



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

JOÃO VITOR MUNIZ DA SILVA

A FIGURA HUMANA NO TEATRO DA IMAGEM E DA MATÉRIA:

processos pedagógicos e criativos da direção a partir do jogar no Campo de Visão

THE HUMAN FIGURE IN THE THEATER OF IMAGE AND MATTER:

pedagogical and creative processes of directing through play in the Campo de Visão

CAMPINAS

2024

JOÃO VITOR MUNIZ DA SILVA

A FIGURA HUMANA NO TEATRO DA IMAGEM E DA MATÉRIA:

processos pedagógicos e criativos da direção a partir do jogar no Campo de Visão

THE HUMAN FIGURE IN THE THEATER OF IMAGE AND MATTER:

pedagogical and creative processes of directing through play in the Campo de Visão

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestre em Artes da Cena, na área de Teatro, Dança e Performance.

Dissertation presented to the Faculty/Institute of the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Performing Arts, in the area of Theater, Dance and Performance.

ORIENTADOR: Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELO ALUNO JOÃO VITOR MUNIZ DA SILVA, E ORIENTADO PELO PROF. DR. MARCELO RAMOS LAZZARATTO.

CAMPINAS

2024

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

D11f Da Silva, João Vitor Muniz, 1994-
A figura humana do Teatro da Imagem e da Matéria : Processos pedagógicos e criativos da direção a partir do jogar no Campo de Visão / João Vitor Muniz da Silva. – Campinas, SP : [s.n.], 2024.

Orientador: Marcelo Ramos Lazzaratto.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Instituto de Artes.

1. Prática como pesquisa. 2. Improvisação (Representação teatral). 3. Performance (Arte). 4. Marionetes. 5. Figura humana na arte. I. Lazzaratto, Marcelo Ramos, 1967-. II. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Instituto de Artes. III. Título.

Informações Complementares

Título em outro idioma: The human figure in the Theater of Image and Matter : Pedagogical and creative processes of directing through play in the Campo de Visão

Palavras-chave em inglês:

Practice as research

Improvisation (Acting)

Performance art

Puppets

Human figure in art

Área de concentração: Teatro, Dança e Performance

Titulação: Mestre em Artes da Cena

Banca examinadora:

Marcelo Ramos Lazzaratto [Orientador]

Verônica Fabrini Machado de Almeida

Wagner Francisco Araujo Cintra

Data de defesa: 28-08-2024

Programa de Pós-Graduação: Artes da Cena

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-2992-5053>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/1143874542837551>

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO

JOÃO VITOR MUNIZ DA SILVA

ORIENTADOR: Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto

MEMBROS:

1. Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto
2. Profa. Dra. Verônica Fabrini Machado de Almeida
3. Prof. Dr. Wagner Francisco Araujo Cintra

Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 28.08.2024

Às coletividades.

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Brasil, Código de Financiamento 001, sob os números de processo de bolsa 88887.696546/2022-00 e 88887.817401/2023-00.

Agradeço à universidade pública, às agências de fomento e à possibilidade existente neste país de realizar uma pesquisa com qualidade e integridade.

Agradeço ao meu orientador, professor Dr. Marcelo Lazzaratto, pelos apontamentos e encorajamentos necessários para assumir a prática artística como subsídio para reflexões. Levarei comigo a necessidade de adjetivar a criação com a teoria, não substantivá-la.

Agradeço aos professores Dra. Isa Etel Kopelman e Dr. Wagner Cintra pelos preciosos apontamentos na banca de qualificação, que ajudaram a reorientar os rumos, assim como à professora Dra. Verônica Fabrini, que integrou a banca de defesa e acrescentou uma perspectiva que permitirá a este trabalho seguir gerando frutos. Agradeço ao programa de Pós-Graduação em Artes da Cena, sua coordenação e os membros da Sub-CPG entre 2022 e 2023 pelos ensinamentos significativos nesse período, nos quais pude entender melhor as estruturas que sustentam a pesquisa e o ensino na universidade.

Agradeço à Cricoteka, sobretudo a Tomek Piertucha, pelo acesso ao Centro de Documentação da Arte de Tadeusz Kantor em Cracóvia (Polônia), bem como pelo respaldo dado à pesquisa durante a visita.

Agradeço aos meus parceiros criadores da Companhia Babélica de Teatro nesta jornada — Adrielle Gonçalves, Alanis Mahara, Chrystian Roque, Juliana Garcia e Lisandra Poianas — bem como àqueles que chegaram depois, passaram pela criação ou contribuíram pontualmente nesse processo. A confiança depositada em um processo criativo dessas dimensões, somada ao engajamento e à constante possibilidade de trocas e interlocuções, foi fundamental para toda essa travessia.

Agradeço também aos parceiros criadores de outros grupos que me trouxeram até aqui, com destaque para a Cia. Teatral Energós (companhia que estive em paralelo comigo durante essa jornada) e a Cia. Laica (que me proporcionou as primeiras experiências com o universo do inanimado).

Agradeço à minha família — Aparecido, Arlene e Izabela — que, mesmo sem às vezes entender meus propósitos, acreditou, fortaleceu e encorajou minha continuidade nesse caminho de estudo, pesquisa e formação nas artes da cena.

Agradeço ao meu parceiro, Renan Turci, por me apoiar com paciência e companheirismo, inclusive nos momentos de crise.

Por fim, agradeço a todos que vieram antes de mim e que permitiram que este caminho pudesse ser trilhado.

Não se caminha só.

Resumo

Este trabalho, sob a perspectiva de um diretor-pedagogo, descreve uma jornada criativa na linguagem teatral fundamentada em três elementos estruturais principais: a relação entre o Teatro de Imagem e o Teatro Visual como organizadora de linguagem, o desenvolvimento de uma dramaturgia espetacular a partir do jogo, e a matéria dos sonhos como universo de investigação.

Como disparador do processo criativo, foi explorada a passagem conhecida como “a peste da insônia” em *Cem Anos de Solidão*, de Gabriel García Márquez, na qual o vilarejo de Macondo é assolado pela doença, privado do sono e mergulhado em um estado de produtividade exacerbada, esquecimento e alucinada lucidez. Ao fim, os sonhos não dormidos retornam como fantasmas que assombram os sonhadores e seus vizinhos. A proposta da criação não era construir a representação literal dessa passagem, mas explorá-la em diálogo com a imagem e as materialidades, propondo abstrações e construções numa escavação de sentidos ulteriores a ela.

Com foco na criação colaborativa, somado a reflexões sobre o papel da figura humana como operadora e material ativo na composição, o trabalho se verticalizou a partir do jogo para criar uma dramaturgia espetacular. O exercício e linguagem cênica “Campo de Visão” foi eleito como base de investigação. O processo é apresentado em quatro partes: a primeira expõe os materiais preliminares de criação, detalhando o recorte em que se inserem esses materiais; a segunda explora os aspectos pedagógicos da direção e as primeiras incursões na criação; a terceira parte foca no aprofundamento e no processo de investigação dos materiais de trabalho; e a quarta parte aborda a estruturação composta para a realização do espetáculo, valorizando o aspecto do jogo em sua formulação.

