisa, uma etapa. Com pouquinho e com coisas manuais se faz tudo. (REMOR 2013).

As projeções analógicas, assim como o teatro de sombras, são mais sugestivas por oferecerem apenas um recorte, a linha que identifica a imagem, mas não oferecem os detalhes, que, segundo Remor, proporcionam espaços para o artista incluir elementos diversos e, ainda, deixam a plateia preencher o restante através da imaginação, trazendo mais camadas perceptivas e ampliando o olhar livre do espectador:

[...]ela é mais sugestiva, e o teatro de sombras era sugestão pura. Era recorte e não tinha detalhe. Então tem mais espaço para as pessoas imaginarem, digamos, a textura, o preenchimento. A sombra te dá o recorte, a idéia, mas fica muito para as pessoas. E o público gosta de imaginar e criar. Criatividade e imaginação não é do ator, do artista, é de todas as pessoas, é uma condição compartilhada. (REMOR 2013).

Propostas projetivas específicas, que acabaram por levar a pensar na maneira de relacionar meu corpo com essas imagens analógicas, tão específicos dentro do experimento, e que será devidamente refletido mais adiante.

Por isso tudo, levar os textos e vídeos para o palco foi um desafio instigante. Depois de usar a Internet e seus periféricos como propulsor para deflagrar o processo criativo via imagem, as mídias tecnológicas precisavam estar perfeitamente imbricadas na encenação e não se transformarem em meros aparatos ilustrativos. Uma união que pode-se traduzir em tática convival entre corpo de “carne e osso” e corpo virtual através do jogo relacional entre esses dois mundos, onde uma ação feita num tempo e espaço pode reverberar no outro. Como o tiro fatal na tradução da imagem “Execution”, onde o performer atira na imagem projetada. Ou no caso da “Bomba H”, onde o suicídio virtual reverbera no

performer caindo ao chão no palco. Ou, ainda, na árvore virtual que some ao ser atingida por uma maçã real e, finalizando os exemplos, quando o performer é atingido pelas sombras dos alfinetes que são jogados no retroprojeter. No entanto, outras maneiras de agenciar imagem virtual e real foram deslumbradas e devidamente analisadas¹.

Um dia típico de ensaio poderia ser descrito exatamente assim; enquanto eu realizava um aquecimento corporal individual, Remor montava e ajustava os dispositivos tecnológicos no espaço. A seguir, as imagens videográficas eram projetadas juntamente com as paisagens sonoras. A partir de improvisações, diálogos iam paulatinamente sendo construídos entre música e imagens. A possibilidade de Remor improvisar com as máquinas, juntamente com todos os demais elementos, abriu espaço para que um jogo relacional acontecesse entre nós, a partir de proposições que partiam ora de um, ora de outro participante, num processo de ação e reação. A música de Martini, repleta de sonoridades e pontuadas com instrumentos diversos, também propunha um jogo com os vídeos e o meu corpo na cena. Essa dinâmica de “pergunta e resposta” entre os elementos reais e virtuais foi estruturando, quadro a quadro, o experimento. Essa organização de ensaios era, mais ou menos, igual (já que existiram ensaios exclusivos para a gravação de vídeos, e outros momentos em que eu me via sozinho improvisando ações físicas e vocais, quando Remor não podia estar presente), abrindo espaço para a sugestão de construção de outras videografias e paisagens sonoras que o próprio experimento começava a solicitar, bem como a inclusão de objetos diversos na cena. Como, por exemplo, a utilização de martelo, pregos e serrote para a imagem “Execution”. Materiais “duros e frios”, feitos de ferro e madeira, que trazem consigo um risco de acidente quando manuseados, e privilegiam ações agressivas como bater, rasgar, furar ou cortar outros corpos. Ou, ainda, a inclusão de alfinetes, que eram jogados no espaço do retroprojeter para a imagem “Eric Sprague”, que traduzem, aos olhos da equipe, a ação de tatuar e ferir o corpo com agulhas. O princípio de inclusão de objetos diversos, ligados ao universo imagético selecionado, foi um procedimento de pesquisa que ganhou “fôlego” durante os

¹ Análises enfocadas, a seguir, no capítulo III.

ensaios(aquário com água, pigmentos, desenhos vazados, pratos, maçã e etc.). Ações que podem ser visualizadas no DVD em anexo, ou no blogue on-line da pesquisa¹, através do registro de “frames” captados durante as apresentações.

Do ponto de vista representacional, é útil ressaltar que no experimento feito meu corpo está despido de um tipo dramático que se constrói através da mímese e de uma narrativa unificante. É importante perceber que não há um personagem, a não ser um personagem de mim mesmo, uma máscara performática, um estado de auto-figuração. Através da passagem por lugares pessoais e coletivos, meu corpo serve de suporte e matéria que *linca* as diversas imagens selecionadas. Nesse sentido, ultrapasso o autorretrato, marcado por uma situação de linearidade temporal, para uma fragmentação temporal vinculada a identidade temática dos elementos elegidos como matéria-prima (as imagens, textos, música e objetos). O que se vê é o alter ego do performer, o “eu-como-imagem”, jogando em cena e não o produto de uma transposição de uma personagem saída de uma dramaturgia anterior a todo o processo descrito. Uma performance que anula a presença do personagem. Uma ação autobiográfica que joga com o passado e o presente. O que se verifica também é que a estruturação do espetáculo é transferida do texto para a encenação, sendo a palavra mais um elemento dentre os vários que coexistem em um espetáculo. De outra parte, o experimento cênico se caracteriza pelo trânsito disciplinar, já que as artes (dança, música, cinema e teatro) se misturam, se autoinfluenciam mutuamente e conscientemente.

¹ Endereço virtual : www.lisandrobellootto.blogspot.com

CAPÍTULO III – ANÁLISES

Criação Sistêmica

Os sujeitos participantes colaboraram para esta pesquisa produzindo e confrontando materiais através de um jogo, observando determinadas regras para a criação e que se configuraram para esta prática em particular. Uma certa insatisfação tomou conta desta escrita em relação as classificações já existentes para nomear práticas onde artistas com desejos em comum de diálogo e criação interdisciplinar se aproximam. Dentro de uma perspectiva historicizante, o teatro ocidental se caracteriza por uma relação de verticalidade hierárquica entre seus integrantes, tendo o diretor como aquele que toma as decisões estéticas, trabalhando e direcionando a criação em prol da primazia de um texto (pré-definido ou elaborado em processo) sobre os demais elementos da cena.

Já o termo “criação coletiva”, proposta de construção teatral que ganhou relevo na década de 70, se caracteriza por uma participação ampla de todos os integrantes do grupo na criação do espetáculo. Patrice Pavis, em seu Dicionário de Teatro, é quem escreve:

Está ligada a um clima sociológico que estimula a criatividade do indivíduo em um grupo, a fim de vencer a “tirania” do autor e do encenador que tendem a concentrar todos os poderes e a tomar todas as decisões estéticas e ideológicas. Esse movimento está vinculado à redescoberta do aspecto ritual e coletivo da atividade teatral, ao fascínio dos que fazem teatro pela improvisação, pela gestualidade liberada da linguagem e pelas formas de comunicação não-verbais. Reage contra a divisão do trabalho, contra a especialização e contra a tecnologização do teatro, fenômeno sensível a partir do momento em que os empreendedores de teatro passam a dispor de todos os meios modernos de expressão cênica e a apelar mais para “operários especializados” que a artistas polivalentes. Politicamente, a promoção do grupo caminha lado a lado com a reivindicação de uma arte criada por e para as massas, com uma democracia direta e com um modo de produção por autogestão do grupo. Isto chega até a pesquisa, no Living Theater e no Performance Group [...](PAVIS 1999: 79).

Todavia, como especificado no primeiro parágrafo, esta pesquisa não se concretiza pelas mãos de um grupo teatral permanente, se formatando através da união de

artistas colaboradores. A tecnologização do teatro faz parte desse processo cênico, assim como a especialização dos integrantes é levada em conta. Além disso, o modelo que nos fala Pavis parece ser algo idealizado, já que, mesmo nesse sistema, que pretende abolir o diretor, ainda se consegue identificar a figura deste pairando nas decisões finais sobre a obra.

No entanto, a experiência com a criação coletiva, pós Living Theater, Wooster Group, Teatro Oficina entre outros, têm dado espaço aos processos colaborativos, onde a obra pode ser de um grupo, de um coletivo, ou de um agrupamento formado em torno de um projeto pontual. Os grupos “Lume” e o “Teatro da Vertigem”, ambos da cidade de São Paulo, e a “Cia. dos Atores” do Rio de Janeiro, são exemplos de criadores que se desenvolvem dentro dessa acepção. Segundo o “Dicionário do Teatro Brasileiro. Temas, formas e conceitos”, o processo colaborativo é um:

Processo contemporâneo de criação teatral, com raízes na criação coletiva [...] surge da necessidade de um novo contrato entre os criadores na busca da horizontalidade nas relações criativas, prescindindo de qualquer hierarquia pré-estabelecida, seja de texto, de direção, de interpretação ou qualquer outra. Todos os criadores envolvidos colocam experiência, conhecimento e talento a serviço da construção do espetáculo, de tal forma que se tornam imprecisos os limites e o alcance da atuação de cada um deles, estando a relação criativa baseada em múltiplas interferências. Todo material criativo (idéias, imagens, sensações, conceitos) deve ter expressão na forma da cena - escrita ou improvisada / representada [...] não existe um modelo único de processo colaborativo. Em linhas gerais, ele se organiza a partir da escolha de um tema e do acesso irrestrito de todos os membros a todo material de pesquisa da equipe.(GUINSBURG, FARIA e LIMA 2006:253)

Essa noção se adequaria melhor ao processo aqui realizado. Como nos informa a citação acima, essa maneira de articulação criativa em grupo não se pauta por um modelo único. No entanto, existem outras etapas e ações que parecem não serem pensadas dentro do processo descrito como colaborativo, tais como os diálogos poéticos virtuais antes da fase dos ensaios práticos, e o jogo de troca de imagens como ação que conecta, une e “dirige” a criação artística. Outro aspecto importante é que os grupos considerados colaborativos se constituem em torno de algum artista que acaba por fazer o papel de encenador ou diretor. É o caso de Luíz Otavio Burnier (Lume), Antônio Araújo (Teatro da Vertigem), e Henrique Dias (Cia. dos Atores).

Foi preciso então, se descolar de conceitos que repetem, no final das contas, o modelo de construção teatral tradicional para ver se há outros modos de pensar capaz de responder mais adequadamente ao desafio da complexidade de práticas que se configuram na modernidade. Sendo assim, foi necessário cunhar algo próprio que fizesse jus ao processo descrito neste memorial. Para tanto, proponho aqui a noção de “criação sistêmica” que, para existir, articula a presença de três aspectos fundamentais: o conceito de “hipertexto”, entendido como uma rede informacional de significados múltiplos e de variadas fontes; a técnica da “collage” por sobreposição como processo criativo; e a “noção sistêmica” que pensa uma realidade através da organização combinatória de elementos variáveis no tempo e no espaço.

Como diferentes maneiras de pensar e perceber estão nascendo no mundo em virtude do progresso das telecomunicações e da informática, é um caminho natural e irreversível reinventar novas formas de conviver e produzir no coletivo, como resultado das nossas percepções que estão sendo estruturadas por estes meios. Segundo Lévy, a maneira de operar do computador pessoal é um exemplo de como uma máquina reflete o/no pensamento humano, remetendo a um modelo de interpretação e produção de sentidos, denominado hipertexto¹. Uma teoria comunicacional que ele descreve e insere no cenário técnico, político e social no livro “Tecnologias da inteligência: o pensamento humano na era da informática”²:

Funcionalmente um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular [...] hipertexto é um tipo de programa para a organização de conhecimentos ou dados, a aquisição de informações e a comunicação [...] (LÉVY 1990: 33).

¹O prefixo “hiper” no pensamento filosófico de Lévy remete à reunião e mistura de elementos de origens múltiplas, que se conectam de forma rizomática formando um grande espaço ou matéria mutante por onde correm fluxos de natureza diversa, dando origem a modelos de funcionamentos sociais, mentais e informacionais. Como a noção de hipercorpo e de hipertexto.

² Lévy analisa as tecnologias da inteligência sob uma perspectiva histórica que vai desde a técnica da oralidade, passando pela escrita e chegando as técnicas informáticas. Em cada uma dessas fases, os coletivos percebem seu pensamento operando sob a influência destes meios de comunicação que eles mesmos criaram.

Nesse sentido, o hipertexto pode ser lido como uma das metáforas sobre o funcionamento mental do saber, da comunicação, dos homens e dos processos informacionais. O termo hipertexto nasceu no início dos anos sessenta para exprimir a idéia visionária de escrita/leitura não linear em sistemas de informática. Nessa época os primeiros sistemas militares de teleinformática acabavam de ser instalados, com computadores extremamente básicos que não realizavam sequer processamento de textos. A idéia, não concretizada na época, mas possível em nosso dias, era de criar uma imensa rede acessível em tempo real, contendo todo o tipo de informação útil para o conhecimento. Como uma espécie de enciclopédia composta por todo legado da humanidade. O protótipo modelar informático foi a própria “mente humana que funciona através de uma rede de associações que pula de uma representação para outra ao longo de uma rede intrincada, desenhando trilhas que se bifurcam”(LÉVY 1990:28). Esses mundos de significações são os hipertextos que, graças ao virtuosismo técnico¹ se estendem via interface computador-homem.

Tanto a prática artística quanto este memorial reflexivo realizados, se configuram como hipertextos, na medida em que se mistura e reorganiza palavras, referências, imagens, objetos, pessoas, sons, esquemas, desenvolvendo uma rede semântica híbrida e ligada a uma memória pessoal e coletiva em reconstrução permanente. O hipertexto, segundo Lévy, tem essa característica de maleabilidade e mutabilidade, sempre em constante transformação. Nesta prática, artistas de diferentes áreas se conectaram uns aos outros, trocaram, manipularam, transformaram e traduziram imagens diversas para diferentes linguagens artísticas. Logo, tanto as imagens primeiras quanto as que passaram por processos transformacionais estão conectadas, repletas de passados, de referências anteriores e posteriores. Um processo criativo e comunicativo criado a partir do contexto hipertextual digital, tendo o jogo da imagem virtual como agente que uniu os participantes em uma criação em comum.

Como já foi dito, o jogo da imagem foi uma prática fundamental na pesquisa realizada, na medida em que foi através dessa dinâmica que se instaurou um diálogo criativo e continuado entre os participantes em todas as etapas do

¹“O virtuosismo técnico só produz seu efeito completo quando consegue deslocar os eixos e os pontos de contato das relações entre homens e máquinas, reorganizando assim, indiretamente, a ecologia cognitiva como um todo”. (LÉVY 1990:55)

processo, e a consequente elaboração de materiais significativos para o experimento. Cada envolvido teve a tarefa de criar materiais em diálogo com elementos recebidos de outro participante, que por sua vez, também elaborou artisticamente o material que recebeu, favorecendo um movimento onde em um pólo se encontra o emaranhado mundo do hipertexto digital, e no outro a complexa rede de relações hipertextuais que se estabelece no processo de criação cênica. Todavia, dentro de cada tarefa artística, havia espaços infinitos de liberdade criativa. O jogo da imagem acionava, disparava processos estéticos nos participantes, incentivando-os para a produção, onde cada colaborador podia elaborar seu mundo particular de invenção dentro da sua linguagem de trabalho. O jogo, que inicia de forma racional e organizada, se reforma na cabeça de cada participante, se re-hipertextualiza, já que os elementos estéticos e significantes elegidos para as imagens, textos ou sonoridades foram escolhas particulares de cada um, incluindo então a subjetividade individual, o espaço para o lúdico e a autonomia de significações. Foi através desse jogo que nasceu a possibilidade de inventar novas maneiras de olhar as imagens, jogando com a realidade ordinária.

Esses materiais reelaborados de forma autônoma pelos participantes foram reunidos no espaço da cena e colados por sobreposição, configurando um novo hipertexto. Renato Cohen¹ identifica a “collage²” como um dos traços estruturais da linguagem da performance, inserida tanto na elaboração final do espetáculo, quanto no seu processo de criação. A utilização dessa técnica³ no contexto da performance reforça também a importância do colador, (aqui dissolvido no corpo coletivo) que passa a ser um elemento preponderante no processo. Cohen, citando Ismael, ainda relaciona essa técnica com a montagem cinematográfica:

Existe também uma analogia entre o processo de montagem na performance e o processo cinematográfico: a essência da collage é

¹ COHEN, Renato. *A Linguagem da performance*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

² Segundo Cohen, atribui-se a “ invenção da collage a Max Ernest, talvez tendo como inspiração a técnica dos papiers collés”. (COHEN 2004:60). Técnica na qual recortes de jornais (e outros impressos), até materiais como areia, madeira, tecidos entre outros, começaram a ser agregados à superfície das telas na composição dos quadros.

³ “Collage caracteriza a linguagem e a colagem em si é apenas uma das partes do processo de criação que inclui a seleção, a picagem, a montagem etc”. (COHEN 2004:60)

promover o encontro das imagens e fazer-nos esquecer que elas se encontram. O mesmo raciocínio, aliás, que preside a montagem cinematográfica: um filme nada mais é do que a colagem de milhares de pedaços aproveitados de outros milhares que foram jogados fora. (COHEN 2004:64)¹.

Essa relação revela uma ação importante utilizada na prática artística aqui descrita, bem como para a noção de criação sistêmica; a seleção e montagem por justaposição de materiais heterogêneos (fotos, vídeos, músicas, textos, objetos, corpo, palavra e ação) que foram elaborados pela equipe.

Por outro lado, Lévy(1990) questiona se seria a transmissão de informações a primeira função da comunicação. Ele mesmo responde que sim, afirmando, ao mesmo tempo, que “em um nível mais fundamental o ato de comunicação define a situação que vai dar sentido as mensagens trocadas”(1990:21). Essas palavras vão de encontro a conhecida colocação de McLuahn, onde “o meio é a própria mensagem”(1964:21). Nesse sentido, o meio pelo qual as informações circulam hoje, dizem respeito as tecnologias da comunicação mais recentes, espaços que produzem o contexto. Eis uma grande transformação; é nesse contexto hipertextual que as informações são forjadas e trocadas. Os sentidos das mensagens são contaminados pela lógica digital. Os diálogos criativos e trocas de materiais constantes nesta prática se deram via “cyberespaço”, conectado com o espírito do tempo, que diz respeito à justaposição de informações através de e-mails, chats e redes sociais como o Facebook, por exemplo. O hipertexto acontece em tempo real e se forma através de uma rede de significados múltiplos e de variadas fontes e formas. Está em relação com as maneiras de se comunicar e se relacionar que estão conectadas as diversas mídias empregadas para tecer os discursos. Lembrando ainda que as imagens primeiras foram pinçadas no contexto de um coletivo virtualizado. Hipertextos que são desmembrados de certa forma e reconectados a outras redes hipertextuais, como uma ação viral entre os agentes

¹ É importante ressaltar que existe uma diferença básica entre os processos de colagem no âmbito das artes plásticas, e no cinema. Enquanto no primeiro, essa reunião de elementos se dá no mesmo tempo e espaço, no segundo, essa união acontece dentro de tempos e espaços distintos.

envolvidos. Ou, ainda, como uma construção aos moldes da wikipédia¹, um sítio hipermedial livre onde qualquer interessado pode contribuir com informações das mais variadas, e o resultado é coletivo, formado por pedaços, páginas elaboradas por diversas pessoas e construídas em tempo real. Os wikipedistas são responsáveis pelos fragmentos em rede de informações que se constroem e se multiplicam em conjunto, tal qual o processo de “Um títere de si mesmo”. São maneiras diversas de se comunicar num emaranhado heterogêneo de informações não lineares em busca de uma prática artística original. “É o resultado de uma “cidade contemporânea povoada por máquinas, por microrganismos, por forças naturais, por equipamentos de silício e de cimento tanto quanto por homens”(LÉVY 2001:55).

Já Edgar Morin, no livro “Introdução ao Pensamento Complexo”, revela a “hipersimplificação do pensamento que não deixa ver a complexidade do real”(MORIN 2005:15). O pensamento multidimensional lhe chegou nos anos 60, através da teoria da informação, da cibernética, da teoria dos sistemas e do conceito de auto-organização. Pensamento que desenvolveu-se, passando da periferia ao centro do seu discurso ao longo do tempo. O desafio era de encarar o mundo como ele é; complexo e repleto de realidades.

A realidade passada era marcada pela racionalidade científica, baseando-se na ordem das coisas, na legislação universal, na matemática e no absoluto à qual se ligavam as idéias do universo determinista. Durante o século vinte, contudo, esse paradigma da ordem, da simetria, baseado na relação das causas e dos efeitos passa a ser questionado. Morin então opõe o pensamento complexo ao pensamento simplificador que separa, desconecta e reduz o conhecimento, despedaçando e fragmentado o tecido complexo das realidades:

A um primeiro olhar a complexidade é um tecido (complexus: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. (MORIN 2005:13)

¹ “Wikipédia” é uma coleção de muitas páginas interligadas e cada uma delas pode ser visitada e editada por qualquer pessoa. Mais informações em : http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:O_que_é_um_wiki

O pensamento simplificador isola, separa e oculta tudo o que religa, interage e interfere, enquanto que uma característica própria do hipertexto e, portanto, da modernidade, é a construção de realidades conectadas e não simplificadas. O pensamento complexo extrapola os limites do pensamento linear, herdeiro de uma visão mecanicista¹ do mundo. Segundo Morin:

Num certo sentido toda realidade conhecida, desde o átomo até a galáxia, passando pela molécula, a célula, o organismo e a sociedade, pode ser concebida como sistema, isto é, associação combinatória de elementos diferentes[...]Um todo que não se reduz a soma de suas partes constitutivas, situando-se a um nível transdisciplinar.(2005:19).

Se um sistema é uma organização combinatória de variáveis no tempo e no espaço, dando forma a uma realidade, a criação sistêmica cria realidades a partir da interação de pessoas e elementos diversos. As interações são ações recíprocas que modificam o comportamento ou a natureza dos elementos, corpos, objetos e fenômenos. Dessa forma, na minha prática, as imagens se transformaram em diversas direções(em corpo, vídeo e música), como sistemas abertos uns sobre os outros, para se encontrarem em diálogo no momento da cena:

Ao contrário da abordagem mecanicista, a sistêmica enfatiza princípios básicos de organização, vê o mundo em termos de relações, como uma rede complexa de interconexões, cujas estruturas resultam da interdependência de suas partes. As propriedades sistêmicas desaparecem quando um sistema é observado em seus elementos isolados, sem levar em consideração as interrelações com o meio ou um contexto específico. Uma característica importante dos sistemas vivos é a sua natureza dinâmica, aberta, sempre em processo de reconfiguração. Assim, suas formas não seriam, portanto, estruturas rígidas, mas manifestações flexíveis. Enfatiza-se, então, o processo e não as entidades isoladas, dentro dessa visão de mundo que privilegia a complexidade, a mobilidade e a flexibilidade. (ANASTÁCIO e SILVA 2012:53)².

¹ Para a concepção predominantemente mecanicista da vida, o funcionamento dos organismos vivos era comparado ao das máquinas e entender o funcionamento mecânico foi importante para a evolução da ciência médica, do século XVII até meados do século XX. Na verdade, a descrição mecanicista foi útil, mas esse entendimento torna-se perigoso porque não se pode reduzir o organismo vivo às suas propriedades mecânicas.

² ANASTÁCIO, Silvia Maria Guerra, SILVA, Célia Nunes. *Uma Visão Sistêmica do Processo Criador*. Tessituras & Criação. [suporte eletrônico]. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/tessituras>>. Último acesso em 05/03/2013.

Dentro dessas considerações, as imagens selecionadas não foram trabalhadas levando em conta um mundo acabado, mas um mundo passível de transformação e continuação a partir da interação com os imaginários dos envolvidos no processo. As fotografias primeiras se transformaram em notas musicais, em ações videográficas, projetivas e corporais, modificando a natureza dessas imagens, prolongando-as no espaço da cena, contaminadas pelas dinâmicas hipertextuais. Assim, a prática da criação sistêmica neste processo acontece graças a uma interrelação e interdependência de ações, pessoas e objetos, formando uma rede hipertextual complexa de relações que compõe o processo de criação e que se organiza pelo princípio da “collage” por sobreposição. Dentro de um sistema, os elementos são tomados no seu fluxo dinâmico e segundo uma visão de conjunto. Portanto, as etapas processuais desta prática não podem ser analisadas sem levar em conta todo o processo que a constitui. A criação sistêmica é aberta, processual e dinâmica, onde todos os participantes tem o papel de, frequentemente, colocar o sistema em desordem, desestabilizando e impulsionando a uma auto-manutenção e nova arrumação do sistema com leis e regras próprias.

Palimpsestos

Na tentativa de enumerar e classificar as várias maneiras que os textos literários se agenciam entre si¹, o crítico literário Gerard Genette chega à cinco noções de transtextualidade, tendo a hipertextualidade(o palimpsesto) o conceito no qual ele vai se debruçar mais longamente no livro “Palimpsesto: literatura de segunda mão”²:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação[...] Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos[...] Quem ler por último lerá melhor. (GENETTE 1982:7).

Fica evidente na definição de palimpsesto o desenho de um texto que só existe por conseqüências, em virtude dos precedentes do qual ele foi germinado. Ainda que muitas vezes o texto origem (classificado de hipotexto) não apareça diretamente no texto último (o hipertexto), o texto atual nasceu por culpa do primeiro, não existiria ou seria outro sem essa anterioridade capital.

O palimpsesto opera através de transformações segundo Genette. Ele cita como exemplo as obras *Ulisses* (1922), de James Joyce, e a *Enéida* (19 A.C.) de Virgílio, como dois hipertextos de um mesmo hipotexto. Textos que derivam da *Odisséia* de Homero não pela citação ou qualquer outro recurso, mas através de uma ação transformadora. Enquanto o primeiro transporta a ação da *Odisséia* para o condado de Dublin na contemporaneidade, o segundo escolhe traços da obra de

¹ “[...]ou todo texto que se coloca em relação, manifesta ou secreta com outros textos”(GENETTE 2006:8).

² Os outros quatro tipos de relações transtextuais ou transcendência textual do texto são: intertextualidade(citação e plágio), a paratextualidade(relações entre o texto e seu paratexto), metatextualidade (é a relação, o “comentário”, que une um texto a outro texto do qual ele fala, sem necessariamente citá-lo, convocá-lo), e a arquitekstualidade (a mais subjetiva, que traça uma relação silenciosa, que, no máximo, articula apenas uma menção paratextual de caráter puramente taxonômico). Segundo Genette, esses tipos de transtextualidade não são classes estanques e sem comunicação, pelo contrário, suas relações são numerosas e decisivas. Por outro lado, é próprio da obra literária que, em algum grau e segundo as leituras, evoque alguma outra e, nesse sentido, todas as obras são hipertextuais. Mas, algumas o são mais (ou mais manifesta, maciça e explicitamente) que outras.

Homero para imitar¹. Maneiras diferentes de criação textual utilizando características que lhe são anteriores, evocadas, que estão por baixo, em uma zona subterrânea que lhe serve de base.

Da mesma forma, a maneira como as imagens, textos e sons nasceram nessa prática, podem ser lidos como “jogos palimpsestuosos”. Ainda que Genette utilize a metáfora do pergaminho raspado para definir aspectos relacionais entre textos, aqui a metáfora transborda, se estende para o terreno das diferentes linguagens que se articulam entre si, partindo de um mesmo ponto para criação do texto espetacular. O conteúdo de uma linguagem sendo evocada no conteúdo da linguagem seguinte. O esquema abaixo ilustra o “jogo palimpsestuoso”.

Imagem 1-----} texto-----} imagem 2-----} imagem sonora = texto espetacular

De forma que o texto ou imagem que se origina da anterior se transforma em hipotexto para a criação seguinte. É possível ler, por trás das minhas “descrições textuais” as imagens que serviram de base para a escrita. Por sua vez, as imagens selecionadas pelo cineasta deixam a transparência dos textos correrem por trás das imagens que ele selecionou. O mesmo para as imagens sonoras, de forma que a tradução musical para a imagem “Seca no Mali”, por exemplo, ainda guarda algo da fotografia do Sebastião Salgado, que lhe deu origem. O mesmo para o texto espetacular:

Imagem 1----} imagem sonora

Imagem 1-----} texto espetacular

O teórico enfatiza o nascimento do palimpsesto pela transformação ou imitação que acontece de um texto para outro. Transformação porque não se trata de simples cópias do seu anterior, mas de resultados criativos onde existem espaços para a invenção, para a intervenção lúdica, para o preenchimento dos espaços vazios que nascem naturalmente entre as linguagens, para as dobras inventivas que guardam características de anterioridade. Uma prática de autotransformação das referências. Esse jogo poderia continuar até a exaustão, construindo mais material textual e sonoro, mapeando um repertório maior de

¹ Esse “imitar”, ao contrário do que possa se pensar, consiste em uma operação complexa e trabalhosa.

imagens e caminhos do qual o processo experimentado aqui é apenas uma pequena mostra das infinitas possibilidades criativas. Pode-se, ainda, fazer o caminho inverso, buscando as relações traçadas do hipertexto com seus textos preliminares como, por exemplo, em relação às imagens sonoras:

	--- imagem 2
Imagem Sonora	--- texto
	--- imagem 1

Genette aponta uma característica importante do hipertexto; o caráter de independência de cada texto resultante de seu anterior:

O recurso ao hipotexto nunca é indispensável para a simples compreensão do hipertexto. Todo hipertexto [...] pode ser lido por si mesmo, e comporta uma significação autônoma e, portanto, de uma certa maneira, suficiente. (GENETTE 2006:54)

Mesmo precedendo das sombras de anterioridade, quando o novo texto nasce ele ganha significados próprios. No entanto, ele se investe de um caráter de duplicidade, porque ao mesmo tempo em que tem autonomia e existência por si só, pode ser lido em referência aos seus textos anteriores. Camadas que foram agenciadas na experimentação prática, através da reunião desses materiais e construção de uma segunda fase palimpsestosa, já que novas imagens nasceram, outras maneiras de articular os textos, as músicas e os objetos; novas potências de agenciar esses materiais foram privilegiadas em ações videográficas e através do corpo vivo do performer.

Ao mesmo tempo, o teórico Fernando de Toro¹ adota a noção de palimpsesto e identifica esse procedimento na linguagem do teatro pós-moderno. Para ele, o teatro atual mergulhou em um profundo questionamento que ele considera desconstrutivista, centrado na simulação, rizomaticidade e diversas formas de intertextualidade, entre elas, o palimpsesto:

Intertexto é uma inserção que ostenta seu texto e não deixa dúvidas sobre sua origem e fonte, enquanto que o palimpsesto efetua uma transformação radical no inter-texto, alterando sua estrutura e deixando uma pegada, vestígios de sua origem e fonte. (TORO 2008:304)².

¹ TORO, Fernando de. *Semiótica del teatro. Del texto a la puesta em escena*. Buenos Aires, Galerna. 2008.

² A tradução é minha.

Outra característica definidora do teatro pós-moderno, segundo Toro, é a reapropriação da memória, entendida como a inscrição de estruturas, temas, personagens, materiais, procedimentos retóricos do passado no tecido mesmo de um novo texto, empregados em uma dupla codificação articulada entre passado – presente.

Essa articulação entre tempos distintos, característica do palimpsesto, fornece pistas para se refletir nesse memorial as muitas camadas que compõem uma imagem; seus diferentes estados, contextos, elementos envolvidos e possibilidades de interpretação. Onde igualmente em cada uma delas encontram-se indícios das anteriores: o evento inscrito no âmbito do real; a fotografia que reconstrói esse real através do recorte e paralisa desse momento; a imagem transformada em pixel, numerizada em ambiente virtual (para os casos em que há ações videográficas digitais); a transformação da imagem pelo texto; pela proposição do cineasta e do músico e, finalmente, a transformação pela cena. Um processo onde o passado das imagens se choca com as reconstruções delas no presente.

Reconstrução coletiva, transformação ativa e proposital, podendo, muitas vezes, ser até arbitrária, tendo como horizonte uma rede de relações semânticas próprias de cada envolvido no processo criativo. Por exemplo; qual a relação da imagem “Bomba H”, (nesse caso, nosso hipotexto), com sua reconstrução na cena, onde aparece a projeção videográfica do performer se atirando insistentemente de uma janela, juntamente com sua aparição ao vivo, caminhando circularmente em cena como um animal e levando tombos sucessivos? Qual a rede de relações que permeou esse processo de construção desse quadro? Pode-se reconstruir o caminho inverso e perceber as pegadas, as tensões que foram apagadas, mas que permanecem agindo de alguma forma. É refazendo o caminho palimpsestuoso que se visualiza suas conexões nem sempre diretas e visíveis com suas anterioridades.