O espetáculo resultante dessa jornada, intitulado “ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos”, foi produzido pela Companhia Babélica de Teatro. Nele, o jogo é a base da dramaturgia cênica, a relação com a materialidade é fundamental, e uma espécie de improvisação sutil estabelece sua linguagem.

Palavras-chave: Prática como pesquisa; Improvisação (Representação teatral); Performance (Arte); Marionetes; Figura humana na arte.

Abstract

This work, from the perspective of a director-pedagogue, describes a creative journey in theatrical language, grounded in three primary structural elements: the relationship between Image Theater and Visual Theater as organizers of language, the development of a scenic dramaturgy rooted in play, and the subject of dreams as a universe of investigation.

As a trigger for the creative process, the passage known as “the plague of insomnia” in Gabriel García Márquez's *Cien Años de Soledad* was explored, in which the village of Macondo is ravaged by the disease, deprived of sleep and plunged into a state of exacerbated productivity, forgetfulness and hallucinated lucidity. In the end, the undreamed dreams return as ghosts that haunt the dreamers and their neighbors. The objective of the creation was not to build a literal representation of this passage, but rather to explore it through a dialogue with images and materialities, proposing abstractions and constructions in a deeper excavation of its underlying meanings.

With a focus on collaborative creation, together with reflections on the role of the human figure as an operator and active material in the composition, the work was verticalized from the game to create a spectacular dramaturgy. The exercise and theatrical language of “*Campo de Visão*” was chosen as the primary basis for investigation. The process is presented in four parts: the first introduces the preliminary creative materials, detailing the context in which they are situated; the second delves into the pedagogical aspects of direction and the initial phases of creation; the third focuses on the deepening and investigation of the working materials; and the fourth addresses the structured composition leading to the final performance, highlighting the aspect of play in its formulation.

The resulting performance, titled “*ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos*”, was produced by *Companhia Babélica de Teatro*. In it, play forms the foundation of the scenic dramaturgy, the relationship with materiality is fundamental, and a subtle form of improvisation defines its language.

Keywords: Practice as research; Improvisation (Acting); Performance art; Puppets; Human figure in art.

Lista de ilustrações

- FIGURA 1** — Representação do Gólgota na Via Crucis
- FIGURA 2** — Registro do bloco “Grito da Noite”, vinculado à história da procissão das almas
- FIGURA 3** — Registros do Teatro Nacional *Bunraku*
- FIGURA 4** — Ilustração das linhas imaginárias propostas ao corpo da atuação
- FIGURA 5** — Ilustração do “U” (Ponto Zero) tomando como ponto de partida um grupo de cinco pessoas
- FIGURA 6** — Ilustração de um momento específico retirado da sessão de improviso
- FIGURA 7** — Obra “Independência ou Morte”, Pedro Américo, 1888
- FIGURA 8** — Ilustrações do Campo de Visão com Formas Animadas
- FIGURA 9** — Ilustração de estudo de unidade dramatúrgica simples com a Forma Animada
- FIGURA 10** — Ilustração da prática da travessia do avião
- FIGURA 11** — Ilustração da prática da travessia do bando
- FIGURA 12** — Obra “*Het narrenschip*” (Navio dos Loucos), 1490-1500, Hieronymus Bosch
- FIGURA 13** — Obra “*Pagamento del tributo*” (O Pagamento do Tributo), 1423-1428, Masaccio
- FIGURA 14** — Obra “*Moi et le Village*” (Eu e a Vila), 1911, Marc Chagall
- FIGURA 15** — Frame de “*Det sjunde inseglet*” (O Sétimo Selo), 1957, filme dirigido por Ingmar Bergman
- FIGURA 16** — Obra “*Untitled (Fishing)*” (Sem título - Pesca) , 1981, Jean-Michel Basquiat
- FIGURA 17** — Obra “*Niños comiendo uvas y melón*” (Os Comedores de Melão), 1645/46, Bartolomé Esteban Perez Murillo
- FIGURA 18** — Obra “*Tres hombres a la mesa (El almuerzo)*” (Três Homens à Mesa/O Almoço), versão em Budapeste, 1618-1619, Diego Velázquez
- FIGURA 19** — Obra “*Tres hombres a la mesa (El almuerzo)*” (Três Homens à Mesa/O Almoço), versão em São Petersburgo, 1618-1619, Diego Velázquez

- FIGURA 20** — Fotos do manto da apresentação, sem data, Arthur Bispo do Rosário
- FIGURA 21** — Foto de “Eu preciso dessas palavras escritas”, Arthur Bispo do Rosário
- FIGURA 22** — Fotos de objetos de Arthur Bispo do Rosário
- FIGURA 23** — Obra “*The Night*” (A Noite), 1890, Ferdinand Hodler
- FIGURA 24** — Obra “A Boba”, 1915-1916, Anita Malfatti
- FIGURA 25** — Obra “*La Mort de Marat*” (A Morte de Marat), 1793, Jacques-Louis David
- FIGURA 26** — Obra “*Primavera*”, 1482, Sandro Botticelli
- FIGURA 27** — Obra “*Saturno devorando a su hijo*” (Saturno Devorando um de Seus Filhos), 1819-1823, Francisco de Goya
- FIGURA 28** — Obra “*At Eternity's Gate*” (Velho Triste/No Portão da Eternidade), 1890, Vincent van Gogh
- FIGURA 29** — Obra “*Sokea Soittoniekka*” (Músico Cego), 1922, Alvar Cawén
- FIGURA 30** — Obra “*Pantomime No. 16*”, 2017, Denis Sarazhin
- FIGURA 31** — Ilustrações de explorações dos planos e das ações simultâneas nos estudos cênicos
- FIGURA 32** — Ilustração das duplas e da mesa como estruturas de investigação nos estudos cênicos
- FIGURA 33** — Ilustrações de modificações corporais na ação dos estudos cênicos
- FIGURA 34** — Ilustração do uso de formas animadas e abstração no estudo
- FIGURA 35** — Ilustrações dos usos dos duplos (as cabeças) nos estudos cênicos
- FIGURA 36** — Foto de “*Umarla Klasa*” (A Classe Morta), dirigido por Tadeusz Kantor
- FIGURA 37** — Foto do espetáculo que evidencia a janela na composição
- FIGURA 38** — Foto das cabeças (duplos) finalizadas
- FIGURA 39** — Foto com destaque para Melquíades (duplo do meu corpo) montado e animado pelos atores em cena
- FIGURA 40** — Foto de cena do espetáculo em que se vê a família e se ressaltam aspectos da caracterização
- FIGURA 41** — Foto de cena do espetáculo em que se vê o plano duplicado que deflagra o truque cênico das trigêmeas

FIGURA 42 — Foto de cena do espetáculo que evidencia Melquíades, sem ânima, montado sobre a mesa

FIGURA 43 — Rosto de Melquíades, montado por intermédio de tecnologia e projetado sobre a cabeça da marionete

FIGURA 44 — Foto de cena do espetáculo em que partes de Melquíades são animadas pelos atores

FIGURA 45 — Foto de cena do espetáculo onde as partes do corpo, sem ânima, estão no chão, com os atores encarando o público

FIGURA 46 — Elementos desenhados no caderno pessoal da direção

FIGURA 47 — Frames de filmagem que evidenciam os setores mencionados e o jogo de composição a partir da visibilidade da luz

FIGURA 48 — Fotos evidenciando as mutações do corpo (vestimentas) para a cena REM

FIGURA 49 — Foto de cena final do espetáculo com ênfase no carrinho de feira portando os duplos

FIGURA 50 — Foto de cena final do espetáculo com ênfase nos coturnos sobre cabeças

FIGURA 51 — Fotos do túmulo de Tadeusz Kantor

Sumário

| | |
|--|------------|
| Introdução | 15 |
| Capítulo 1 - Ponto Zero da criação: a figura humana e o teatro de imagem | 20 |
| 1.1. A figura | 29 |
| 1.1.1. Matizes que habitam a palavra “figura” | 30 |
| 1.1.2. Figura como miragem na cena | 32 |
| Capítulo 2 - Primeira etapa da criação: pedagogias e explorações iniciais | 44 |
| 2.1. A coexistência do jogar e do compor | 44 |
| 2.1.1. Encontro 1 | 44 |
| 2.1.2. Uma rotina de criação | 60 |
| 2.1.3. Seis explorações para experimentar as abstinências | 69 |
| 2.2. Estabelecendo pontes entre o humano e o inanimado | 82 |
| Capítulo 3 - Segunda etapa da criação: escavações, imaginários e latências | 90 |
| 3.1. Estudar a cena | 93 |
| 3.1.1. Rastros e terrenos | 93 |
| 3.1.2. Enunciado os desafios | 104 |
| 3.1.3. Os materiais de estudo | 109 |
| 3.1.4. Do jogo desnudo à concepção material: vestir o jogar para agir | 125 |
| 3.1.5. A cena e o estudo da cena pela via do improviso | 134 |
| Capítulo 4 - Terceira etapa da criação: um corpo a ser animado | 142 |
| 4.1. Construir a representação | 151 |
| 4.1.1. As representações | 156 |
| 4.1.2. Uma homenagem ao drama? | 163 |
| 4.2. O vórtice narrativo — espiralando o sonho em quatro partes | 167 |
| 4.2.1. ESTAFA – Partitura (Parte 1) | 169 |
| 4.2.2. Limiar | 176 |

| | |
|--|------------|
| 4.2.3. ESTAFA – Partitura (Parte 2) | 182 |
| 4.2.4. Dançar o sonho | 188 |
| 4.2.5. ESTAFA – Partitura (Parte 3) | 190 |
| 4.2.6. Aniquilar – paroxismo ou o ponto ápice da dor | 191 |
| 4.2.7. ESTAFA – Partitura (Parte 4) | 193 |
| Considerações Finais | 195 |
| Referências Bibliográficas | 200 |
| Anexos | 205 |

Introdução

Começo esta escrita diante de uma vasta gama de materiais, pistas deixadas por um processo criativo. Esta criação começou a ser imaginada em 2019, foi levada para a sala de ensaio em sua primeira versão no início de 2020, interrompida devido à crise sanitária decorrente da pandemia de COVID-19, associada a esta pesquisa de mestrado em 2021 e finalmente começada (ainda protegidos pela máscara) no início de 2022. Desde então, encontros regulares de um grupo criador foram registrados integralmente em vídeo e áudio, totalizando mais de 83 arquivos, cada um com cerca de 3 horas (em média); portanto, estamos falando de aproximadamente 249 horas — sem considerar que determinados momentos dessa jornada não foram registrados audiovisualmente, uma vez que as urgências da criação nos obrigou a fazer escolhas. Isso sem mencionar os muitos cadernos, impressões, textos e folhas soltas que receberam vômitos criativos, observações saltadas, dúvidas e questionamentos, decisões.

O resultado de toda essa empreitada foi “ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos”, um espetáculo teatral de imagem da Companhia Babélica de Teatro. A montagem teve uma abertura de processo na Sala Guiomar Novaes, do Complexo Cultural FUNARTE SP, em dezembro de 2022. Os registros audiovisuais dessa ação, que ilustravam como os grafismos da cena propunham um entrelaçamento dramático no espaço, foram expostos na Mostra de Estudantes da Quadrienal de Praga, na República Tcheca, em julho de 2023. Esse período também marcou o término do laboratório enquanto processo de coleta de materiais. Em março de 2024, o espetáculo estreou em sua versão final durante as atividades do FAE Lima, um festival de Artes Cênicas no Peru, com apoio do Iberescena e resultado de um chamamento ibero-americano.

A este percurso criativo, é dedicado essa dissertação.

Para esta pesquisa, a sala de ensaio foi assumida como um espaço de investigação, um laboratório de experimentação onde as interrogações constroem corpo e se fundamentam pelo que produzem. Partindo de materiais previamente selecionados como disparadores de interrogações, chego a esse espaço investigativo repleto de lacunas que pretendem ser preenchidas ao longo de toda uma trajetória.

Realizo a direção de um coletivo que possui comigo um recorte multifacetado daquilo que podemos entender como um tema; tema advindo de um recorte de um romance, mais especificamente a passagem conhecida como “a peste da insônia” de Cem Anos de Solidão, de Gabriel García Márquez. Nesta passagem, o vilarejo de Macondo não dorme mais e, mergulhado em um estado de produtividade exacerbada, os habitantes chegam a uma espécie de alucinada lucidez, que desemboca em um esquecimento irremediável e em hábitos forjados para construir uma nova forma de viver esse mundo em que, de tão produtivo, não resta nada a fazer. Por fim, os sonhos não dormidos retornam como fantasmas que assombram tanto seus sonhadores quanto seus vizinhos.

No entanto, pretendo que esse recorte se mostre multifacetado, permitindo que os diversos sentidos desse material inicial emerjam na construção de um sentido comum e coletivizado — transbordando esse recorte em sentidos ulteriores. Quais abordagens poderiam surgir das imagens de sonhos que existem, independentemente de seus sonhadores, e que retornam? O que figura uma sociedade que vê o ato de não dormir como uma benesse trazida para que produzissem mais?

E como traduzir olhares sobre isso através de uma composição que privilegie a lógica da imagem na cena e a relação com a matéria e a materialidade, uma relação que permite certos abstracionismos e construções que enfatizem as idiosincrasias, tanto de quem vê quanto de quem produz? Nesta miragem, quais são as qualidades necessárias a essa figura humana que é ao mesmo tempo compositor e compositora? Como este ator-criador elabora e está em cena, vivo, nutrindo esse organismo?

Para operacionalizar a questão, observando os percursos vivenciados, deposito minha crença no trabalho com o jogar e no jogo como produtor de uma dramaturgia da cena. Considero que o jogar, ao mesmo tempo que produz um outro engajamento do corpo que joga, possibilita a operação de uma composição. O jogo permite que uma espécie de zona de passagem se estabeleça no corpo da atuação, onde nada se fixa, ao mesmo tempo que tudo se apresenta, sendo matéria de dar a ver. Esse vínculo entre jogo, imagem e figura humana responderia a uma necessidade operacional deste modo de criação pleiteado, permitindo que a cena seja construída de maneira ora abstrata, ora sugestiva, mas sempre presente. Buscando dar corpo às questões elencadas e evidenciando os percursos e desvios dessa jornada de especulação e errância, esta dissertação foi escrita.