Montagem Revelada

A maneira que os dispositivos tecnológicos foram dispostos em cena, o processo de criação, transformação ou captação ao vivo das imagens virtuais, bem como a relação destas com o performer, inscrevem o experimento prático *Um Títere de Si Mesmo* dentro de uma perspectiva performativa que a autora Jackeline Pinzon¹ classificou na sua dissertação de mestrado dentro desta universidade de “Montagem revelada”:

Esta designação articula a presença de, no mínimo, três importantes aspectos: a noção de montagem enquanto situações ou cenas autônomas, as quais são organizadas através de relações de corte e contraste; a revelação do aparato cênico necessário para que a montagem revelada ocorra; e, por fim, o diálogo permanente entre os substratos de realidade concreta e ficção existentes no acontecimento teatral. (PINZON 2011:109)

A autora faz uma análise detalhada do espetáculo belga *Isadora.Orb – A metáfora Final*, com direção de Ricky Seabra e Andrea Jabor, à luz desse conceito. Ela inicia o capítulo evidenciando a noção de montagem como uma palavra que transita pelas diferentes práticas artísticas (música, artes visuais e literatura). No entanto, é no terreno do cinema e do teatro, e mais especificamente da relação estabelecida entre ambos, que ela vai se desenvolver mais extensamente o conceito de montagem. A autora cita Autran para descrever a importância desse procedimento no cinema e como ele opera:

[...] é a atividade por excelência de articulação do filme, no sentido de elaboração do tempo e do espaço através da ligação dos múltiplos planos que o compõem, bem como de elaboração do seu ritmo através da duração de cada plano e da inter-relação deles. A montagem responde, ao lado do roteiro e da direção, pela própria construção narrativa da obra cinematográfica. (AUTRAN 2005 *apud* PINZON 2011: 109)

Pinzon completa que no primeiro cinema observa-se características da prática teatral da época, como a adoção de um ponto de vista fixo, a câmera mostrando o plano de conjunto de um ambiente, com entrada e saída dos personagens

¹ A dissertação se intitula “Montagem Revelada: As poéticas de *Isadora.orb – a metáfora final*, de Ricky Seabra e *A un certo punto della vita dovresti impegnarti seriamente e smettere di farel il ridicolo*, de Rodrigo García”. Foi defendida no ano de 2011, sob a orientação da professora doutora Marta Isaacsson.

semelhantes ao do palco teatral, ou seja, não havia para a nova arte uma narrativa própria no sentido das técnicas de edição, movimento e posição de câmera. A técnica cinematográfica foi se constituindo ao longo de sua própria história até a chegada à maturidade, ganhando autonomia de linguagem, e tendo na montagem um recurso importante para a elaboração fílmica. A prática teatral da época, que influenciou a linguagem do cinema, vai, no período da arte moderna, ser influenciada pela estética própria nascente do cinema, numa relação recíproca e continuada que vai perpassar, a partir de então, a história de ambas as linguagens. Como o recurso à montagem, que vai liberar o teatro da narrativa tradicional, fundada na unidade e continuidade, onde as sequências cênicas são montadas de forma que elas se apresentem de forma independente: descontinuidade, fragmentação e autonomia ganham espaço com a incursão do procedimento da montagem cinematográfica no teatro.

O termo Montagem Revelada, cunhado por Pinzon, pode ser utilizado como ferramenta teórica para análise da minha prática, através dos recursos tecnológicos da imagem imbricados com os recursos teatrais. O desnudamento do aparato cênico é o primeiro ponto que se aproxima do conceito proposto por Pinzon: O artista Leonardo Remor, que manipula as imagens de luz projetadas ao fundo do palco, está sempre visível, assim como estão todos os elementos que ele utiliza durante a apresentação. Desde materiais como pigmentos cromáticos, travessa com água, conta-gotas, alfinetes, retroprojetor (com sua sonoridade específica reverberando no espaço), até o projetor digital e câmera, ligados a um Macbook (e todos os cabos e fios inerentes as máquinas que se utilizam de energia elétrica). Suas ações podem ser acompanhadas pela audiência, já que são feitas “ao vivo” e na frente desta. Remor, em diversos momentos do trabalho, interage com o performer via imagem virtual e vice-versa. O espectador pode variar seu olhar, ora sobre o performer que joga com as imagens em cena, ora sobre o artista que se encontra no canto esquerdo do palco, perto da platéia, montando as imagens virtuais. Essa noção se amplia mais, na medida em que os recursos sonoros que incidem no palco estão também revelados, acontecendo dentro da cena, pelas mãos de um terceiro participante – operador de som- que está visível e manipula um laptop ligado a caixas de som. Essas ações manuais e de desnudamento demonstram a intencionalidade de revelar os procedimentos de construção da

cena, inscrevendo o evento cênico dentro de uma perspectiva performática. Isso acontece devido ao acento em um dos pólos da “função dupla” do signo teatral. Sílvia Fernandes no seu livro, “Memória e Invenção: Gerald Thomas em Cena”¹, expõe:

A característica dupla do signo permite que o teatro tenha um duplo estatuto. Ele é uma arte da performance, já que tem como suporte o corpo humano e mobiliza a presença viva do ator, mas também é arte mimética, pois figura alguma coisa ausente, que não está lá e para qual a representação envia... Os atores, os objetos, os cenários teatrais são signos de uma presença física, concreta, que se manifesta através de atividades, sons, cores, formas e movimentos. Mas também valem por um ausência, na medida em que indicam um mundo imaginário[...] o signo no teatro tem, portanto, um aspecto performático e um aspecto ficcional. (FERNANDES 1996:288)

Enquanto o signo performático remete a si mesmo e a seus processos, o ficcional diz respeito a um universo ausente e imaginário que pode remeter a algo no mundo. Existe um jogo possível entre essa duplicidade do signo teatral que, segundo Fernandes, é uma das principais características do teatro moderno. Dependendo de onde o acento é colocado, pode-se ressaltar o universo performático ou o universo ficcional. O que se dá na montagem revelada e por consequência no meu experimento, é justamente a ênfase no aspecto performático do signo, ao se revelar os procedimentos de fabricação dos efeitos na cena, amplificando a concretude do processo de um fazer, colocando a ação como pressuposto indispensável para a performance cênica.

Ainda que a montagem das imagens virtuais não ocorra como no cinema - que do ponto de vista técnico acontece pela associação de planos fixos, que conjugados criam relações de sentidos pela soma das partes - ela acontece. É pelas mãos de Remor que cada elemento, um por um, entra no enquadramento de luz do retroprojetor, nos quadros um e dois (Seca no Mali e Eric Sprague), por exemplo, agregando informações pela montagem crescente dos efeitos de projeção. Paralela à montagem das imagens virtuais, acontece outra maior, que envolve a encenação em sua totalidade e diz respeito a outro aspecto do conceito proposto pela autora:

¹ FERNANDES, Sílvia. *Memória e Invenção: Gerald Thomas em Cena*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

a montagem por sobreposição dos planos do real e do virtual. O primeiro é representado pelo corpo do performer. O segundo, pelo plano das imagens de luz, que se acomodam atrás do corpo do performer, na parede ao fundo. Assim, imagem bidimensional e tridimensional se encontram em uma relação de entrelaçamento ou de causa-efeito, constituindo-se numa montagem por superposição de imagens que elaboram um quadro cênico em movimento. É o caso da montagem para alguns quadros do experimento, onde uma ação que acontece em um dos planos (do real ou do virtual) reverbera no outro. Em “Execution” o tiro fatal é disparado pelo performer em cena que reverbera na imagem virtual dele, que tomba em projeção. Para a imagem da “Bomba H”, enquanto o vídeo mostra o performer se atirando de uma janela, o mesmo se encontra caindo ao chão em cena. Os vídeos são todos operados por Remor, que agora se encontra na frente do palco, sentado de costas para a plateia, possibilitando que a interface do software ModL8¹ seja visto pela audiência através do monitor do seu computador.

Outro aspecto que pode ser ressaltado e que diz respeito à técnica de montagem revelada se dá no momento seguinte, onde Remor entra em cena com uma câmera na mão, capta fragmentos da imagem do corpo do performer, e atomiza em tempo real em projeção ao fundo². Essa tática, além de oferecer outros pontos de vista para o espectador (que confinado numa sala de teatro está a mercê sempre de um mesmo ponto de vista e distância das ações do palco), desvela o próprio ato de filmagem, revelando o coração do processo videográfico; a captação das imagens. Essa estrutura que se revela contribui para acentuar o nível performativo da cena, onde a própria montagem das imagens e relações criadas com o performer acabam sendo o acontecimento cênico.

A tecnologia projetiva pode contribuir para a ficção arquitetada em cena³. Mas nesse processo ela é usada de diferentes formas, na medida em que não

¹ Programa muito utilizado por Vjs e videoartistas que, por meio da fusão de imagens pré-gravadas com outras imagens ou com sonoridades diversas, geram novos materiais audiovisuais.

² Lembrando que os quadros elaborados no experimento podem ser visualizados no DVD anexado ao final desse memorial descritivo.

³ Como, segundo Patrice Pavis, em trabalhos do encenador Robert Lepage, onde “as mídias estão sempre a serviço da história contada” (PAVIS 2007:182). Em seguida, o autor defende o uso desses materiais de forma a contribuir para a ficção construída em cena: “como a música de filme, as mídias são tanto melhor utilizadas e integradas quando menos as notemos”(PAVIS 2007:182), em detrimento de outras possibilidades de integração das mídias que não sejam complementares a cena e escamoteadas do olhar da platéia.

privilegia apenas o ilusório, mas se presta ao desvendamento de si e das ações que pairam nas extremidades do palco, evidenciando a construção artesanal e ao vivo dos elementos projetivos, que incitam o performer ao jogo das significações. A montagem revelada investe no nível performativo no final das contas, descortinando as operações envolvidas na relação entre o ator e a imagem virtual. Ou seja, os elementos tecnológicos que intervêm para composição da cena estão colocados de modo que o espectador possa ver a sua construção, etapa por etapa, diluindo aspectos ilusionistas. De fato, não existe a busca desse tipo de ilusão na montagem revelada, já que nada está escondido. O espectador ainda divide seu foco entre o que se passa na cena, dando ênfase para o processo da montagem dessa convergência de imagens: a do meu corpo, do serrote, madeira, pregos e da imagem projetada, por exemplo (quadro “Execution”).

Quanto mais próximo do eixo performático, mais a montagem se revela, os objetos tecnológicos estão mais visíveis, o processo de montagem é o próprio acontecimento cênico. Quanto mais próximo do eixo teatral, mais as máquinas estão escondidas do olhar da platéia, uma vez que o importante é ressaltar unicamente aspectos ficcionais em cena, e o olhar do público é direcionado para uma totalização e unidade cênicas.

A visibilidade dos artistas, técnicos e materiais, aliados às projeções, constitui a própria cenografia do espetáculo, cenografia viva, orgânica e móvel, conferindo para o aparato tecnológico exposto o desnudamento do jogo entre performer, técnica e o processo de se fazer teatro. Nesse sentido, essa cenografia composta pela luz, hardwares e seus processos abertos, relativiza a atenção centralizadora do espectador (geralmente para a ficção que se passa no palco), encorajando um percurso individual do olhar. Olhar que é convidado a passear de uma zona à outra, estando livre para construir a sua montagem particular e pessoal do evento cênico.

Intermedialidades

No intuito de refletir algumas possibilidades de relação da natureza instaurada entre imagem projetada e cena no meu experimento prático, vou me utilizar de algumas modalidades operacionais propostas pela professora e pesquisadora Marta Isaacsson no artigo intitulado “Cena Multimídia, poéticas tecnológicas e efeitos intermediais¹”. O artigo revela a natureza polifônica da arte teatral, configurada como território múltiplo, onde participam agentes diversos e heterogêneos, e que flerta com as diferentes artes. A autora descortina uma cena contemporânea analisada sob um viés intermedial, pensando a interação entre as diferentes mídias que compõem o evento teatral contemporâneo (desde texto, luz, ator, cenário, figurino, até imagem virtual projetada, entre outras) – imagético por natureza².

Esse processo interdisciplinar caracteriza o teatro como obra multimídia³, terreno teórico propício para se analisar as relações do teatro que incorporam as tecnologias da imagem e, mais especificamente, as relações das imagens virtuais com as imagens reais em cena. Essas articulações criam “efeitos intermediais⁴” na medida em que duas ou mais mídias se tensionam em prol do nascimento de algo novo. A autora analisa o uso de imagens em vídeo em diversas encenações nacionais e estrangeiras⁵, identificando quatro modalidades operacionais recorrentes que refletem o modo que a mídia tecnológica se encontra inserida no espaço da cena e sua interferência sobre a performance cênica:

¹ PEREIRA, Antonia. ISAACSSON, Marta e TORRES, Walter Lima(org.). *Cena, Corpo e Dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012.

² “A potência do arranjo cênico está justamente na sua capacidade de produzir imagens. Nesse sentido, pode-se dizer que o teatro constitui uma arte de composição de imagem”.(ISAACSSON 2012:89).

³ “Não é o emprego de recursos tecnológicos que dota a cena teatral de um caráter multimídia, o teatro é multimídia desde seus primórdios”.(ISAACSSON 2012:91).

⁴ “A revolução digital despertou muitos estudos acerca da intermedialidade. Entretanto, o emprego do termo está longe de se limitar ao campo da tecnologia, ganhando acepções diversas e servindo como conceito operatório em muitos domínios de investigação”.(ISSACSSON 2012:91).

⁵ Obras de Robert Lepage, Denis Marleau, Franz Castorf, Henrique Dias, Rodrigo Garcia, Big Group Art e Wooster Group.

A modalidade *sintética* se define pela composição de uma imagem híbrida, por meio da incrustação de elemento real da cena sobre o virtual ou vice-versa[...]nesse contexto, o espectador se vê diretamente incluído na organização da composição cênica, pois somente em sua visão que o efeito da sobreposição das mídias finalmente se concretiza. A modalidade *amplificadora* se caracteriza por imagens virtuais que promovem o alargamento do horizonte do olhar do espectador. Encontram-se aqui situações nas quais o espectador descortina a performance realizada ao vivo pelo ator exclusivamente por meio da imagem tecnológica, assumindo então o papel de voyeur; ou situações nas quais, graças à difusão de imagens captadas em close-up, o espectador tem condições de perceber detalhes da performance realizada a sua frente, não identificáveis a olho nú[...]na modalidade *dialógica* tem-se uma relação de interferência da imagem cênica sobre a imagem-vídeo: a atuação dos atores é movida pela intenção de composição de determinada imagem a ser projetada, ou seja, a cena coloca-se a serviço da produção e edição da imagem virtual. Na última modalidade destacada (de *atrito*), a convivência da cena com a imagem mediada pela tecnologia é marcada por uma relação de atrito. Diferente da modalidade anterior, a imagem projetada encontra-se pré-gravada e, portanto, não suscetível à intervenção da performance¹. (ISAACSSON 2012:94-95)

A partir desses modelos, que como ressalta Isaacsson, não pretende estabelecer uma taxionomia do uso do vídeo no teatro, nem propor modelos artísticos ideais, e sim gerar ferramentas a partir da análise de fenômenos que permitem vislumbrar o teatro intermedial, inicio a análise da relação do uso do vídeo no meu experimento prático.

Para a imagem primeira, “Seca no Mali” e o seu duplo, a reconstrução das imagens em cena acontecem na medida em que me coloco (de uma maneira muito particular) na figura do garoto abandonado das fotos. A luz do retroprojetor desenha os contornos e traz para o palco a árvore seca, projetada ao fundo. Nesse momento, vídeo e cena se conjugam através do modo relacional *sintético*, que poderia ser chamado também de efeito intermedial por sobreposição, já que é o espectador que une os planos do real e do virtual. A mídia ator e mídia vídeo se encontram em relação de composição graças ao olhar de fora que as sobrepõe. A fusão de meios distintos se realiza em nome de uma narrativa (ainda que imprecisa e aberta), onde, num primeiro momento, não acontecem ações em um plano que modifiquem o outro, a não ser um confronto de sobreposição, decorrente de um efeito ótico operado por quem vê.



Efeito semelhante acontece no quadro “Execution”, onde sou duplicado através da mídia digital projetada ao fundo. Me transformo em assassino e em assassinado ao mesmo tempo. Procuo desdobrar essa sensação de tempo infinito de morte que se repete a cada vez que se contempla a imagem em foto. Sou algoz e vítima, imagem de “carne e osso” e imagem virtual.



Por outro lado, se verifica uma mudança de modelo quanto ao uso do vídeo, à medida que a cena “Seca no Mali” avança. Quando jogo violentamente a maçã na imagem projetada da árvore, ela imediatamente some. Repito esta ação algumas vezes, com a imagem da projeção sumindo e reaparecendo continuamente. O que se verifica é uma ação do plano do real que escorrega para o plano do virtual, interferindo na construção da imagem projetada que se estrutura ao vivo, se aproximando então do modelo *dialógico* proposto pela autora. O mesmo acontece ao início da imagem “Eric Sprague”. Meu corpo, que vem enrijecido da cena anterior, é atingido e desmontado pelas sombras projetadas dos alfinetes que são jogados em cima do retroprojetor pelo cineasta. Desta vez, o efeito é inverso, já que as imagens virtuais que são construídas no momento da cena são as responsáveis por pautar o diálogo com meu corpo, que reage aos estímulos visuais. O efeito intermedial se constrói “ao vivo” em cena, no espaço entre imagem projetada e imagem real do meu corpo. Espaço identificado como lugar onde o efeito intermedial efetivamente acontece.