No primeiro capítulo dessa jornada, enuncio efetivamente as ambições de linguagem, o material de trabalho e elementos que antecedem a chegada na sala de ensaio. Apresento recortes da pesquisa inicial e aspectos fundamentais que se desdobram nos outros três capítulos seguintes que são fiados pela prática.

No segundo capítulo, começo partilhando a rotina de trabalho e como ela foi sendo estabelecida — pedagogias e experimentações iniciais. Neste momento, apresento o primeiro dia de trabalho no formato de um diário, registro que se apresenta como chave para entender o pensamento em formulação que se desenrola em todo o processo. Essa narração, assim como os demais modos de apresentação do processo, toma como base os registros (sobretudo os em vídeos), mas nas suas descrições não me ocupo em me ater à fidedignidade completa e documental dos fatos e falas; este não é um exercício de transcrição, mas sim de transcrição de um diário de processo, que pretende compartilhar muitos elementos que não são capturados apenas pela fala, mas que muitas vezes estão inscritos nas impressões, nos olhares e nos temperos das relações. Intermediados, uma percepção pessoal baliza essas transcrições.

No terceiro capítulo, abro as escavações em si e, para isso, saindo do diário narrativo, apresento especificamente meu caderno de processo, com sínteses e resumos de alguns períodos da criação — tanto nas mecânicas dos planejamentos quanto nos espantos que surgem das descobertas. Nesse processo, nomeio

algumas práticas no dia-a-dia de trabalho, buscando localizar referências que permeiam a existência dessas práticas. No entanto, assumo que muitas dessas práticas são produtos mais das aprendizagens nas salas de ensaios do que das leituras bibliográficas, sendo um tanto difusa a percepção de como elas começaram ou equivocada a intenção de um purismo de origem. Assim, a investigação conceitual apresentada neste capítulo busca expandir o entendimento sobre essa prática que está efetivamente *na prática*. Ela possui uma origem, mas a busca por ela não visa retomar seu estado inicial, e sim amplificar a modelagem que ela pode vir a ser na sala de ensaio.

Por fim, no quarto capítulo, apresento um roteiro de ações, a partitura de “ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos”, evidenciando o corpo a ser animado a cada sessão de apresentação do espetáculo. Utilizando as bases apresentadas, o espetáculo foi fortalecido enquanto um espetáculo de imagens, mas que na criação dessas imagens também adota a improvisação como linguagem, uma improvisação sutil em sua estrutura operativa.

Neste trabalho, suprimo muitos dos elementos que permearam a criação para dar luz aos elementos protagonistas desse enredo: o jogo, a figura humana (e também a não humana) e a imagem como matriz de criação da cena. E, como linguagem e poética não são dissociáveis, os grandes temas teimam a retornar incessantemente, em nosso caso, eles se situam nos sonhos como matéria, os dilemas entre a razão e os mistérios, os sentidos do ato de representar. Devido a essa indissociabilidade, utilizo epígrafes e citações da literatura e da imagem, para além dos materiais da cena, buscando alimentar a latência do ato imaginativo, uma vez que, adiante, o imaginário é a base fundamental das considerações que atravessam toda essa jornada.

Devo ressaltar que sou o narrador de uma história tecida por muitas mãos. Como narrador-personagem, fui responsável por desenhar esquemas e arquiteturas onde os outros personagens desta ação pudessem criar e refletir simultaneamente, moldando assim o curso dos acontecimentos. Como mencionado, este é um extenso material e não pretendo apresentar a integridade do percurso, visto que demandaria muitas páginas e nos encaminhariam para outros muitos caminhos

possíveis. Sumariamente, nestes capítulos, gostaria de explicitar as dinâmicas da criação — sobre como as ideias tomam forma e constantemente redirecionam os rumos criativos, sobretudo em colaboração.

Por fim, acredito que a pesquisa que me propus se concretiza na prática que ela protagonizou, assim sendo, o espetáculo, quando circula, brinca de fazer divulgação científica. Muito do que aqui é descrito se completa no ato de participar como espectador nesse jogo — espectador-sujeito que passa a ser testemunha e participante daquilo que é manifesto em “ESTAFA”.

Capítulo 1

Ponto Zero¹ da criação:

a figura humana e o teatro de imagem

Cresci em um ambiente marcado pela religião, principalmente aquelas de matriz Cristã. Desde jovem, ouvia e lia as narrativas do Novo Testamento e sabia de cor a sequência dos livros sagrados cristãos. Em 2004, aos meus 10 anos, morava em Santana de Parnaíba, na região metropolitana de São Paulo. Durante o período da Páscoa daquele ano, meu pai me carregou em seus ombros e me levou às margens do rio Tietê. Lá me deparei com a narrativa cristã já conhecida, materializada em escalas magnânimas — era o “Drama da Paixão”. O espetáculo, que durava cerca de quatro horas, apresentava cenários que evocavam uma Jerusalém imaginária, repleta de pessoas, construções, animais, cores, texturas, luzes, sons e cheiros. Aquelas imagens possuíram meu imaginário e permaneceram comigo por certo tempo.

O “Drama da Paixão²” nasceu do desejo do diretor, Edimilson Andrade, um artista de uma família ligada ao circo-teatro, de criar uma Via Crucis em grande escala. Seu desejo era elaborar uma narrativa que percorresse um caminho composto por espaços que remontassem os estágios do nascimento, vida, morte e ressurreição de Cristo. Conforme esse desejo foi se formalizando, Edimilson descobriu que seu sonho de espetáculo não era único, mas refletia uma tradição presente em diversas manifestações teatrais ao longo da história do teatro ocidental, sobretudo europeu, e litúrgico.

Em 2005, no início do ano escolar, minha professora de língua portuguesa mencionou o início dos preparativos para o Drama da Paixão daquele ano. Contei isso para o meu pai, que por sua vez interpretou meu comentário como um desejo

¹ O título “Ponto Zero” faz referência a uma das estruturas basilares do exercício e linguagem cênica “Campo de Visão” (Lazzaratto, 2011), sistema que será a base de investigação para que as interrogações apresentadas ganhem corpo.

² Em 1994, em Pirapora do Bom Jesus, Edimilson colocou em prática pela primeira vez seu projeto, o qual continua vivo até os dias de hoje em Santana de Parnaíba.

de participar do espetáculo. Em resumo, aquela foi a primeira vez que entrei em cena.

Naquele ano, a encenação contou com 700 atores e figurantes, além de 15 palcos, ocupando uma área total de 11 mil metros quadrados na barragem Edgar de Souza³. Nesse espaço, cenários produzidos com madeira, isopor e tinta contrastavam com o rio Tietê, marcado por sua poluição. Esses cenários eram habitados por pessoas vestidas com trajes elaborados, maquiagem em tons realistas e envolvidas por luzes, fumaça, pirofagia e outros efeitos que conferiam grandiosidade ao evento.

Vivenciar os pormenores dessa criação foi um rito que me acompanhou durante toda a minha adolescência, totalizando uma década. Neste espaço, vi pessoas exercendo a função de atuantes, sendo que poucas (ou nenhuma) dessas 700 pessoas tinham experiência profissional nas artes cênicas; em sua maioria, eram pessoas do lar, comerciantes ou trabalhadores que, no período entre o Carnaval e a Páscoa, se dedicavam a participar de um projeto, a contar e vivenciar uma história que lhes era cara.

Pude experimentar e crescer junto com diversos elementos que marcaram desde traços mambembes até tecnológicos, possibilitando a existência desse espetáculo. Um exemplo disso é um aspecto técnico interessante: tratando-se de uma encenação realizada em uma barragem (nas dimensões já mencionadas e ao ar livre), com um grande número de pessoas envolvidas e uma tecnologia que, na época, não era tão avançada, como fazer para que o texto seja audível? Todos os anos, o elenco se reunia antes do Carnaval, ensaiava os diálogos e gravava o áudio em estúdio para compor a versão sonora do espetáculo que seria apresentado ao público naquele ano. Vale ressaltar que nas primeiras versões, ainda em fita K7, não havia recursos avançados de edição, e a sonoplastia era tocada enquanto os atores encenavam no momento da gravação. Nos meus primeiros anos de participação no espetáculo, recordo-me das gravações em CDs e das estações de edição.

Terminada essa fase e passado o Carnaval, começavam os ensaios e preparações na barragem; as organizações espaciais, visuais em diálogo com a

³ Fonte: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/brasil/fc2403200511.htm>>. Acesso em 11/02/2024.

construção sonora para dar forma ao espetáculo. Eram formuladas as entradas e saídas dos atores nos palcos, que dublavam as falas que haviam gravado anteriormente e abusavam de um gestual expressivo e ampliado (nada naturalista), adequados à distância em que o espetáculo era apresentado.

Ao longo dos anos, participei deste evento, desempenhando diversas funções e personagens, e assim fui crescendo entre os sarrafos e pregos. E nesta vivência, fui me formando naquilo que julgo ser mais fundamental na minha formação artística e pessoal.

Dentre todas essas experiências, destaco um episódio específico que me marcou profundamente: Em um desses anos (não consigo recordar exatamente qual), atuei como o apóstolo João, o discípulo mais novo e a quem, na narrativa cristã, foi dada a missão de tomar conta de Maria após a morte do Cristo. Por esse motivo, nas cenas que compreendiam do julgamento até o gólgota a figura de João permanecia junto às duas Marias (Maria mãe de Cristo e Maria Madalena). Neste ano, o arranjo cenográfico contava com o palco que era a casa de Maria em um plano mais próximo do público e ocupava uma posição que seria comparável à direita baixa do platô; enquanto a cena da crucificação ocorria em um plano mais alto, na parte superior e que, se traduzido em um platô, corresponderia ao centro; mas ligeiramente atrás do cenário da casa de Maria. Estávamos organizando a marcação e eu, jovem, considerando que o cenário tapava minha visão do gólgota, não conseguia ver a cena que estava sendo objeto de criação e por isso fiquei olhando para o diretor que estava no centro da plateia dirigindo a composição. O diretor interrompeu o ensaio (interrupção marcada pelo pedido de pausa da trilha gravada) e me questionou porque eu não estava olhando para o Cristo e então expliquei que eu não conseguia vê-lo. Sua resposta ficou marcada em mim: “Você não vê, mas para o público, você está vendo, e isso é o que importa!”.

Naquele momento, posso dizer que me senti uma figura, uma matéria humana que, em sua plasticidade, compunha uma iconografia viva. Hoje, percebo o quanto essa jornada entre o teatro litúrgico e o teatro popular me expôs a certas peculiaridades, onde algumas sutilezas e possibilidades presentes na linguagem

teatral ganhavam uma importância extra, especialmente no que diz respeito à composição e materialidade.

FIGURA 1 — Representação do Gólgota na Via Crucis



Fonte: Wikimedia commons

Nota: *Crucifixion*, Andrea Mantegna, 1456/1459

O espetáculo, com suas características e nuances — desde aspectos técnicos, como a distância entre o público e os atores em um espaço cênico de mais de 10 mil metros quadrados, até aspectos estéticos, como a influência barroca que permeia a cultura cristã brasileira e ainda influencia a identidade da memória do circo-teatro — era elaborado por conhecimentos e necessidades que o tornavam uma *construção*, formada por várias camadas convergindo para um mesmo propósito e fim.

Como uma pessoa da comunidade desempenhando a função de atuação, eu precisava lidar com essa percepção multi-camadas da cena durante a encenação. O som, produzido antes do evento, confrontava-se com as manifestações mais psicológicas da atuação; a imagem era elaborada como uma obra de arte, remanescente das encontradas em igrejas católicas e que evocavam a

Via Crucis; a qualidade da performance, influenciada pelo aspecto sagrado, demandava um registro específico e uma formulação épica, semelhante aos filmes épicos históricos de Hollywood.

Além disso, havia um público de 30 mil pessoas que comparecia ao evento, conhecendo a história que era contada — onde o protagonista morre e ressuscita no final — e ainda assim se emocionava ao ver a história manifesta sob seus olhos.

Esses delineamentos postulam uma fricção colaborativa entre narrativa e materialidade que se evidencia no cerne da composição cênica. De um lado, temos a história a ser contada, que guia o curso do que se encontra do outro lado: as matérias que dão corpo a essa narrativa, em uma relação paralela. Algumas correntes de pensamento vão nomear essa relação como própria da “teatralidade”, que se refere justamente à qualidade evocativa daquilo que é apresentado na cena. Como menciona Roland Barthes (2009, p. 48):

O que é a teatralidade? É o teatro menos o texto, é uma espessura de signos e de sensações que se edifica em cena a partir do argumento escrito, é essa espécie de percepção ecumênica dos artifícios sensuais, gestos, tons, distâncias, substâncias, luzes, que submerge o texto sob a plenitude da sua linguagem exterior.

Partindo dessa definição, o exemplo do Drama da Paixão se torna um exemplo pedagógico para a compreensão de uma possível definição da teatralidade. Ano após ano, o “texto” — a narrativa cristã — permanece o mesmo, no entanto, os encantamentos que o transformam em matéria são compostos por diferentes elementos, arranjos e acabamentos.

Santana de Parnaíba, onde acontece anualmente o Drama da Paixão, é a cidade onde cresci. Denominada uma “cidade histórica”, foi fundada em 1580. Devido à sua história colonial, a arquitetura local é marcada por ruínas, representando arquiteturas que, elaboradas pelo tempo, testemunham épocas específicas — desde construções em pau-a-pique, grillhões espalhados em ruas que não levam a lugar algum, passagens de paralelepípedos, uma igreja matriz que serve como marco zero da cidade, além de morros, rios e cachoeiras. Esses elementos formam grafias do tempo e do espaço. No entanto, além dos temas de

uma história “oficial”, nesse espaço, essas e outras histórias se consolidam no ato de narrar.

Quando criança, nesta cidade, ouvi muitas dessas histórias: ouvi sobre uma “procissão das almas” que gerou um bloco de carnaval; sobre um delegado que mantinha um toque de recolher para, então, poder se masturbar em paz; sobre um grande túnel subterrâneo que atravessa a cidade, ligando a igreja ao mosteiro; sobre um padre muito bondoso que morreu de forma trágica — e de cujo túmulo, ainda hoje, brota uma água rosada e milagrosa (coveiros testemunham que mulheres são encontradas, ao longo da madrugada, se lavando com essa água em busca de fertilidade).