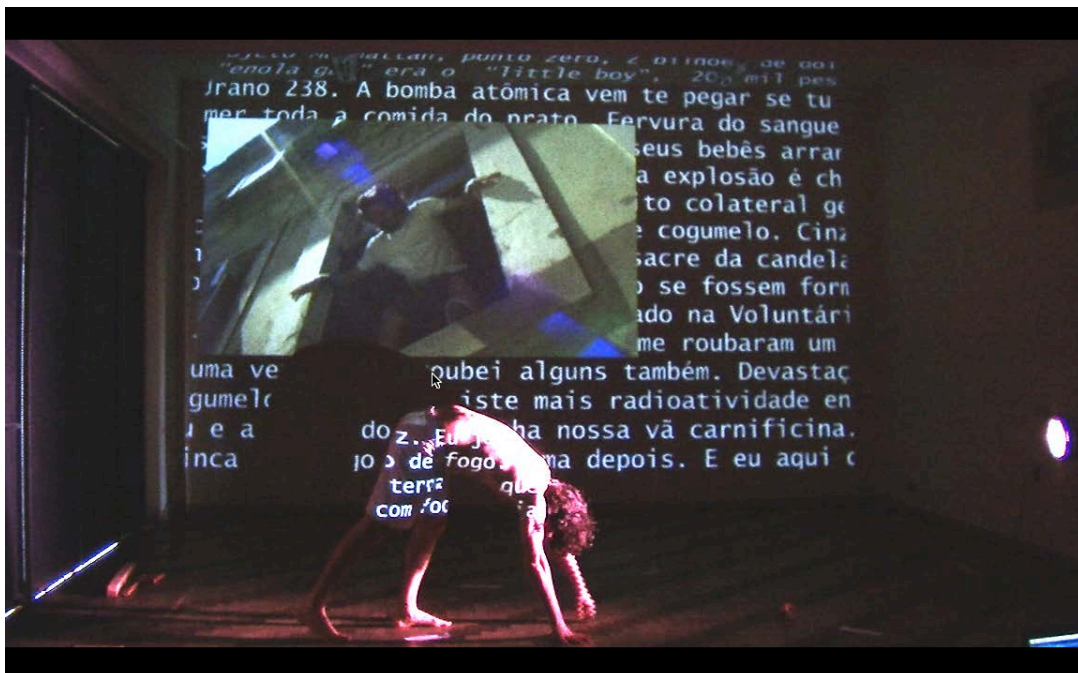


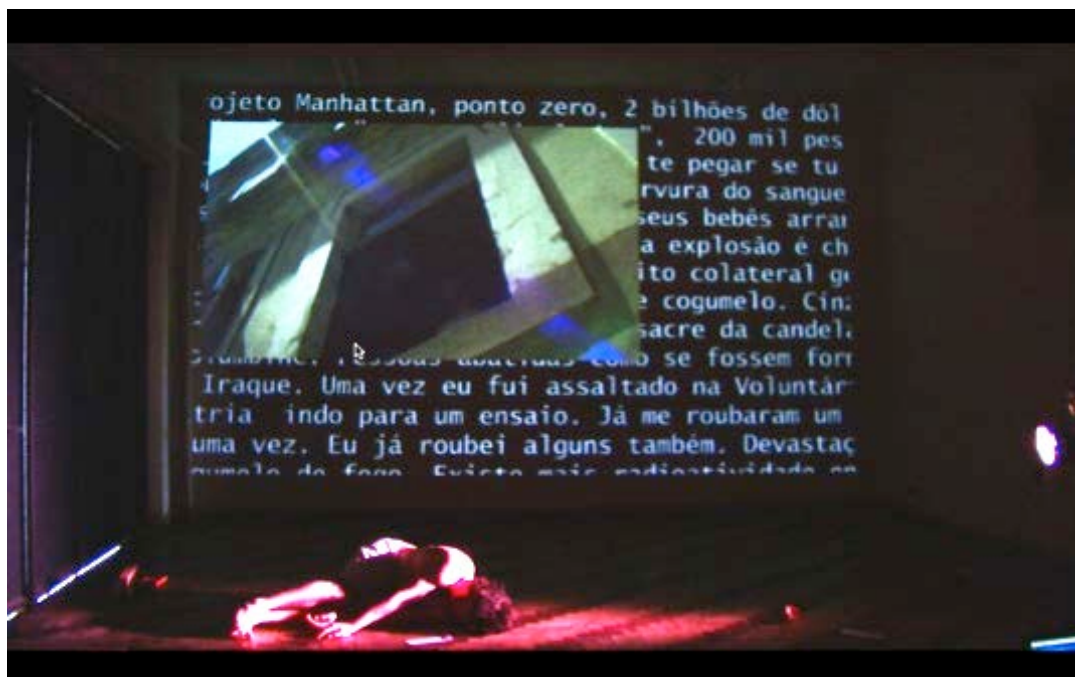
Ainda na continuação do mesmo quadro, pode-se verificar a relação modal de *amplificação*, quando meu corpo é captado ao vivo em imagens e atomizado ao fundo, aproximando-o da plateia, que visualiza este corpo aumentado em “close”. A câmera funcionando como uma lente capaz de mostrar detalhes através de uma

janela ampliadora de imagens, que se acomoda ao fundo. Aqui o corpo fica como que interposto entre duas máquinas: a primeira é a câmera, e a segunda, o projetor que reprojeta a imagem do performer com a mesma força de um espelho.

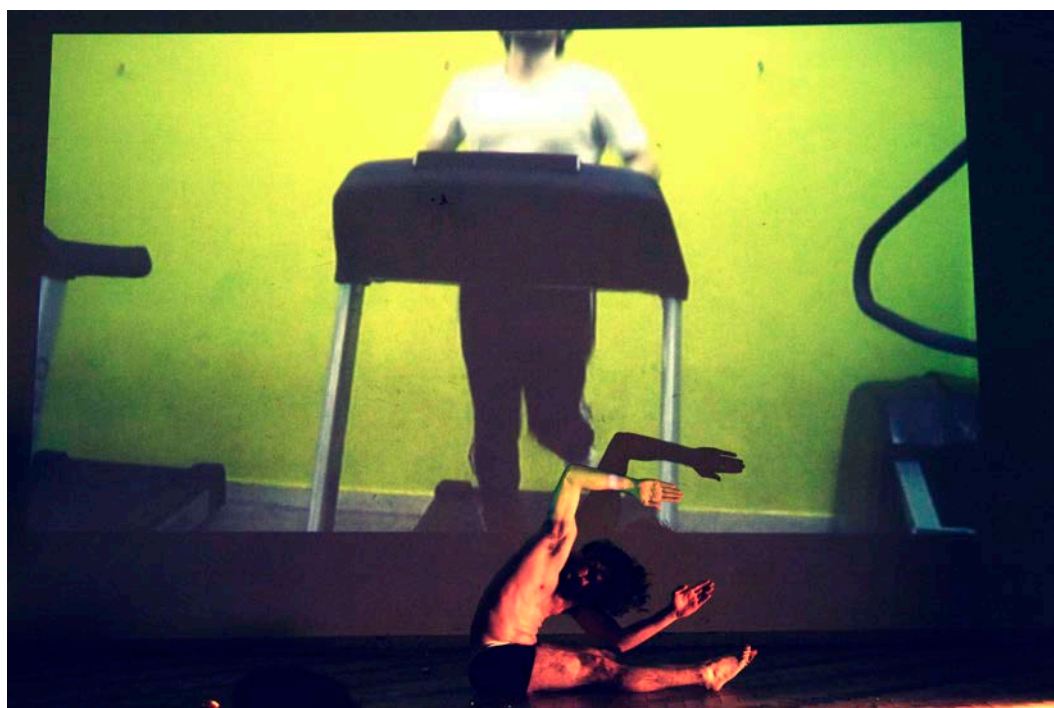


No quadro da “Bomba H”, o efeito é de *atrato*, já que o vídeo é pré-gravado, não permitindo uma intervenção efetiva do performer na imagem projetada. Este, como observa Isaacsson, encontra todas as suas ações subjugadas à imagem de síntese, que dita o andamento da cena.





A única exceção se dá na imagem “La Victoire”. As projeções são vídeos pré-gravados de diversas pessoas executando ações cotidianas enquanto repetem trechos do texto escrito para esta imagem. Em cena, eu realizo uma composição coreográfica que foi inspirada nas imagens pré-gravadas. O vídeo aparece então como um registro que descortina a origem dos movimentos que criaram a coreografia executada em cena. Neste caso, a operação pode ser considerada como *amplificadora*, na medida em que é ampliado o olhar do espectador através de informações que ele não teria acesso caso não fosse projetado o video-referência.



O Corpo performático das Tecnologias

Existem muitos discursos sobre o corpo, ele pode ser abordado sob múltiplos pontos de vista, dependendo da área de conhecimento e teórico que se parte. Seria improffcuo para este memorial fazer um resgate destas inúmeras abordagens, pois não contribuiria para pensar efetivamente sobre a minha prática executada¹. Então, contemplo agora alguns modelos de relação propostos por Lévy(1998) e Santaella (2003), entre a máquina e o homem, para pensar o corpo performático imbricado com as tecnologias.

Defino corpo performático como um corpo que interage com o mundo, corpo território da ação², que se reconhece em relação com o outro e com as coisas que o rodeiam, se construindo em constante diálogo com o meio externo e consigo mesmo. Para Cristiane Greiner (2005), pensar o corpo é levar em conta as dinâmicas entre o “dentro” e o “fora”, e as interfaces estabelecidas com os ambientes que nunca se configuram como passivos nesse processo.

Pois o ambiente da prática realizada em Um Títere de Si Mesmo é um ambiente habitado por imagens virtuais e, ao mesmo tempo, o espaço do palco, com seus materiais diversos que são utilizados pelos performers para executarem ações, incluindo todo o aparato tecnológico de projetores, câmeras e caixas de som, que promovem um ambiente que Lehmann (1999:368) classificou de “Hi-Tech”(mas que contempla também o “Low-Tech” ou baixa tecnologia), com imagens virtuais de natureza diversa que dialogam com o corpo do performer.

Antes de mais nada, pensar a relação do corpo com a tecnologia aqui, significa pensar o corpo misturado à máquina, a objetos tecnológicos e artificiais que lhe são exteriores mas que invadem este, propondo relações múltiplas: retroprojetor, projetor de slides e projetor digital foram as máquinas utilizadas

¹ O livro de Christiane Greiner - *O Corpo. Pistas para estudos indisciplinados* - da editora Annablume, de 2005, pode ser consultado para maiores informações sobre os diversos discursos sobre o corpo que vem sendo construídos ao longo dos tempos.

² Princípio fundamental para os estudos da performance é a noção de “ação” e seus processos.

para misturar o corpo do performer às imagens luminosas. Enquanto o primeiro aparelho permitiu incluir em cena a sombra de objetos (como alfinetes para imagem de “Eric Sprague”) e desenhos vazados feitos à mão (como a árvore para a imagem “Seca no Mali”), o segundo permitiu a inclusão de fotogramas em 35 mm. (que foram testados durante o processo, como a imagem de capa deste memorial). Já o terceiro tipo de projeção permitiu imagens fotográficas em movimento¹, como os vídeos para as imagens “Execution” e “La Victoire”².

Santaella(2003) acredita que o ser humano já está imerso na era pós-humana, pós-biológica. Performers como o australiano Sterlac³ realiza intervenções no seu corpo, agregando hórteses e próteses que amplificam e/ou coletivizam seus sentidos através de um “corpo protético”(mistura da carne com a prótese), refletindo a obsolescência do corpo orgânico que evolui de forma lenta e demorada através dos tempos, se comparado com as tecnologias que se desenvolvem de forma cada vez mais veloz. Segundo McLuhan(1964), essa diferença evolutiva brutal entre o corpo e o maquínico nos levará, num futuro próximo, à substituição do homem pela máquina. Para além destes dados alarmantes, pois a máquina não é autônoma e depende do homem para existir e ganhar sentido, os avanços tecnológicos permitem que se desenvolvam materiais para se anexarem ao corpo com diversos objetivos: desde melhorar percepções

¹ O funcionamento de um retroprojetor é basicamente o mesmo de um projetor de slides. Um objeto – geralmente uma película transparente com uma imagem – é colocado entre uma fonte intensa de luz e uma lente convergente (ou um sistema óptico contendo pelo menos uma lente convergente). Dentro da caixa do retroprojetor há uma lâmpada potente. A tampa dessa caixa é uma lente de Fresnel. Sobre a lente está colocado a película transparente contendo a imagem. A luz passa pela lente, passa pela película convergindo até atingir um prisma ou um espelho que muda a direção da luz de maneira que ela incida sobre uma tela branca a frente. E lá a imagem se forma. O foco correto se obtém por ajuste da distância do prisma, pois este também tem uma lente. Já o projetor de slides é um aparelho óptico-mecânico utilizado para projetar fotos em transparência no formato 35 mm, emolduradas e chamadas de slides ou diapositivos. E o projetor de vídeo processa um sinal de vídeo e projeta a imagem correspondente, usando um sistema de lentes.

² Os modelos relacionais das imagens com o corpo do performer e encenação foram descritas e analisadas em “Intermedialidades” (pg. 110-115).

³ O artista desenvolve projetos onde a hibridização do homem com a máquina é o mote reflexivo. Sua pesquisa artística denominada “Corpo Extendido”, além de introduzir órgãos artificiais no interior de seu corpo com o objetivo de ampliar os seus sentidos, (como por exemplo, o projeto da terceira orelha que ele implantou no seu antebraço) ele também cria organismos artificiais, via computador, conectados ao seu organismo de carne. Nas suas próprias palavras: “O corpo deve irromper de seus limites biológicos, culturais e planetários. A liberdade fundamental é a possibilidade dos indivíduos poderem determinar o destino do seu próprio DNA”. Mais informações podem ser obtidas acessando o site:

<http://www.forumpermanente.org/rede/numero/rev-numero6/seisdanilabra>

e funções do organismo, até motivos estéticos e artísticos. A interface que se intensifica hoje pode ser mapeada historicamente, percebendo que em cada época, o corpo correspondeu a um modelo em consonância com seu desenvolvimento tecnológico-científico. Santaella conclui que:

Se na revolução industrial o corpo era visto como uma máquina a vapor, na era anterior o corpo foi traduzido como um mecanismo de relógio e, mais recentemente, foi tido como um corpo pós-humano ou biotecnológico(2003:182).

As classificações através dos tempos demonstram que o corpo se reinventa e se (des)constrói com o avanço científico. Como o corpo-máquina, que vem sendo representado pelo imaginário artístico a décadas, como no filme “Metrópolis” de Fritz Lang(1926), onde o homem vive sob a ameaça de extinção e substituição pela máquina. Ou em “Tempos Modernos”, de Chaplin(1936), onde um operário adota o ritmo das máquinas e se vê engolido e misturado às engrenagens ou, ainda, em “Blade Runner”(1982), de Ridley Scott, onde as máquinas são indistinguíveis dos humanos. Por outro lado, os manifestos futuristas preconizados pelo italiano Marinetti¹ e seus colegas vão colocar em evidência as relações emergentes entre arte, ciência e tecnologia. Segundo RoseLee Goldberg, nos saraus futuristas se fazia uma ode a “velocidade e amor ao perigo”, e a música era produzida inspirada na “multiplicação das máquinas”(2006:11). Local onde a autora identifica o nascimento da performance no seu livro “A arte da performance – do futurismo ao presente”. Nesse momento, artistas de diversas áreas subiram ao palco sem se preocupar com as distinções tradicionais entre pintura, música, poesia e performance, relacionando arte e tecnologia. Lá se apresentaram, por exemplo, os balés futuristas com movimentos e coreografias “inspiradas nos movimentos *staccato* das máquinas”(GOLDBERG 2006:11). Essas hibridizações, devaneios e premonições artísticas são tão possíveis no mundo tecnológico contemporâneo graças aos implantes como os microships intracorporais, controlados externamente, bem como a criação de órgãos e tecidos artificiais como a retina artificial que faz um cego voltar a ver, e outros tantos implantes que prolongam e facilitam a vida. É Lévy quem nos informa:

¹ Segundo Roselee Goldberg, a história futurista se inicia “em 20 de fevereiro de 1909 em Paris, com a publicação do primeiro manifesto futurista num jornal de grande circulação, Le Figaro”(2006:1).

Os implantes e próteses confundem a fronteira entre o que é mineral e o que está vivo: óculos, lentes de contato, dentes falsos, silicone, marca-passos. Próteses acústicas, implantes auditivos, filtros externos funcionando como rins sadios. (LÉVY 1996:30)

No campo das artes da cena, o grupo de dança catarinense Cena 11 vem pesquisando sistematicamente a relação do corpo do bailarino hibridizado com as novas tecnologias, criando corpos modificados: os hipercorpos. A noção de ciborg¹ ou corpo-robô foi explorado no espetáculo “SKR Procedimento 1” (2002) e, mais recentemente, o grupo realizou o experimento “Vídeo Voodoo Game”(2009) explorando o corpo em interface com o videogame². Espetáculos que problematizam o funcionamento do processo contemporâneo de virtualização do corpo. Ainda, segundo Soraia Maria Silva, no livro *O Pós-dramático*, “a dança contemporânea, muitas vezes utiliza-se de formas maquínicas e mecânicas na fisicalização da cena” (2010:105). Mas o homem convive hoje com as suas extensões maquínicas, onde estas podem se acoplar externamente ao organismo e que se configuram como continuações do corpo e dos sentidos. Como no informa Lévy(2009), os inúmeros automóveis para a locomoção permitem a conquista dos diversos ambientes; o carro substitui as pernas no meio terrestre, o avião dá asas ao homem, permitindo que ele esteja em muitos lugares com rapidez e facilidade, o submarino domestica os mares e o foguete o espaço. Nesse contexto, a realidade física do corpo não se altera de fato. Há apenas uma interface de acoplamento externa entre corpo e máquina. Outros artefatos de prolongamento como satélites e microscópios permitem ver a imensidão do universo ou a interioridade ínfima de uma célula. Com a humanidade contemporânea imersa em um ambiente técnico-científico o corpo se prolonga para além das possibilidades de alcance dos seus sentidos pela percepção estendida/ampliada.

E a relação do corpo com as máquinas na minha pesquisa se dá ao me utilizar das tecnologias da comunicação, tanto fora, como dentro da cena, com o intuito de promover uma interface entre meu corpo em ação e essas máquinas, que não penetram na interioridade física do meu organismo, tal qual as próteses

¹ Ciborgue é um organismo dotado de partes orgânicas e mecânicas, geralmente com a finalidade de melhorar suas capacidades utilizando tecnologia artificial.

² Mais informações sobre os espetáculos do grupo Cena 11 podem ser acessados através do link <http://www.cena11.com.br/>

utilizadas pelo artista Sterlac. Todavia, as imagens projetivas de luz podem ser percebidas, do ponto de vista da recepção, como um prolongamento do meu corpo e dos sentidos, permitindo que se construa uma ponte entre o mundo das imagens palpáveis e impalpáveis; a concretude das próteses de Sterlac se realizam no imaginário do espectador através das imagens propostas pelo experimento.

A extensão luminosa faz com que meu corpo salte de um meio para outro, adentrando o mundo das imagens virtuais, ao mesmo tempo em que me encontro em “carne e osso” em cena. Em outras palavras, o corpo se desdobra virtualmente através das luzes que saem dos aparelhos projetivos. Para a imagem “Eric Sprague”, por exemplo, me coloco inevitavelmente acoplado às máquinas, através de uma espécie de “cordão umbilical luminoso”, representado pela câmera conectada por cabos ao projetor digital, que captura minha imagem em cena e a projeta multiplicada ao fundo.

Agora, se faz necessário uma pequena reflexão sobre esses corpos com potencialidades diferentes que invadem a cena. Como já ficou claro, o uso das máquinas podem instaurar imagens tecnológicas através das técnicas projetivas, que abrem espaço para diferentes tempos e espaços coexistirem num mesmo lugar, favorecendo uma espécie de comunicação com o mundo dos mortos. Lehmann cita o artista Maurice Maeterlink e seu teatro de andróides: “toda criatura que tem aparência de vida sem ter vida remete a potências extraordinárias, são os mortos que parecem falar conosco” (MAETERLINK 1992 *apud* LEHMANN1999:96). Quando o duplo do performer, feito de luz, invade o palco, ele vem imbuído de características diversas; traveste-se com efeitos oriundos da linguagem da foto, do cinema ou do vídeo. Ele se multiplica, se atomiza, tem seu corpo desmembrado em planos-detache ou visto por dentro, ganha outros ritmos através do processo de montagem, se move de forma alucinante ou devagar por todos os lugares do edifício teatral, explodindo e esparramando os limites da encenação e do seu corpo para além do palco através das projeções. A tecnologia pode capturar a imagem do performer, dar-lhe volume através de hologramas, fixar e repetir seus movimentos(*rewind*), acelerados ou desacelerados, através da fotografia, da técnica de *looping*, da câmera lenta ou rápida. Pode “texturizá-lo”, impor-lhe inúmeros aspectos cromáticos, pode-se desconstruir e reinventar suas formas;

inúmeros são os simulacros possíveis. Esses avatares luminosos transbordam da tela dos dispositivos tecnológicos e encontram lugar na virtualidade da cena "espaço que se caracteriza pelo desprendimento do aqui-agora" (LÉVY 2009:19) e incitam a novas percepções e jogos com a encenação. Como aponta Isaacsson em artigo já mencionado anteriormente, na montagem para "Hamlet" (2007) do grupo nova-iorquino Wooster Group, os atores dividem a cena com projeções de uma versão desta mesma peça realizada por Richard Burton filmada sessenta anos atrás. Uma interessante e inventiva mistura que atualiza Hamlets, já que os atores no presente podem representar junto a atores que já morreram, unindo tempos e espaços diferentes graças às tecnologias. Já para Pavis, a força e o deslumbramento que os corpos virtuais proporcionam são justamente devido a ausência de vida destes corpos que estão perdidos, que habitam fora da presença real, cercada de mistérios. "O ator real, em cena, é golpeado pela sua própria experiência concreta" (PAVIS 2007:184). O ator no palco realiza movimentos efêmeros. Já a lente pode recortar, eternizar e repetir movimentos e ações dos performers através da fotografia ou do fotograma.

Por isso tudo, o corpo físico, se comparado aos seus duplos de luz, se torna igualmente frágil, pois eu não poderia me multiplicar ou me atirar diversas vezes de uma janela, tal qual a projeção para a reconstrução da imagem da "Bomba H", sem os dispositivos tecnológicos. A máquina me prolonga até esse outro lado. Seja me espelhando em imagem digital, seja me mesclando à imagem analógica do retroprojetor, como na árvore projetada para a imagem "Seca no Mali". A utópica junção entre passado-presente-futuro se concretiza na medida em que a imagem, filmada no passado, volta, encontra meu corpo preso no presente da cena, e me fala sobre corpos futuros que podem voar, se multiplicar, aumentar de tamanho, se misturar, entre outras possibilidades acima apontadas, através do prolongamento do meu corpo que acontece em diálogo com as máquinas. Quando um alfinete virtual atinge meu corpo em cena, me ferindo, percebe-se a máquina situada exatamente no meio, agindo "no entre" desses dois corpos(eu e o alfinete real), propondo união e extensão dos meios e corpos.

Todavia, o corpo projetado pela máquina se prolonga no palco pelo corpo vivo do performer, que se caracteriza pela sua presença e corporalidade, fonte inesgotável de energia viva que transborda o palco e divide com a plateia, que

alimenta e atualiza, por sua vez, o acontecimento cênico. Sobre essa “energia” que circula e que se desprende dos corpos em cena, cito um trecho do livro “Variações Sobre o Corpo”, do filósofo Michel Serres, que enumera os efeitos que emanam de um corpo que escala uma montanha:

Esse canto prodigioso e intenso que surge do corpo exposto ao movimento ritmado do coração, à respiração e à regularidade parece sair dos receptores musculares e das articulações, do sentido dos gestos e do movimento para invadir inicialmente o corpo e depois o ambiente, com uma harmonia que celebra sua grandeza e que, posteriormente, se adapta transbordante ao próprio corpo que a emite. (SERRES 2004:15).

Então o performer traz consigo uma verdade que é a do corpo em movimento, do atrito dos átomos provocado por fricção e interação com o meio, que convida a platéia a uma relação pessoal e intensa, provocada graças a sua presença viva em cena. Para Pavis:

O que existe de mais vivo do que um ator a nossa frente, que poderíamos em teoria interromper, tocar, que se dirige a nós pelo seu corpo, sua viva voz e sua presença carnal? Pelo nosso silêncio ou pelo nosso nervosismo, exercemos sobre ele um efeito tangível. E, em compensação, esse corpo vivo, pelos seus movimentos, pela sua força de atração física e sexual, estimula-nos, sem que saibamos dizer em que o seu efeito difere do da imagem fílmica ou mental. Conhecemos pouca coisa sobre a transmissão cinestésica do ator, somente os dançarinos e seus teóricos se debruçaram sobre a questão. Graças a eles, aprendemos a avaliar o impacto do corpo vivo em movimento, entramos num corpo a corpo sem piedade, numa interação fusional, numa relação viva [...] (PAVIS 2010: 174).

A realidade desse corpo é músculo, carne, pele, pêlo, líquidos, cores, volumes, entranhas, sonoridades. Quando ele se prolonga em cena, ganhando outras densidades, como a da imagem projetiva da luz, é que se percebe a concretude desse confronto cênico.

Ainda cabe mencionar o “corpo plugado”(SANTAELLA 2009:289), que se configura pelas interfaces estabelecidas com o computador e com o ciberespaço. “Este é o corpo do usuário que fica plugado no computador para entrada e saída de informações”. Através de acionamento dos sentidos como a visão e tato, a mente navega através das conexões hipertextuais. Observa-se, por exemplo, na Internet a superação total do corpo como extensão virtual deste. “Esse processo torna o

espaço mental humano de uma grande elasticidade. Favorecendo o cultivo de uma cinesfera¹ interna multidimensional” (SILVA 2010:120)², ou seja, o corpo ocupa um espaço virtual que se prolonga e se multiplica no “cyberspaço”. Ele pode apresentar vários graus de imersão; por avatares, pela telepresença e por ambientes virtuais.

Estes elementos se configuram como extensões maquínicas do corpo que, antes uma novidade, agora já se tornaram algo corriqueiro e incorporado em sociedade. Na primeira etapa do processo prático aqui descrito, o “corpo plugado” foi o corpo de criação de todos os envolvidos no processo, se constituindo por horas a fio plugados no espaço virtual, trocando e elaborando materiais visuais e sonoros para serem reconstruídos no palco. Como se percebe, novas tecnologias propõem novos corpos e modos de percepção.

¹ Conceito desenvolvido pelo artista e teórico Rudolph Laban para designar a orientação espacial vital ocupada pelo corpo.

² SILVA, Soraia Maria. “A Linguagem do Corpo”. In: GUINSBURG, Jacó e FERNANDES, Sílvia(orgs.). *O Pós-Dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

Corpos que se entrelaçam: o Delírio

Para Béatrice Picon-Vallin, as diferenças entre os corpos vivos e de luz não se excluem ou se diminuem mutuamente em cena, mas se traduz em “magia espantosa” onde “corpos midiáticos e corpos vivos podem se entrelaçar”, (2009:67) propondo uma “interação enigmática”(1998:9). O significado de “entrelaçar” está conectado com o “ligar coisas fazendo passar por cima e por baixo¹”. Eu acrescentaria, ainda, por dentro e entre elas, permitindo adensar mais a potência de hibridização do homem com a máquina, ou seja, do performer com seu duplo de luz na cena, associando à noção de “entrelaçamento quântico” onde:

[...] dois ou mais objetos estejam de alguma forma tão ligados que um objeto não possa ser corretamente descrito sem que a sua contra-parte seja mencionada - mesmo que os objetos possam estar espacialmente separados².

Assim, o entrelaçamento quântico torna ambas realidades necessárias através de uma sobreposição vital que acontece pelo jogo que se estabelece a partir/dentro dessa relação, e entre arte e tecnologia; é a magia da “*comutação* do olhar entre presença ao vivo e videoimagem dos corpos”. (LEHMANN 1999:333).

Os teóricos franceses Christian Biet e Christophe Triau apontam uma direção possível, tanto para o ator, quanto para o espectador, a respeito desses mundos imbricados ofertados pelas artes da cena e que pode ser pensada para uma performance que se utiliza de tecnologia audiovisual, mas que está perfeitamente entrelaçada com o corpo do artista e com a encenação:

Para almejar misturar o real e o virtual ao interior de uma cerimônia espetacular, é necessário então que as condições práticas e sociais sejam reunidas, e que os praticantes e os espectadores possam aderir a uma mesma crença (que não se trata necessariamente de uma harmonia). É necessário então romper com a representação tal que ela é geralmente produzida no teatro e instalar um dispositivo, um sistema de jogo, uma performance e

¹ Dicionário ON LINE: www.lexico.pt/entrelacar/

² Mais informações acessando o site: http://pt.wikipedia.org/wiki/Entrelaçamento_quântico

uma recepção que permita almejar o espetáculo como uma totalidade. Com Artaud, durante o período moderno, o objetivo procurado era então de realizar essa totalidade para chegar a isso que em termos clínicos a gente poderia chamar de delírio.(BIET e TRIAU 2006:498)¹.

Esse delírio pode ser o momento em que as camadas espetaculares do atual e do virtual se dissolvem, mesmo que por pouco tempo, graças ao entrelaçamento interfaceado corpo vivo-corpo de luz, onde:

[...]possui então a terrível qualidade de estender-se, de contaminar todos aqueles que assistem ao espetáculo ao ponto que o conjunto de espectadores se encontra literalmente preso, captado pela ilusão delirante que trabalha fora do real ou ainda confunde o real e o virtual em um outro estado onde a distinção não mais acontece.(BIET e TRIAU 2006:498)².

Os autores, ao citarem o francês Antonin Artaud, evidenciam que não se está falando de uma totalidade cênica aos moldes do drama ilusionista tradicional. Segundo o próprio Artaud:

Que seu objetivo não é resolver conflitos psicológicos ou sociais e de servir de campo de batalha para paixões morais, mas expressar objetivamente verdades secretas, trazer a luz do dia através de gestos ativos a parte de verdade refugiada sob as formas em seu encontro com o Devir. Fazer isso, ligar o teatro à possibilidade da expressão pelas formas, e por tudo o que for gestos, ruídos, cores, plasticidades, etc., é devolvê-lo à sua destinação primitiva, é recolocá-lo em seu aspecto religioso e metafísico, é reconciliá-lo com o universo. (ARTAUD 2006:77)

Mas a uma totalidade específica que se traduz na mistura da vida e da arte, ainda Artaud:

Protesto contra a idéia separada que se faz da cultura, como se de um lado estivesse a cultura e do outro a vida; como se a verdadeira cultura não fosse um meio refinado de compreender e exercer a vida.(ARTAUD 2006:4)

Ou, ainda, de uma totalidade cênica que leva em consideração a mistura das linguagens, a hibridização dos meios:

Praticamente, queremos ressuscitar uma idéia do espetáculo total, em que o teatro saiba retomar ao cinema, ao espetáculo de variedades, ao circo e a própria vida aquilo que sempre lhe pertenceu. (ARTAUD 2006:98)

¹ Original em francês. A tradução é minha.

² Ibidem

Essa totalidade que confunde as realidades permitindo o “delírio”, nos leva a pensar nesse corpo como uma possibilidade dentre outras, para a cena intermedial, que não apenas resiste á imagem projetada no palco, mas combina a ela uma corporalidade absolutamente presentificada pela manipulação de energias. E que pode se ligar à imagem tecnológica pelo seu oposto, como que perscrutando o outro lado do espelho, unindo os pólos pelos contrários, já que “pode se reduzir fisiologicamente a alma a um novelo de vibrações” (ARTAUD 2006:153). Lehmann, no esforço de mapear corporalidades para o teatro pós-dramático completa:

Ele se oferece e se apresenta como uma vítima sacrificial: sem a proteção do papel, sem o fortalecimento por meio da serenidade idealizante do ideal, o corpo está também entregue, em sua fragilidade e aflição, como estímulo erótico e provocação ao julgamento dos olhares que o avaliam.(1999: 346).

Para Artaud, teatro está intimamente ligado a processos que revelem tudo que é material em cena, começando pela fisicalidade do corpo do ator. E que a ciência também corrobora para esse ato de desnudamento dos “órgãos” deste: “no teatro, dorvante poesia e ciência devem identificar-se”.(ARTAUD 2006:160).