FIGURA 2 — Registro do bloco "Grito da Noite", vinculado à história da procissão das almas



Fonte: Acervo: Jane Maria Villar/CEMIC/PMSP⁴.
Nota: Carnaval de Rua: rua Suzana Dias defronte ao C.A.S.A.

⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=564758395695512&set=a.342070781297609>. Acesso em 30/12/2021

Assim como as ruínas que contam histórias do passado, essas narrativas tinham lugares e matérias muito concretas. As narradoras e narradores apontavam com o dedo os espaços onde ocorreram tais acontecimentos. Sabia-se, por exemplo, onde morava o sambador que espiou a procissão das almas e, após um acontecimento “fantástico”, fundou o bloco carnavalesco; onde morava o tal delegado “pervertido”; onde começa e termina o túnel, interdito e secreto apenas por medidas de segurança (e por isso não pode ser visto); onde está localizado o túmulo do padre. Matéria e narrativa estavam ali, lado a lado, sempre presentes. Nesse contexto, é redutor afirmar essas histórias apenas como inverdades ou puras fantasias. A inventividade, paralela com a materialidade, formava narrativas que, por intermédio de uma espécie de “teatralidade”, ficavam entre a presença material e a ausência que o ato de contar uma história deixa explícita, encantando as ruas.

Essas histórias foram responsáveis por abrir fissuras em meu imaginário, construindo uma sensibilidade onde visível e invisível se mesclam, criando uma realidade esculpida com relevos fantásticos. Neste contexto, o maravilhoso não está presente apenas numa dimensão paralela à realidade, mas é parte indiscernível da própria realidade. À medida que fui elaborando um olhar sobre essas histórias, elas não foram sobrepostas de maneira a suprimir essa dimensão, mas ganharam mais tridimensionalidade ao serem associadas com temas que elas podem deflagrar, tais como: a fé de um povo que vive uma multiplicidade de matrizes religiosas; as relações com o poder das autoridades vigentes; a construção de uma cidade como zona de passagem; entre tantos outros olhares que podem ser lançados sobre essas mesmas histórias.

Esses olhares aos quais me refiro não são os únicos possíveis. Essas histórias apenas existem, e na medida em que são contadas, há um ato criativo entre narrador e ouvinte: ambos constroem os sentidos da existência delas. E essa existência irrompe, como se furasse o mundo primário, comezinho, linear.

Quando adolescente, li pela primeira vez o romance “Cem Anos de Solidão⁵”, de Gabriel García Márquez (2013). Tive com aquele romance uma relação

⁵ “Cem anos de solidão” é um romance do autor colombiano Gabriel García Márquez publicado pela primeira vez em 1967 e Prêmio Nobel da Literatura em 1982. Nele, acompanhamos 7 gerações da genealogia dos Buendía, com sucessivas repetições de nomes de batismo e que se inicia com um

corpo a corpo, marcada por momentos de grande êxtase e também de calma. Depois de muitos nomes repetidos, muitos quadros e algumas gerações, fixaram-se algumas imagens que permanecem comigo. Tal como as histórias que ouvi enquanto crescia na minha própria “Macondo”, a cidade construída por Gabriel García Márquez falava diretamente com os recantos da minha imaginação, em consonância com uma visão de mundo que, a partir do visível, o inusual se tornava real em um plano esculpido em tons distintos.

Em meio a um grande catálogo de imagens estonteantes, uma sempre retornou muitas vezes: trata-se de uma passagem curta que inicia com a chegada de uma personagem — Rebeca — e finaliza através de um líquido maravilhoso-misterioso trazido com a chegada de outro personagem — Melquíades. A passagem em questão é popularmente conhecida como da “Peste da Insônia⁶”, quando a condição acomete toda a comunidade de Macondo, ainda no primeiro terço do romance.

Inicialmente, acompanhamos o episódio sob a perspectiva da família central no romance, os Buendía, marcado pela chegada citada. “Não sei quem é, mas seja quem for, já está a caminho”, prevê o menino Aureliano sobre a vinda de uma menina raquítica com um bilhete, um escapulário contra o mau-olhado e um saco de ossos nas mãos. Rebeca, de no máximo onze anos, manifesta hábitos estranhos aos olhos da família que então passará a ser sua: permanece em silêncio por muito tempo e não se alimenta, a não ser de terra. Até que, em dado momento, se percebe que a menina passava as noites acordada. Esse foi o primeiro sintoma da insônia que logo se alastra por Macondo. No romance, os moradores do vilarejo recebem a insônia como uma boa nova que permitiria maior desenvolvimento e produtividade, até que todos começam a viver um estado de “alucinada lucidez” onde, tendo já feito tudo que tinha de ser feito e não restando nada a fazer, começam a reinventar os ritos noturnos, a jogar jogos sem fim, a esquecer de tudo

casamento entre primos. Esse consórcio acontece correlato à fundação de Macondo – uma comunidade que ganha contornos frenéticos do decorrer dos anos até sumir.

⁶ Na edição de 2013 pela Editora Record (81ª edição, tradução de Eric Nepomuceno), a passagem corresponde às páginas 81 a 91.

que os rodeiam, a ver os fantasmas dos *sonhos não dormidos* encarnados em suas casas.

Essa história pode suscitar diversas alegorias — citando aspectos históricos, sociais, míticos, antropológicos, entre outros —, assim como diferentes olhares sobre as narrativas do vilarejo paranaibano. No fim, essas alegorias se materializam de formas específicas e assim são. É na relação com elas que as alegorias se multiplicam, os olhares se somam e os sentidos se constroem. Pessoalmente, durante os anos que se seguiram, esse olhar que mescla narrativa e materialidade, permitindo que outras realidades ecoem, foram moldando minha visão de mundo.

Em paralelo, cenicamente, fui confrontado com outras matérias que evidenciam mecânicas que fundam uma espécie de jogo multicamadas presente na linguagem teatral. E através desse jogo, fui compreendendo como outras realidades poderiam se tornar manifestas, irrompendo a realidade cotidiana e brincando com ela. Entre essas experiências, destaco sobremaneira a vivência com bonecos, máscaras e sombras em suas múltiplas formas e técnicas. Lembro-me da primeira vez que, em cena, pude vislumbrar simultaneamente o encantamento e o engajamento com que uma colega animava um boneco, e, em paralelo, o olhar de um espectador se engajando nesse encantamento.

Todo esse vasto compêndio de possibilidades — nas linguagens, nas poéticas e na relação com o mundo — se abriu como uma paleta de trabalho, constantemente atualizada em cada processo criativo, independentemente de essas matérias estarem presentes ou não nos espetáculos criados. O mistério da sensação de ser figura continuou a habitar uma curiosidade aguçada, nutrida por essas diversas instâncias de relação com a realidade. Também crescia um interesse em debater, refletir e pesquisar sobre essas sensações vivenciadas, compartilhando uma investigação que amalgamasse nuances derivadas das vivências e das intuições iniciais.

Organizando a equação, somavam-se nela o estudo do estado cênico da atuação, que se compreende como uma figura, uma matéria plástica e imaginativa, pulsante; a materialidade, vivificada e também caminho para construir teatralidades

que fundam relações com o mundo; a narrativa, que pode ser encarada como fantástica, onírica ou como fundadora de outras perspectivas sobre a realidade. Por último, como um modo de fiar essas instâncias, passo a depositar a crença no trabalho a partir do jogo (elemento que se manifesta como modo operativo, mas também como linguagem). Assumo que, por intermédio do jogo, possuo um caminho para engajar o corpo de quem atua e o convidar para compor junto uma dramaturgia calcada no espaço e na matéria.