E na prática artística realizada foi vivenciado como o performer se coloca frente as mídias audiovisuais enquanto signo de uma presença real e marcante. Experimentando uma noção de corpo presente que conserva as características pessoais que carrega consigo. Um corpo despido de personagem¹. Corpo exposto com todos seus defeitos e qualidades, repleto de marcas do tempo e de afetividades; corpo que deseja revelar-se como realmente é; um corpo-memória, corpo-cultura, corpo-território da identidade, corpo fincado no aqui-agora, mas também corpo em devir. “O corpo vivo é uma complexa rede de pulsões, intensidades, pontos de energia e fluxos, na qual processos sensório-motores coexistem com lembranças corporais acumuladas, codificações e choques” (LEHMANN 1999:332). Esse corpo tateia a procura de um jogo compartilhado com as imagens, tornando então visível a comunicação com o mundo dos mortos que nos fala Barthes em relação à imagem fotográfica. Espiar o outro lado. Mas o corpo

¹ Como já mencionado no capítulo anterior em Princípios e Procedimentos adotados(pg. 86).

também quer outras potencialidades: é Sonia Machado de Azevedo quem complementa:

Mas que deseja também, graças aos vários efeitos que a tecnologia produz, ser múltiplas imagens projetadas nas telas dos computadores e em telas espalhadas pelos espaços, onde um só corpo humano jamais chegaria. Imagens que o transformam em um ser maior, mais forte, poderoso, multiplicado. O corpo então surge na arte do teatro como somos todos em nossas vidas privadas, por um lado, e em nossas fantasias de sermos diferentes do que somos, por outro. E nos sons que emite, sons de sua movimentação, de sua relação consigo mesmo, sons de fala, sons de gritos, sonoridade que se articula na desarticulação das sucessivas ou simultâneas cenas, um corpo que sobrevive a cada dia, mais alargado, maior do que podemos ser no cotidiano. (AZEVEDO 2010:129)¹

Na prática experimentada, meu corpo, seduzido pelos movimentos que sugerem as paisagens sonoras e as imagens impregnadas de suas próprias histórias, se abre para um corpo em fluxo; um pensamento poético acionado pelos elementos da cena, encadeado no movimento. Uma espécie de incorporação física das imagens e sons, produzindo uma corporalidade em cena que envolve movimentos voluntários, involuntários, convulsões histéricas, quedas e deformações, criando uma realidade própria de tensões corporais, como o meu corpo nu que convulsiona para a imagem “Seca no Mali”. Dos movimentos estilizados –como o corpo da imagem “Eric Sprague” - até ações cotidianas – como pregar e cortar madeiras para construir uma arma para a imagem “Execution” – o que se descortina é um corpo transformado em centro de investigação, cobaia de si mesmo, despojado de seus adereços e enfeites. Corpo nu, abandonado e fragilizado perante o olhar do outro. Esse corpo se vê à frente, ao lado, acima, abaixo, entre e dentro das imagens de luz projetadas. Procura então afirmar sua existência frente aos corpos desmaterializados, menos pela competição que acentua velhas oposições tradicionais entre o presente² e ausente, vivo e máquina, e mais pela busca de um processo compensatório que acontece através do jogo cênico

¹ AZEVEDO, Sônia Machado. “O Pós-Dramático - um conceito operativo?”. In: GUINSBURG, Jacó e FERNANDES, Sílvia (Orgs.). *O Pós-Dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

² Para Pavis, “a presença não está mais ligada ao aspecto visível, valeria mais a pena observar de que maneira os elementos parecem ora vivos, ora congelados, combinando-se no espetáculo a partir do momento em que o mesmo se organiza numa confrontação significativa, como o faz exatamente a encenação”. (PAVIS 2007: 177)

interacional com as imagens, resgatando a essência do teatro e da performance.

No mundo contemporâneo, são vários os modos do performer se posicionar nas artes da cena que levam em conta as tecnologias como parceiras de criação. Na era da informação vertiginosa, é uma junção de infinitas possibilidades, densidades e desdobramentos corporais que se descortinam; esse é o meu.

Considerações Finais

O processo de tecnologização se desenha através dos tempos como um evento irreversível e em constante aperfeiçoamento. Agora, a linguagem numérica se presentifica praticamente em todas as imagens automáticas e nas mídias, já que estas são transmutadas em números para serem tratadas, difundidas, conservadas e manipuladas com maior rapidez e eficiência. E a facilidade de adquirir equipamentos tecnológicos como os de registro e projeção vem transformando, de certa forma, pessoas comuns em artistas do cotidiano. Aquelas que operam uma câmera caseira em um aniversário ou nas férias da família, se colocam numa posição de videomaker ou diretor cinematográfico e, muitas vezes, as que se colocam na frente destas, em atores e até celebridades, tal qual os programas de “reality show” que assistimos pela televisão. E as demais pessoas que não utilizam diretamente as tecnologias da comunicação acabam, de uma maneira ou de outra, sendo afetadas por elas, já que a mudança que ocorre em escala ampliada é o das percepções. Por outro lado, os inúmeros exemplos que cruzam tecnologia e artes da cena apresentados nesse memorial reflexivo demonstram que as máquinas já estão incorporadas há tempos nas práticas artísticas, flutuando em volta dos processos criativos, podendo ou não interferir na encenação.

A dupla experimento prático e memorial reflexivo me fez agir como pensador e praticante das novas formas de teatro que se descortinam na contemporaneidade, mas também como agenciador de pessoas, de imagens, de palavras e idéias. Me atingiu em cheio. Uma vez que, no papel de ator e performer, desenvolvi uma série de experiências de extrema importância com a criação da Cia. Espaço em Branco e, ao ingressar no programa de mestrado, me vi confrontado com um saber acadêmico, um coletivo gigante de pensadores onde se faz necessário uma vida inteira para conhecê-los. Travei então, primeiros contatos, todavia não de forma menos intensa, sendo extremamente transformador, já que percebo esse conhecimento múltiplo agindo em meus trabalhos¹ como praticante

¹ O espetáculo de artes integradas “Miragem”, que tem direção minha e vídeos do Leonardo Remor, entre outros artistas, está em fase de ensaios e experimentação neste exato momento em que escrevo as últimas palavras deste memorial, trabalhando com muitos dos princípios relatados nas páginas anteriores.

de teatro. Que novos modos de percepção demandam novas maneiras de se relacionar em grupo, de criar coletivamente, através da quebra de paradigmas clássicos e pela via da transdisciplinariedade. Por isso a criação sistêmica, uma maneira de estruturar as artes da cena pelo viés hipertextual, do pensamento complexo e não simplificado, refletindo homem e arte permeado pelo contexto tecnológico. Construir e conectar diferentes realidades ao invés do esforço em vão de privilegiar ou totalizar qualquer uma delas. Essas opções podem desaguar numa montagem revelada que proporciona múltiplas “portas de entrada” ao espectador contemporâneo. Enquanto um títere tradicional é confeccionado comumente a partir de madeira e pano, os títeres tecnológicos nascem da “espuma dos números”, como bem disse a pesquisadora Picon-Vallin¹. E os fios titerescos são representados pelos cabos que conectam as máquinas entre si ou a energia elétrica. Esses bonecos de síntese, assim como os primeiros, também precisam da mão humana para ganhar vida. Seja através de comandos executados nos periféricos de entrada de informações dos dispositivos tecnológicos, seja através do projetor que empurra os duplos para a cena, criando um dispositivo luminoso e permitino que eles se movimentem no espaço enquadrado pela luz, ou, ainda, por *softwares* que animam esses “fantasmas”. Na necessidade da “mão humana” há uma escolha de ação no tempo e no espaço e que diz respeito ao trabalho do ator em cena. Escolhas que me refletem como num espelho e que, ora me manipulam, ora são manipuladas por mim em um jogo titeresco de si mesmo; diálogo imagético de repetição contínua. A tecnologia da Internet é um espaço repleto de dados úteis e inúteis, verdadeiros e/ou falsos. Um espaço de encontros interpessoais e que guarda um universo quase infinito de informações de toda ordem. Território sujeito aos interesses e cercamento das suas informações pelas grandes empresas que dominam o mercado real e virtual. O alerta do jovem visionário norte americano Aaron Swartz, ativista libertário da Internet que lutava² contra o que ele chamava de privatização do conhecimento – o controle da informação por grandes corporações - queria dar acesso livre ao conhecimento da humanidade

¹ Comentário da pesquisadora Béatrice Picon-Vallin durante o seminário A Encenação Contemporânea, realizado em Porto Alegre, na sala Álvaro Moreira da SMC, em março de 2012.

² Sob o risco de ser condenado a 35 anos de prisão pelos crimes de fraude eletrônica e obtenção ilegal de informações, Swartz suicidou-se aos 26 anos de idade, em seu apartamento em Nova York, em janeiro de 2013.

pela Internet. “A informação é poder. Mas tal como acontece com todo o poder, há aqueles que querem guardá-lo para si (SWARTZ 2008)¹”. Ou ainda, o jornalista e ciberativista australiano Julian Assange², criador do WikiLeaks³, grupo que vem sistematicamente, revelando documentos e imagens secretas dos governos e corporações pelo mundo afora. “A Internet, nossa maior ferramenta de emancipação, está sendo transformada no mais perigoso facilitador de totalitarismos que já vimos”(ASSANGE 2013). Essas palavras revelam que diferentes forças econômicas, políticas, sociais e culturais se degladiam para derrubar ou mander as barreiras no acesso à informação pela Internet.

Contudo, para além dessa problemática complexa, há ainda muita produção artística e outras informações que revelam uma espécie de “consciência coletiva” que ocorre pela interação homem-máquina; espaço virtual controverso que reflete o espírito do nosso tempo, o do ciber teatro, das redes sociais, namoros virtuais e outras derivas “on-line”. Segundo Santaella(2003:64) “cada mídia traz consigo o desenvolvimento de uma cultura específica, inserida no tempo”. A “geração Internet” transforma o corpo físico em corpo inerte, sentado à frente de um dispositivo tecnológico; corpo plugado no mundo virtual, corpo que não se exercita, que movimenta apenas as pontas dos dedos(são exímios prestidigitadores). E os resultados, muitas vezes, são corpos atrofiados, obesos, sem excitação física; corpos doentes. A reação a essa hibridização homem-máquina tem levado muitas pessoas a desenvolverem técnicas corporais que não constituem propriamente um esporte, mas que, segundo Lévy, tem o objetivo de potencializar as sensações corporais ao máximo: pára-quedismo, asa delta, mountain bike e técnicas de rapel, são atividades que promovem super sensações. Essas modalidades de exercícios descarregam uma carga intensa de adrenalina em quem a pratica, fazendo estes se

¹ Mais informações sobre Aaron Swartz podem ser acessadas no endereço eletrônico: <http://revistaepoca.globo.com/Sociedade/eliane-brum/noticia/2013/01/perdao-aaron-swartz.html>

² Criador do website WikLeaks, que já publicou inúmeras informações confidenciais, como documentos de resíduos tóxicos na África, os crimes de guerra cometidos na guerra do Afeganistão e na guerra do Iraque pelos EUA.

³ Mais informações sobre a WikLeaks através do site <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/1220797-em-livro-assange-dispara-contr-governos-google-e-facebook.shtml>

sentirem mais vivos, intensificando o momento, o presente. Talvez justamente como uma forma de resistência aquele outro mundo inorgânico, não vivo e paralisante do ponto de vista carnal. Ainda nesse mesmo processo de intensificações, outros procedimentos ligados a “body art” promovem aproximações entre arte e vida através de sensações de dor e êxtase. As próprias tatuagens, piercings e alargadores que marcam e estetizam o corpo são constituídas por momentos de dor e prazer. Se incluem aí também as técnicas de suspensão por ganchos que rasgam a pele e elevam o homem do chão, o transforma em um pássaro.

Então, paradoxalmente, é o momento pleno para o resgate dos mundos dos encontros e experiências vivas, das intensificações que nos empurram para o “aqui-agora”. E as artes da cena nos proporcionam essas vivências, o encontro com o outro, com o coletivo, com a virtualidade e consigo mesmo. É o punctum ao vivo e a cores, mas diferente da foto, o teatro revela o mundo através do movimento incessante do instante. Estamos todos aqui; eu, minha orientadora, o Leonardo, o Felipe, somando idéias, poesias, corpos, objetos, imagens e suor. Interfaceados pela imagem, pelo cyberspaço, pelos palimpsestos e pelos encontros presenciais, como uma via de múltiplos acessos que se encontrou dentro de um hipertexto de infinitas linhas de força e de fuga. Uma tentativa de reflexão e comunicação; somos feitos do real e do virtual, e de muitas outras realidades possíveis que somadas nos libertam das verdades únicas e incontestáveis. Para o artista se misturar às imagens tecnológicas de luz, é preciso crer na materialidade do impalpável e, antes de mais nada, aprender a amá-las, contemplá-las, agir sobre elas e também criticá-las. É o “agora” não importa onde ele esteja.



ANEXOS

Transcrição da conversa com Leonardo Remor

- Como chegaste em Porto Alegre?

Nasci em 1987 na cidade de Estação, perto de Getúlio Vargas. Morei em Ipiranga do Sul e, com dezessete anos, vim para Porto Alegre para fazer o curso de audiovisual na UNISINOS, com especialização em animação, de 2005 a 2008.

- Podes falar um pouco da tua relação com a arte?

Sou formado em cinema e é isso que eu sou apaixonado. Eu busco fazer os meus filmes e escrevê-los também. Mas como essa carreira é bastante demorada eu faço outras coisas que eu gosto, como fotografia, embora eu não seja fotógrafo. Eu uso a foto como forma de um registro rápido, instantâneo. Faço fotos normalmente analógicas, com pouco tratamento de pós-produção. Nas exposições que fiz, sempre houve a tentativa de levar a fotografia para outros suportes, como um mural de azulejos, ou então uma foto instalada com água e conta gotas. Eu gosto de pensar em outros formatos mais do que o ato fotográfico em si. Nessa minha última exposição tinha uma mesa com coisas pessoais que eu fui recolhendo durante o tempo em que eu ia fazendo as fotos.

Eu não gosto de artistas que tenham uma fórmula que tu percebes, embora isso seja legal, um estilo que se repete. No meu caso, eu logo perco o interesse. Como essas fotos da minha primeira exposição (aponta para a parede e mostra fotos da exposição “Tempo Morto” realizada em 2011) que tem uma perspectiva macro de uma piscina com água podre, mas foi um trabalho que me interessou naquele momento. Mas eu não me fecho. Na segunda exposição, as fotos não chamavam muito atenção para a técnica, o foco era mesmo o lugar fotografado. Agora o projeto que eu estou trabalhando tem uma série de livros que tem a ver com esse nosso trabalho, se chama “Amor em braille” onde eu vou me propor a descrever algumas imagens, descrever textualmente e, em cima da foto, vai ser impresso

esses textos em braile, procurando uma foto mais tátil. É isso; parto da foto, mas gosto de explorar outras coisas a partir dela.

- A fotografia é contemplativa, sensorialmente visual, agora tu queres privilegiar um aspecto tátil pelo toque físico na superfície da imagem texturizada pela linguagem do braile...

É, tem essa distância, de olhar a foto na parede da galeria que eu quero suprimir. Agora no cinema vai estreiar o meu filme “Sempre Partir” que tem uma mistura de ficção com documentário, por isso meu trabalho tem esse interesse pelo real, que é uma forma de registrar o real mesmo.

-Teus filmes sempre tem mistura de linguagens?

Como no meu filme de curta metragem de formatura que eu misturo animação; gosto de misturar as linguagens. Depois da UNISINOS, trabalhei dois anos num estúdio de animação, lá fiz dois curtas: “Propriedade de uma poltrona” e “O céu e o inferno e outras partes do corpo”. E agora eu estou abrindo uma espécie de produtora com o amigo Daniel Eizirik, e a gente decidiu organizar um site com portfólio para conseguir mais trabalhos em animação, ilustração e filmes. Uma produtora de audiovisual, mas também editora de livros, vai ter uma seção do site que vai ser uma parede com trabalhos fotográficos nossos, onde se pode comprar on-line, também terá livros artesanais feitos a mão, então tem esses vários braços essa produtora.

-E a tua relação com o teatro e a performance, começou quando?

Começou com o espetáculo Alice, a Sissi Venturin me convidou para fazer os vídeos da peça.

-E como foi o processo de produzir vídeos nessa tua primeira relação com as artes da cena?

Foi muito prazeroso e também rápido. Era o trabalho de graduação da Sissi na UERGS, tinha uma data, ela já sabia os vídeos que precisava, foi bem diferente do nosso processo de investigação. Foi bem pontual. A gente dirigiu os vídeos juntos porque ela já sabia o que queria.

-Como foi o processo de selecionar imagens na Internet a partir dos textos descritivos que eu te mandei?

Foi bem interessante, claro que lendo teus textos eu criava imagens mentais, mas às vezes era difícil encontrar imagens equivalentes; eu leio a descrição, eu imagino alguma coisa, mas no momento de procurar, como eu vou encontrar essa imagem? No momento de procurar eu tenho que dar alguma palavra para o computador. Então eu fui em primeiro lugar para o “Google imagens” A partir da descrição eu resumi em algumas palavras que eu joguei ali e esperava para o que vinha, e selecionando as que mais se aproximavam da imagem mental que eu tinha das descrições. Foi interessante o trabalho, essa procura. Comecei a jogar essas palavras em outras línguas para aumentar o repertório de escolha. Algumas eu encontrei fácil, outras não, ficou em aberto. Então eu comecei a procurar em sites de amigos fotógrafos. A imagem da criança com os vermes, chorando, foi uma imagem que me marcou muito, foi uma professora minha que me mostrou, e que me ensinou a fotografar. Ela é fotojornalista e publicou a história dessa foto real, que tinha muita força e que estava na minha cabeça e, em algum momento, essa imagem, que já estava armazenada, se ligou à foto do Sebastião Salgado. E depois comecei a procurar nos meus arquivos pessoais também, até chegar nessa minha foto, eu dentro do rio, fotografado por um amigo.

-Tu lembrás as palavras que jogaste no Google?

Para “Seca no Mali” foram: Deserto; Criança no deserto; Deserto- fome.

Para “Eric Sprague” eu joguei a palavra “tatuagem” e saiu muitas imagens. Então eu desisti dessa possibilidade e, por acaso, lembrei que eu tinha essa imagem que tem meio que o espírito da tua descrição. Teve algumas que eu identifiquei. A dos

tanques e “Execution” também. Eu encontrei as imagens dispersas na rede. Eram situações bem específicas.

- Foram imagens usadas e abusadas nas mídias.

Sim

-E como foi para ti, criar via Internet, trocando materiais por chats e e-mails?

Acho que eu consigo, é fácil, mas gosto muito mais da troca pessoal; física. Mas são meios, quando há distância é uma forma de acontecer.

-Como foi o processo de transformar esses textos e imagens em vídeos?

O uso da mídia digital no teatro é muito delicado e arriscado. Com essa facilidade de estar na mão, as pessoas tem usado demasiado isso. Fica quase mascarando o ator em vez de enriquecer o trabalho do corpo deste que é a essência do teatro. Muitas vezes acaba virando uma máscara, uma camada de sujeira. De alguma forma é um cenário vivo o que eu tentei fazer. Alguma coisa entre um cenário e o que correspondesse as tuas ações no palco. Vivo nesse sentido. Não poderia criar um vídeo que ilustrasse a imagem porque aí seria cinema. No teatro esse é o desafio da criação. É um pedacinho de uma coisa que é o todo. Não é uma coisa encerrada em si. Não é como no cinema que tu fecha o filme e é aquilo que vai ser exibido. No teatro é uma camada. Se tu olhares apenas a projeção da árvore, pode parecer uma coisa completamente sem graça sem o restante. Mas com o corpo e com a ação se transforma em algo interessante. É meu vídeo predileto porque respeita esses limites.

- Tu geralmente trabalhas atrás das câmeras. E como é fazer teu trabalho na frente do público, já que tu estás em cena, de certa forma...

Eu gosto dessa posição. Há um tempo atrás eu teria medo de fazer, mas aos poucos eu comecei a me ver pelos olhos dos outros, e é bom.

- Mas tu achas que há uma transformação física tua quando operas esses materiais na frente do público, já que as pessoas estão vendo tu fazeres aquilo?

Meu corpo se modifica pelo olhar das pessoas que incide sobre meu corpo. Mas é uma mudança inconsciente. Eu procurava pensar que havia uma parede entre eu e o público, mas eu percebia que meu corpo mudava naturalmente.

- Pessoas que viram disseram que alternavam o olhar entre a cena e a tua operação dos vídeos...

E é por isso que eu gosto muito desse vídeo. Ele é completamente analógico e feito ao vivo. Então acho que ele se adequa melhor, porque ele tem a essência do teatro. Não é apenas dar um “play” e ter a certeza que ele acontece. Tem o acontecer na hora, ao vivo.

- Como os alfinetes; de um meio reverberando no outro...

É, quando isso acontece o vídeo enriquece a cena e se torna algo a mais, está ajudando o ator, não é uma coisa congelada e programada.

- E quando tu entras em cena com a câmera? Estás falando também do próprio processo de filmar algo...

Nesse momento eu gosto do efeito de multiplicação, de abrir janelas, onde o olhar possa ir para muitos lugares, tu percebes a câmera, o que ela está filmando, mas também vê uma distorção causada justamente pelo efeito dela estar sendo projetada logo atrás dela mesma, dando um efeito de infinito.

- Consegues ver a diferença desse processo de criação com o processo do Miragem?

É diferente; esse processo é de pesquisa e experimentação, deu bastante liberdade pelo fato de não ter data de estreia ou ter que apresentar no teatro. A gente estava

experimentando bem livre, experimentando linguagem. O Miragem é como o Alice, um espetáculo, daí muda, espera-se resultados, tem que se chegar em algum lugar, tem menos tempo para experimentação, as coisas já vão se fechando em busca do resultado. Aqui não. Embora o Miragem tenha a coisa analógica também.

- Tu podes falar de cada um dos vídeos do Títtere?

A projeção da árvore começa como um cenário e termina quase como um personagem. São poucos elementos e são significativos. Proporciona uma clima e contribui para o todo.

A projeção dos alfinetes também tem essa linha do analógico. A minha vontade era só experimentar essa forma de projeção, pensando agora. Não usar o digital, ficar pesquisando mais a luz e sombra. Tem a ver com a sombra chinesa, com o início do cinema. Vem acontecer na hora, tem a coisa da performance, está ligado à ação e reação do que acontece no palco, não é congelado. Tinha também os slides que acabaram caindo, mas eu gostava. Na verdade ali era bem literal, mas eu gostava disso, dessa pesquisa de slides que já existiam, que viravam quase um figurino em ti, imagens de livros de ciências, onde não se produziu nada, se pegou slides que foram pensados para uma sala de aula e se deslocou essas imagens para o palco, para o teu corpo, eu achava legal.

Depois tinha o vídeo da câmera que eu gostava do efeito da multiplicação. Ao mesmo tempo que é infinito, é digital, tu vês que tem um fim, uma tela, uma parede, como se o corpo estivesse preso nele mesmo, de forma circular...

O vídeo da janela foi o mais caótico. Não sei se um caótico bom. Era tudo numa tela só. Não deixava o olhar livre, como quando existem as várias camadas. Caos de texto e imagem numa tela só, acho que tinha que se criar mais camadas, mas é isso, a gente estava experimentando.

- Eu também concordo, acho, inclusive, mais interessante as fotos que foram tiradas desse momento, durante as apresentações. Fotos em que eu me preparo pra me jogar da janela no vídeo, enquanto eu estou caminhando de quatro no palco, em seguida eu me jogo e o que se vê nas fotos é a janela vazia e eu, caído no chão do palco. Como se eu caísse do vídeo para dentro do palco...

E, ao mesmo tempo, esse frame existiu no olhar do espectador; eram muitos pulos e muitas quedas, então isso, de alguma forma, estava presente. Acho que o foco se espalharia mais se não estivesse só numa camada de tela. Deveríamos ter ido para além do caos.

Já o vídeo Execution veio como referência dos vídeos portraits do Bob Wilson¹. Acho meio descritivo, mas é interessante o fato de estar te descrevendo a ti mesmo. É óbvio, está ali, a tua imagem e tu vais descrever, mas nessa obviedade era interessante essa construção da arma pra matar a ti mesmo. E teve a nossa dificuldade de ajustar a caída da imagem com o tiro que vem do palco e do som.

- Mas isso foi incorporado e ficou mais interessante até.

É do teatro, por isso eu gosto de fazer essas colaborações, tem espaço para o erro que vira acerto, que tu vais incorporando. Isso não tem quando estás fazendo um filme, ou tem muito pouco, porque ele é todo calculado. São escolhas que vão ficando congeladas. No palco tudo pode acontecer. Essa sensação é muito boa, é diferente de quando um filme vai ser exibido, ele está ali, igual, a não ser que dê algum problema na projeção. No teatro não, é tudo mais intenso. Enfim, foi muito enriquecedor participar desse processo. Se conserva uma liberdade de criação no teatro que é diferente do cinema. Eu quero trabalhar mais com o analógico, com o mínimo, como quando se fazia teatro com luzes de vela, coisas assim. Acho que dá para fazer coisas incríveis com muito pouco. Quando se leva projetores digitais, computadores e toda uma parafernália para a cena, parece que está se pulando alguma coisa, uma etapa, com pouquinho e com coisas manuais se faz tudo.

- Tem mais a ver com o teatro mesmo, com a “cozinha da criação”.

Projeções de luz, antes de passar para o computador. O computador consegue processar tudo de fato, tudo que tu precisares tem um programa que faz, tem mil efeitos. Mas com uma idéia, luz, papel, tesoura e tinta, tu ganhas mais liberdade

¹ Mostra Robert Wilson – Video Portraits, realizada em Porto Alegre no ano de 2010, no Santander Cultural, que trazia uma série de obras híbridas entre o vídeo, a fotografia e o teatro.

criativa. Tem muito a ver com meu trabalho, com a Contorno(produtora), na animação desenhamos no papel, com carvão, eu gosto da materialidade das coisas, como os livros feitos à mão. O computador é só para finalização. Isso traz uma sujeira que é rica para o trabalho. As coisas feitas no computador são bem mais acabadas. Não tem as imperfeições que dão um sabor.

- E o ModL8? Tu achas um programa eficiente, bom?

Bom pra manipular vídeos, mas é isso. Ele está com o computador. Se a gente se propusesse a usar recursos básicos apenas, seria diferente. Mas o computador também está disponível, sei lá, talvez seja uma besteira isso que eu estou dizendo. Limitar os recursos. O ator pode voar em cena, com uma corda e roldana. No vídeo o ator voa, mas é o computador que faz, não o homem.

- A tecnologia baixa casa mais com o artesanato teatral, mas a gente estava passeando por todas as tecnologias disponíveis...

Sim. Tu não lida com a materialidade das coisas no computador. O programa ModL8 faz as imagens girarem, mas é tudo o computador que transforma em dígito. Já o vídeo que tu me mostraste¹, as imagens eram giradas na frente das pessoas, com fotos em cima de toca-discos. Acho mais interesante. Traz mais camadas e a questão do olhar livre do espectador se amplia. Mas o ModL8 é um bom programa sim, tem possibilidades de fazer efeitos ao vivo também. Acho que um vídeo tem que entrar em cena só quando é absolutamente necessário. E o que se vê por aí não é isso. Mas quando acontece, casa, é um efeito mágico. Como o vídeo da árvore. Eu vejo isso. Uma luz na parede mas, de repente, ela cresce de um jeito.

- A árvore parece que absorve o estado de espírito daquela pessoa durante a progressão da cena; com as cores ela sangra, escurece, desaparece, depois volta e tudo mais...

¹ Vídeo que continha trechos da peça Isadora.Orb -A Metáfora Final(2005) de Ricky Seabra, que apresentei ao colega em um de nossos ensaios.

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=L45v0xVdjKM>

Com as palavras dela; se fosse uma árvore filmada não aconteceria isso, seria outra coisa, e não teria graça, não sei explicar porque...

- A imagem não é direta, não é mimética, ela tem só um contorno de luz, não dá mais nenhuma outra informação.

Por isso ela é mais sugestiva, e o teatro de sombras era sugestão pura. Era recorte e não tinha detalhe. Então tem mais espaço para as pessoas imaginarem, digamos, a textura, o preenchimento. A sombra te dá o recorte, a idéia, mas fica muito para as pessoas, E o público gosta de imaginar e criar. Criatividade e imaginação não é do ator, do artista, é de todas as pessoas, é uma condição compartilhada.

Perguntas e Respostas com o Músico Felipe Gue Martini

1. Como tu enxergas o processo de compor músicas para teatro?

Acho que depende de cada obra. O meu processo de criação musical acontece de formas variadas, mas sempre a partir de um estímulo. Um lugar, uma palavra, uma idéia. É mais instintivo do que racional. Parto da experiência para a racionalização. Sou apaixonado por teatro, entre outros motivos, porque ele já é musicalidade, ritmo, sonoridade e ruído. Agora, a sensação de interferir nesse processo dramático, comunicativo (que já é musical), compondo trilhas, é muito gratificante e diferente. Porque o ator parece ampliar as noções e sensações musicais que evocamos na composição, ele torna as nuances mais nítidas, aguça os sentidos através de seu corpo para, ainda, uma terceira dimensão - “entrar em cena”, que é o público. Nessa dinâmica, parece que os processos criativos de desordem, de crise, de caos, se alinham num sentido (mesmo que incompleto e tenso ainda) mas que se estabiliza na visão do público. Assistir a uma peça após ser o realizador da trilha é quase como assistir a minha própria apresentação ao vivo amplificada, revivida, ressignificada em outras subjetividades. Muito intenso.

2. Como foi criar as paisagens sonoras trocando informações exclusivamente por e-mails e chat de bate papo?

Natural. Há tanta comunicação nessas plataformas que não vejo a distância física como um obstáculo. Nas devidas proporções e circunstâncias, acho que essa forma de trabalho pode até favorecer experiências introspectivas, particulares, que culminem numa obra coletiva, mas com uma base individualizada, subjetiva, quase uma metáfora de nossa (des)humanidade contemporânea.

3. Como foi o processo de criar uma obra coletiva sem ter noção dos outros materiais que estavam sendo elaborados para compor a cena junto com as tuas paisagens sonoras? Conseguiste, com o tempo, visualizar o todo? As dificuldades foram diminuindo?

Quando assisti ao vídeo do processo editado, tive uma visão da linguagem em processo; não sei se da totalidade, mas tinha uma unidade ali, elementos em diálogo. Não creio que as dificuldades diminuíram, mas ao ver a composição fiquei instigado a produzir mais, a ver outras possibilidades, a ampliar o diálogo para melhorar as formas. Acho que o teste e o prazer da descoberta silenciosa (um distante do outro) é muito revelador. Sobretudo porque não trabalhamos com prazos; então, de repente, rompendo a rotina, vi fragmentos prontos no vídeo, na madrugada, algo repleto de sentido e sentimento pra mim. Isso foi muito bom.

4. Como foi criar paisagens sonoras tendo como inspiração unicamente fotos?

Como as imagens te estimularam, de que forma?

Vivemos num mundo saturado de imagens. Raramente paramos para refletir sobre essa condição ou sobre quais são as imagens que estamos consumindo. Acho que a série de fotos escolhidas, algumas históricas, outras mais descontextualizadas, apresentaram questões diferentes. Em comum, para além das imagens em si, acho que o próprio ato de pensar sobre elas, sobre aqueles sentidos ali, sobre os personagens em quadro, fora de quadro, enfim, sobre o que está dito e o que está por dizer. Esses diálogos e silêncios que tentei preencher com a sonoridade, como se estivesse conversando com elas.

5. Como a transformação de uma imagem em música foi desafiadora para ti?

Eu venho estudando e lecionando Fotografia, Semiótica e Teoria da Imagem. Então eu procurei neutralizar um pouco essa racionalidade que vinha desenvolvendo na mesma época das composições. Tentei ser um pouco mais poético, adentrar o senso comum das imagens, até para me aproximar de um público médio de teatro, um público que talvez eu queira que assista teatro (à parte das elites), um público senso comum. Tentei entrar por ali, embora eu soubesse que as composições acabariam ganhando complexidade à medida que fossem transformadas pela edição. O processo, na realidade, foi mais ou menos esse, simplificar a execução musical para depois distorcer, desalinhar, inserir ruído. Como eu disse anteriormente, sou uma alma musical livre, criatividade é minha forma pura, já que

fui pouco institucionalizado musicalmente, tenho a criação musical como algo plenamente lúdico, prazeroso, como uma possibilidade de leitura inconsciente de minhas entranhas. Assim, a criação é sempre algo natural, nesse caso, favorecida pela presença das imagens. Já compus muitas canções olhando para a lua, o que não deixa de ser uma imagem que comunica, que toca, que ativa os sentidos.

6. Como foi o processo de escolha dos instrumentos e vozes para as imagens?

Tinha restrições. Tenho prática com as cordas (violão, guitarra, baixo). Percussão toco de improviso, como experimento. E canto no limite da afinação. Mas gosto de manipulação, de efeitos eletrônicos, de ruídos. Achei que a própria condição do trabalho (via digital) demandava certa linguagem, certo diálogo com elementos virtuais, com distúrbios, com falhas, ruídos, interferências. À parte disso, dessa abordagem universal, cada imagem surgiu como um sentido, com algumas referências. Pensei no baixo com distorção (que gosto muito pelo peso e pela gravidade e espacialidade que ocupa) para momentos mais tensos. O violão é como um prolongamento de meu corpo, portanto sempre tem lugar nas composições. Aí as vozes sussurradas como uma canção de ninar, até porque eu vinha ninando meu filho (de seis meses na época) bem naquele período; e fazia aquelas composições, um ninar meio orquestrado, regurgitado na garganta, tentando ser complexo. Acabei trazendo para o trabalho. Assim como todas as manipulações, recortes, baterias eletrônicas e samples. Imaginei que no caminho entre as imagens e eu, depois entre as músicas e o Lisandro, os arquivos poderiam se contaminar por outros arquivos da rede, adquirindo outras camadas, ganhando cargas, aderências, texturas, enfim, se modificando pelo trânsito não-linear da rede. Eles foram até Nova York e voltaram a Porto Alegre, de passagem pelo Mississipi, colou uma Nina Simone, um murmúrio de blues, uma gaita de boca. Essas coisas articuladas a algum sentido que eu pudesse compreender e aceitar como meu. Mas eu estava sempre muito receoso com a receptividade (porque o processo foi muito livre, absolutamente livre). E em certas ocasiões tamanha liberdade faz quase perder as referências, já que é um trabalho solitário, na madrugada do escritório, com fones de ouvido para não acordar crianças e vizinhos.