Anos depois, eu, agora diretor teatral, olhando para todos esses trajetos pessoais e também os atravessados por aqueles que vieram antes de mim, com a curiosidade de compor sob essa ótica, onde figura, materialidade e imaginário se fundem, me preparo para adentrar a sala de ensaio com um grupo de trabalho em janeiro de 2022.

1.1. A FIGURA

Para narrar a experiência vivenciada no “Drama da Paixão”, utilizei uma palavra: *figura*. Embora essa escolha tenha sido intuitiva, não é arbitrária; tomo-a como ponto de partida para efetivamente começar a trilhar essa jornada. Essa palavra retorna em diversos momentos nas notas de processos de criação que vivenciei, sendo utilizada frequentemente ainda de forma intuitiva e com múltiplas aplicações, se referindo a diferentes contextos e objetivos criativos. Na busca por uma verticalização na construção de um pensamento — conceitual, sensível e compositor de linguagem —, procuro por matizes⁷ que contribuam para estabelecer significados possíveis dentro desse universo.

“*Figura*” concentra um universo de possibilidades e, justamente por isso, não diz muita coisa por si só. Destrinchar essa palavra é esbarrar em múltiplas significações que complexificam tudo o que pode vir a ser figura — tanto na cena quanto em outros campos.

⁷ *Matiz* (significado): Gradação de uma cor ou de cores; gradação delicada, sutil; variedade de detalhes.

1.1.1. MATIZES QUE HABITAM A PALAVRA “FIGURA”

“*Figura*” é uma palavra de matriz latina⁸. Os usos deste termo em diferentes circunstâncias está ligado a uma história que faz com que ele desague para diversas correntes em múltiplos campos do conhecimento. Auerbach (1997), se valendo da literatura comparada, retoma aparições do termo em obras que vão de Terêncio (185-159 a.C) a Quintiliano (35-96 d.C) – autores romanos da poesia, da retórica e de outras áreas correlatas, e olhando para essas diversas nuances, afirma: *figura* “expressa algo vivo e dinâmico, incompleto e lúdico, pois sem dúvida a palavra possui um som gracioso que fascinou muitos poetas (Auerbach, 1997, p. 13-14)”.

Por exemplo, em Varrão⁹ o autor destaca em seu Livro VI a seguinte frase: “*fictor cum dicit fingo, figuram imponit*” – o que pode ser traduzido por “o artífice de imagens, quando diz *fingo* (eu modelo), põe figura em algo”. Neste contexto, o autor elabora uma relação entre a matéria modelada – e o artífice – aquele que modela – há um ato de *composição, construção*.

Já em Cícero¹⁰, temos a palavra utilizada no contexto de figuras moldadas em cera ou barro – portanto uma matéria que, modificada por mãos humanas, serve como cópia de algo, sentido próximo ao que vimos. Já em “*De divinatione*” Cícero fala da figura de uma rocha que se parece com outras coisas (no caso a rocha se assemelha a imagem de um pequeno *Pan*) – a modificação feita pelo humano não é centrada na alteração material, mas se concentra no olhar diferenciado que é lançado em algo que está na natureza.

Lucrécio¹¹, em seus escritos, perpassa diversas nuances de “*figura*” – desde a esfera plástica e visual (ao se referir de *figuras* modeladas pelo humano ou o delineamento geométrico das coisas) até a esfera auditiva (sobre a *figura* das palavras). “*De rerum natura*” é um texto de caráter filosófico dedicado aos mistérios da natureza, às concepções de deus, à noção de realidade – neste texto, Lucrécio narra a transição da forma para sua imitação, do modelo para a sua cópia, e, para

⁸ Sua raiz é partilhada com *fingere, figulus, fictos, effigies*.

⁹ Marco Terêncio Varrão (Roma, 116 a.C. e 27 a.C) foi gramático e filósofo.

¹⁰ Marco Túlio Cícero (Roma, 106a.C.-43a.C.) foi advogado, orador e filósofo.

¹¹ Tito Lucrécio Caro (Roma, 94a.C.-50a.C.) foi poeta e filósofo.

isso, utiliza a palavra “*figura*”. Uso, por exemplo, para se referir às questões da hereditariedade (os traços da aparência que são herdados de geração em geração). Nesta relação há um interessante mistério de semelhança: há algo, um oco, que denota a cópia, mas que, no entanto, não pode ser afirmado necessariamente como uma cópia, já que aquele que herda os traços do modelo tem suas singularidades em relação a sua matriz. É, portanto, uma cópia que possui autonomia encarnando traços próprios.

Neste sentido, em que *figura* é uma cópia “autônoma”, com uma configuração própria e viva, ainda em Lucrécio (por influência de Demócrito) destaca-se um outro exemplo deste significado de *figura*:

sobre as estruturas que se desgarram das coisas como películas (membranas) e flutuam no ar, sua doutrina democritiana das "imagens de filme" (Diels), ou *eidola*, que ele toma em sentido materialista. A essas chama *simulacra*, *imagines*, *effigies* e, às vezes, *figurae*; por conseqüência, é em Lucrécio que encontramos pela primeira vez a palavra empregada no sentido de "visão de sonho", "imagem da fantasia", "fantasma". Estas variantes tinham grande vitalidade e gozaram de uma carreira significativa; "modelo", "cópia", "ficção", "visão de sonho" todos estes significados ligaram-se à *figura* (Auerbach, 1997, p. 17).

No diálogo com a matéria das quais são feitos os sonhos, as *figuras* são produtos também de devaneios: se despreendendo da realidade elas ganham formas próprias, quase que independentes. No sonhar as imagens vistas, além de serem autônomas em relação à realidade, elas compõem uma realidade própria, elaborada e composta. É uma cópia que *instaura* uma nova realidade.

Por fim, Auerbach, no ensaio citado, apresenta caminhos etimológicos onde diferentes termos do vocabulário grego pontuam diferentes tipos de “cópias”, e que na helenização da educação romana perdem suas linhas divisórias sendo compiladas em “*figura*”. E assim, o autor segue para outros exemplos e caminhos – como os usos do termo no campo jurídico, matemático e arquitetônico – mas, por hora nos deteremos aqui, com ênfase nos poetas que, como bem pontua o filólogo, eram os “que estavam mais interessados nos matizes do significado entre modelo e cópia, nas formas variáveis e na semelhança ilusória que habitam os sonhos (Auerbach, 1997, p. 21).”

Nesses aspectos, os cruzamentos entre sentidos de *figura* e o projeto semeado pelas leituras do episódio específico de “Cem Anos de Solidão” de Gabriel García Márquez (onde os sonhos não dormidos retornam como fantasmas encarnados), assim como todo o universo produzido no sonhar, parecem confluir em um mesmo sentido.