7. A imagem “duplo de “ La victoire” é a única imagem que se configura por uma paisagem fantástica. Teve alguma diferença no processo criativo da música para esta imagem em relação às outras?

Acho que pelo fato de ser uma reprodução de uma paisagem fantástica, não. Acho que algumas fotos são até mais surreais do que essa imagem. Se pensarmos em termos de humanidade (seja lá o que for isso), considero as fotos-choque bem mais surreais.

8. Consegues apontar diferenças entre o processo de criação das músicas para o espetáculo "Vão" e para esse experimento ? Quais?

A liberdade é a principal, pois nesse experimento, apesar da base ser a imagem, não havia movimentos prévios. Também o contato com os demais envolvidos no processo. Esse retorno imediato, as vivências sempre interferem nos processos, os tornam mais coletivos.

9. Podes falar brevemente da experiência de criar a trilha para o "Vão"?

Foi minha primeira experiência para teatro. A realização de um sonho, então tudo ganhou dimensões vultuosas. Achei o processo muito plural, me senti muito à vontade para propor elementos, para mostrar minhas visões a respeito das cenas e dos experimentos dos atores e diretores. Achei o processo bem natural, ameno, com poucas tensões. Em relação as composições em si, acho que elas têm uma sutileza do ouvinte, de quem quer escutar, mas não consegue calar suas ânsias, sua expressividade perante o outro, como se eu fosse um espectador que não se controla. Esse tom sussurrado parecia a atmosfera necessária (a meu ver) e acho que contribuiu para a dinâmica do espetáculo. Um quase silêncio.

10. Podes comentar livremente um pouco do processo de criação de cada uma das paisagens sonoras?

CENA 1: Criança cega chorando. O ruído gutural, a caverna, parece vir das sombras

da foto. Os olhos ausentes, a boca chorando muda. Entre essa atmosfera gelada as guitarras são estridentes, mas carregam uma esperança, um apelo aos anjos, aos seres de luz, a algo metafísico mesmo, como a própria música e seu fenômeno. A transcendência das realidades cruas e materiais.

CENA 2: Execution. A tensão é grave e distorcida. Assim como o eco do tiro, o percurso do projétil, a ferocidade da queda, o silêncio ruidoso dos sobreviventes, das testemunhas oculares da história, onde os traumas latejam imprecisos na memória, distorção. Do som e da vida. Impulso, frenesi, atordoamento. O súbito encontro com a morte, o não saber da chegada, a solidão da partida. Uma última prece? Uma cruz? Um laço no braço? Quem sabe uma vala comum em tempos de guerra, um fechar os olhos mortos para evitar a estranheza dos vivos? A pupila morta que fica a dor de estar vivo. Distorção e agressividade. Sono.

CENA 3: Eric Sprague (crianças mortas). A única reação que tive foi ninar essas crianças. Ainda mais por viver um momento de forte envolvimento com meus filhos pequenos, de três e um ano. Mas o próprio ninar perdido, de quem está desesperado, insano, em busca de sentido. Como isso aconteceu? O que toleramos nos adultos, pela sua estupidez (que é a própria desumanidade), não aceitamos entre as crianças. Sua pureza? Sua inocência? Quem já zelou o sono de uma criança talvez encontre algum sentido em seus braços. Por que aceitamos a morte dos adultos?

CENA 6: Magritte. De onde nascem as nuvens? Há continuidade entre o céu, o mar e a terra? Entre as dimensões? Quantas? Sete? Uma batida cíclica tem tom azul, mas embora a terra tenha cor uniforme, possui todas as cores vista de perto. Assim como uma pupila? Uma colônia de bactérias? Encontrei certa paz nessa imagem e nesse exercício. Tentei, então, encontrar um outro clima sonoro, mas sem perder a conexão com as outras paisagens. Como se estes elementos anteriores transitassem aqui, mas um pouco mais livres, sem dar-se conta das mazelas humanas, das inquietudes do espírito. O surreal como essa busca interior mesmo, onírica e autossuficiente. Há tensão, mas os ciclos não param, não temos tempo para essas resoluções, a não ser nas distopias e utopias dos sonhos, formulando outros espaços ideais. Onde crianças não morrem, ou onde as guerras não existem. A arte nos permite sempre. Esse é seu propósito?

11. Em que ano nasceste? Em que cidades já moraste, em que ano?

Nasci em 1980 em Esteio. Em 2003 fui para Porto Alegre e, em 2008, vim para Caxias do Sul, onde estou vivendo hoje.

12. Quais teus instrumentos prediletos(que tocas)? Estilo de música?

Violão é meu instrumento. Toco contrabaixo também e um pouco de guitarra. Adoro cantar, mas tenho pouca técnica vocal. E me aventuro fazendo barulho em vários instrumentos: bateria, bongô, parafernália de percussão, tumbadora, conga e por aí vai...

Outras Imagens e Descrições¹

Fotografia manipulada (2009), pelo Sueco Erik Johansson.



¹ Imagens selecionadas e descrições que ficaram de fora do jogo entre a equipe.

Descrição: O espaço é mínimo e o cenário representa o canto de uma sala ou quarto. Canto dividido por duas paredes verdes. No centro, uma mulher de costas, entre 20 e 40 anos, está colocando um quadro na parede esquerda, ou tirando. Ela está de camiseta sem mangas, multicolorida de listras branca-preta-vermelha e calça de brim. Cabelos loiros, mas talvez não seja de um louro natural. Relógio no pulso esquerdo. Pés descalços. Pés molhados de poça. Mas a água da poça não vem da chuva ou da torneira. A água vem de dentro do quadro que impossivelmente chora, que derrama, gota a gota, a água de seu rio de tinta. A paisagem no interior do quadro é uma pintura de um rio com diversas embarcações ancoradas, possivelmente de pescadores ausentes. Paisagem emoldurada de amarelo. A mulher de costas não se importa com o chão de madeira encharcado, se concentra na ação de pendurar o quadro, e não consegue evitar que ele vazze para o mundo das coisas. A imagem dela é refletida pela água do chão, antes um rio. Um martelo abandonado a sua esquerda. Quem será que chora? O quadro ou a mulher? Ou o martelo rejeitado? Há ainda um outro quadro na parede oposta: natureza morta, ao contrário da natureza do outro quadro que está viva e pulsante, transbordando desejos molhados. Se a mulher demorar demais para colocar o quadro o rio vai ficar vazio. Um rio seco com barcos encalhados no lodo. Existe a possibilidade de os barcos todos caírem no chão de madeira, levados pelas águas que escorrem como uma pequena cachoeira. O quadro representa o quê para a mulher? Uma lembrança vivida, ou uma simples decoração? Porque o quadro chora e não a mulher? Ou é ela quem realmente chora, molhando o quadro, a parede e o chão de madeira? Alguns pedaços dessa imagem existiram de fato algum dia ou é pura manipulação digital do fotógrafo ardiloso? Pixel sobre pixel, eu não acredito em mais nada e agora quem chora sou eu, verto um rio de lágrimas e me espanto diante da mentira criativamente arquitetada.

MOCOCA, São Paulo – Fotografado pelo brasileiro Araquém Alcântara.



Descrição: A imagem parece saída de um filme antigo, preto e branco, gasto pela ação impiedosa e corrosiva do tempo. Pode ser a imagem de espectros para quem acredita no sobrenatural, já que o que se vê é um camponês carregando seu cavalo branco e carroça, adentrando a paisagem esfumada de forma santa e luminosa. O chapéu lhe confere um ar imponente. Imagem que se vê e não se vê, engana os sentidos enquanto se espia o outro lado, o insondável. O que nunca deve ser visto foi revelado por descuido. A cerração e a luz solar transformam tudo em sonho e fantasmagoria. O céu gigantesco encobre quase toda a imagem e turva o olhar. Talvez o barqueiro tenha perdido o emprego e agora ele puxa carroças, faz a travessia dos mortos pela terra mesmo. Imagem mágica ou distorção provocada pelo filtro da lente que captou a imagem? O que o homem carrega na carroça? Será um corpo, anunciando um cortejo fúnebre? Ou ele carrega alimentos para vendê-

los na feira? Os borrões em volta das figuras sugerem que o quadro está em pleno movimento, que não para nunca, que continua mesmo depois da foto interrompida pelos seus limites. Imagem enigmática que pode desaparecer a qualquer momento, ainda que eternizada pelo encontro com a câmera. A paisagem onírica se confunde com o mato, com a terra e com as nuvens; é pura evanescência e mistério.

Imigrantes ilegais haitianos (2010).



Descrição: Bando de africanos espremidos no plano da fotografia. Dez, talvez vinte pessoas que se amontoam na tentativa desesperada de receber ajuda. Fugitivos que tem seus braços estendidos em direção a nós. Suas mãos se agigantam na imagem, sujas e machucadas, elas são maiores que os braços e corpos. Mãos expressivas e famintas. Nada além de desespero nos seus rostos desfocados. Pode-se sentir o cheiro acre, azedo e penetrante da imagem se inspirarmos com força. Um pressentimento de morte iminente no ar pesado. Cheiro do medo que presente o cachorro antes de atacar sua presa indefesa. Talvez o garoto da árvore esteja por perto. Poderiam ser pessoas enlatadas com data de validade vencida, como carne estragada e descartável. Esperam alcançar através do impossível uma vida de ilusões e bem estar. Mãos tapanacara. A verdade crua representada pelo preto e branco, revelando um drama cromático simples e arrebatador. Não conseguimos mas conseguimos ficar neutros em relação a estes braços. Damos graças a Deus por não sermos nós e seguimos com nossas vidas de mãos nos

bolsos na sala de jantar olhando a TV. Revela-se um tipo de sofrimento que não cabe no mundo. Parece um filme melodramático em tempo real. Esses homens não conseguirão nada. A não ser um prato de comida e uma passagem de volta para o inferno. NÃO é a palavra de ordem. Um salto de volta para o vazio tenebroso. Fantasmas que assolam e nos lembram que existem dívidas a serem saldadas pela história. Talvez esses braços nunca se transformem, talvez eles continuem mais rijos, talvez se transformem em mãos fechadas, com olhos vermelhos e raiva nas falanges em direção ao fotógrafo.

Referências bibliográficas

ANASTÁCIO, Sílvia Maria Guerra e SILVA, Célia Nunes. **Uma Visão Sistêmica do Processo Criador**. Tessituras & Criação. [suporte eletrônico].

Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/tessituras>>

Último acesso em 05/03/2013.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: Perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Disponível em: http://www.4shared.com/get/2iP_cyAT/aumont_jacques_-_o_olho_interm.html;jsessionid=CF7791CC68ED8F02C1B6B9DBAD6BA0E6.dc449

Último acesso em: 2/5/2012.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara. Nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

Disponível em: <http://ebookbrowse.com/a-camara-clara-roland-barthes-pdf-d353133544>

Último acesso em: 14/1/2013.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Disponível em: http://www.4shared.com/get/JW7s0p0Q/BENJAMIN_Walter_-_Magia_e_Tecn.html;jsessionid=E714313696BD31544B647D77D2B72DD7.dc516

Último acesso em: 15/2/2013.

BIET, Christian e TRIAU, Christophe. **Qu'est-ce que le théâtre?** Saint-Amand: Galimard, 2006.

BORBA FILHO, Hermilo. **A História do Espetáculo**. Rio de Janeiro: O Cruzeiro, 1968.

CARDIM, Leandro Neves. **Corpo**. São Paulo: Globo, 2009.

CARLSON, Marvin. **Performance. Uma introdução crítica**. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

CHAPPLE, Freda; KATTENBELT, Chiel (Orgs.). **Intermediality in Theatre and Performance**. Amsterdam e Nova Iorque: Rodopi – International Federation for

Theatre Research, 2007.

COELHO, Maíra Castilhos. **A presença de corpos ausentes: a fantasmagoria de Denis Marleau em Os Cegos de Maurice Maeterlink**. UFRGS, 2010. Dissertação, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre.

Disponível em:

<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/55607/000858256.pdf?sequence=1>

Último acesso em: 6/4/2012.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. eBooksBrasil.com, 2003.

Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/13866735/A-Sociedade-do-Espetaculo>

Último acesso em: 7/9/2012.

EURÍPEDES. **Medeia. As Bacantes. As Troianas**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1988.

EISENSTEIN, Serguei. **A Forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

Disponível em:

<http://rafaelbouglex.blog.com/files/2011/11/A-FORMA-DO-FILME-Eisenstein-Sergei.pdf>

Último acesso em: 05/12/2012.

FÉRAL, Josette. **Por uma poética da performatividade – teatro performativo**. In: Sala Preta - Revista do Programa de Artes Cênicas, nº 8, 2008. São Paulo: Departamento de Artes Cênicas ECA/USP, 2008.

Disponível em:

<http://www.revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/view/260/259>

Último acesso em: 11/3/2013.

FÉRAL, Josette. **Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras**. Buenos Aires: Galerna, 2004.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades Contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FERNANDES, Sílvia. **Memória e Invenção: Gerald Thomas em Cena**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos. A literatura de segunda mão**. Minas Gerais: Imprensa universitária, 2006.

- GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performance**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GREINER, Christiane. **O Corpo. Pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2005.
- GUINSBURG, Jacó(org.). **Da cena em cena**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- GUINSBURG, Jacó. FARIA, João Roberto e LIMA, Mariangela Alves de. **Dicionário do Teatro Brasileiro. Temas, formas e conceitos**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- GUINSBURG, Jacó. e FERNANDES, Sílvia(orgs.). **O Pós - Dramático**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KEIL, Ivete e TIBURI, Marcia. **Diálogos sobre o corpo**. Porto Alegre:Escritos, 2004.
- TADEU Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue. As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- KOUDELA, Ingrid(org.). **Heiner Müller. O espanto no teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- LEÃO, Lucia(Org). **Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras-FAPESP, 2002.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosacnaify, 1999.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na era da informática**. São Paulo: editora 34, 2001.
- LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?.** São Paulo: editora 34, 2009.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MELLO, Christiane. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- OLIVEIRA, Vanessa Teixeira. **Eisenstein ultrateatral**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PARENTE, André (org). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: editora 34, 2008.
- PAVIS, Patrice. **A encenação contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PERISSINOTTO, Paula e BARRETO, Ricardo(orgs.). **Teoria digital. Dez anos do**

FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo:Imprensa oficial do estado de São Paulo, 2010.

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

PICON-VALLIN, Béatrice. **Les écrans sur la scène.** Suíça: L`age d`homme, 1998.

Disponível em:

http://books.google.com.br/books?id=exiNvzF0aysC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Último acesso em: 4/4/2013.

PINZON, Jackeline. **Montagem Revelada: As poéticas de Isadora.orb – a metáfora final, de Ricky Seabra e A un certo punto della vita dovresti impegnarti seriamente e smettere di fare il ridicolo, de Rodrigo García.** UFRGS, 2011. Dissertação, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre.

Disponível em:

<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/35395/000794698.pdf?sequence=1>

Último acesso em: 29/6/2013.

PICON-VALLIN, Béatrice. **Os novos desafios da imagem e do som para o ator: em direção a um “super-ator”?** Cena. Periódico do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas –UFRGS, n. 07, 2009.

RAMOS, Luíz Fernando(org.). **Arte e ciência:abismo de rosas.** São Paulo: ABRACE, 2012.

RICARDO, João de. **Espaço em Branco: processos híbridos de criação.** UNICAMP, 2010. Dissertação, Programa de Pós-Graduação em Artes, Campinas.

Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/69660849/Dissertacao-de-Mestrado-UNICAMP-Joao-de-Ricardo-Cia-Espaco-em-BRANCO-Processos-Hibridos-de-Criacao>

Último acesso em: 31/05/2013.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SCHAFER, Murray. **A afinação do mundo.** São Paulo: Fundação editora da UNESP, 1997.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: an introduction**. New York/USA: Routledge, 2002.

SERRES, Michel. **Variações sobre o corpo**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2004.

Suhrkamp Verlag(org.). **Walter Benjamin - Magia e Técnica, Arte e Política- Ensaio sobre literatura e história da cultura - Obras Escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

TORO, Fernando de. **Semiótica del teatro. Del texto a la puesta em escena**. Buenos Aires: Galerna, 2008.

ZORDAN, Paola. **Disparos e excesso de arquivo**. 20º Encontro da Associação Nacional de Pesquisa em Artes Plásticas: Subjetividade, Utopias e Fabulações. Rio de Janeiro/UERJ, 2011b.

Disponível em : http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/paola_zordan.pdf

Último acesso em : 05/12/2012.

DVD