1.1.2. FIGURA COMO MIRAGEM NA CENA

Encontro a palavra “*figura*” em diversos resquícios de processos criativos em teatro que vivi – independentemente da função (direção, atuação ou iluminação) ou do contexto (profissional, pedagógico ou amador) –, mas estas experiências não se limitam ao meu percurso. Não raro, este termo, *figura*, surge em programas de espetáculos, falas de artistas da cena, textos (de diferentes tipos, desde artigos, ensaios, manifestos ou dramaturgias), diários de processos, entre outras pistas deixadas pelo percurso da criação teatral ou de suas análises (apresentadas em contexto acadêmico ou não).

Nessa recorrência a ideia de *figura* recebe diferentes abordagens, no entanto, há um tratamento que se repete onde “*figura*” é colocada em relação à concepção de “*personagem*” – seja numa negação ou numa oposição que complementa este elemento da estrutura dramática. Acontece uma espécie de substituição dos termos para se referir a presenças que são ficcionais, mas que, no entanto, não se alinham às concepções recorrentes da ideia de *personagem*. Vide “*personagem*” como este ser ficcional que partilha de um invólucro semelhante ao nosso e que possui questões que podem ser corporificadas pela nossa pele – um ser *tornado* semelhante. Neste contexto, “*figura*” fricciona a ideia da representação do *personagem* enquanto simulacro advindo de uma concepção de realidade; é como se o ser representado não se alinhasse à dimensão do humano (ao menos, o comezinho), então exige outra abordagem que extrapola a carne ou que busque outras formas de apresentá-la na cena.

Quando olhamos as estruturas do acontecimento cênico, numa primeira instância, o que tende a se destacar é o corpo da atuação — o humano como suporte em sua condição inexorável de ocupar tempo e espaço com a matéria de

sua própria carne para narrar ou rerepresentar seja o que for (Ramos, 2015, p. 42). Junto ao ator, está a lógica pautada na concepção de personagem. Quando nos referimos a uma ideia de personagem num processo criativo, atores e a cadeia criativa da cena tendem a trabalhar em torno dos eixos psicológicos e dos encadeamentos que são construídos a partir das narrativas traçadas por esses seres ficcionais a fim de concretizá-las num palco. Isso não tem a ver necessariamente com uma subordinação, mas sim com um ordenamento que orienta o caminho da criação. É como se o texto dramático fosse um objeto hermenêutico e a personagem uma entidade substancial a ser materializada (Ryngaert; Sermon, 2006).

A criação segue em direção a uma escavação de descoberta, e a cena se estabelece no ensejo de contar uma história, sempre a partir desse texto. Todos os elementos materiais, sobretudo aqueles que agem, seguem um rumo para sustentar esses propósitos. Essa sustentação pode seguir diversos caminhos, como a quebra das expectativas em fricções entre o narrado e o visto, o reforço de olhares específicos (singulares, originais) sobre a história apresentada, ou uma mera ilustração do que a narrativa propõe, entre outros.

Ao abordarmos a relação controversa entre o ator e o personagem, o tema do boneco se torna aquele contraditório divisor de opiniões. Heinrich von Kleist (Alemanha, 1777-1811), Edward Gordon Craig (Reino Unido, 1872-1966), Maurice Maeterlinck (Bélgica/França, 1862-1949), Vsevolod Emilevitch Meyerhold (Rússia, 1874-1940) e Tadeusz Kantor (Polônia, 1915-1990) são exemplos de artistas da cena e/ou da palavra que, entendendo a importância e possuídos por um verdadeiro fascínio pelo boneco, elaboraram tratados, experimentos e algumas concretizações cênicas estimulados por essa entidade que habita a cena. Sobre os motivos de fascinação, alguns ressaltam a movimentação precisa que o boneco pode desempenhar; outros se encantam pelo fato de o boneco fazer o que o ser humano não consegue. Mas em todos os casos, o mistério e o tema da ânima acabam sendo recorrentes nas reflexões.

Alguns desses nomes citados foram marcados pelos seus questionamentos acerca do aspecto humano próprio da atuação — imbuídos de emoção e volição —

que, no limiar entre símbolo e matéria, tende a se confundir na própria existência do ator. Como resposta a isso, alguns destes teatrólogos propõem que a “substituição” de personagem (imaterial) e figura (material) seja operada por simulacros sem âni­ma — über-marionettes, androides, entre outros — em detrimento do ator. Sobre os textos¹² que dão corpo a esses debates, podemos tomá-los por sua literalidade (uma real substituição de atores por objetos inanimados) ou tomá-los como provocadores que desestabilizam e questionam o papel do humano na cena.

A título de exemplo, na cena meyerholdiana, o boneco se torna um veículo para estabelecer um novo teatro. Meyerhold, em semelhança a Kleist, postula que a verdadeira beleza do movimento só é alcançada na total inconsciência (inanimado) ou na completa consciência. Assim,

[...] o objetivo precípua do ator meyerholdiano não é sentir, mas dominar os meios de transmitir ao público uma partitura de emoções, sugestões, questionamentos, impulsões e deslanchar os processos que convocam a imaginação e reflexão, pôr em jogo uma forte atividade associativa de seu parceiro-espectador sem o qual o espetáculo não existiria: é nele que devem nascer as emoções ligadas aos sentimentos que o ator, sem os experimentar, tem condições de suscitar (Picon-Vallin, 2013a, p. 39-40).

Portanto, o fascínio de Meyerhold pela marionete não se limitava à ideia de substituição, mas sim à sua matriz de pensamento que valorizava o jogo cênico, convertido no rigor plástico, na precisão do gesto e na artificialidade construída (Thais, 2009, p. 64). Essa percepção do corpo — seja humano ou não, como uma silhueta sugestiva, um material para a imaginação do observador — ganha destaque sob o olhar criativo. Do ponto de vista pedagógico, isso abre um vasto campo de investigação, no qual o projeto cênico de Meyerhold se manifesta em uma reflexão ativa, na criação e produção de conhecimentos expressos não apenas por meio de escritos, mas principalmente por suas práticas.

Seguindo essas reflexões, referenciais e práticas do Teatro de Animação me parecem indispensáveis para serem revisitadas. O Teatro de Animação, enquanto uma grande área, em síntese, se ocupa nas investigações e reflexões sobre seu oposto — o Inanimado. Para Ana Maria Amaral (2007, p. 21), “inanimado é tudo

¹²Destaque para “O Ator e a Supermarionete” de Edward Gordon Craig (2012); “Um Teatro de Androides” de Maurice Maeterlinck (2013); e “Sobre o Teatro de Marionetes” de Heinrich von Kleist (1997).

aquilo que convive com o homem, mas é destituído de volição e de movimento racional”. Esta área tem se afirmado nas últimas décadas como um campo de pesquisas e estudos partindo de práticas no trabalho com sombras, objetos, máscaras, manequins, bonecos¹³, entre todo um universo talhado naquilo que não é humano ou animal. E nesta dedicação, realizam experimentações que brincam com essas fronteiras entre os diferentes tipos de corpos que fazem a cena, consolidando materiais que refletem a possibilidade de uma cena elaborada para além do humano.

O artista que trabalha com Teatro de Animação se associa a materiais para propor um jogo sob o olhar do espectador. É na combinação entre o humano e o inanimado que se estabelece o limiar que transporta as imagens aos olhos do espectador. A essa dinâmica de associação, Didier Plassard (2018), em uma leitura interessante da mecânica aqui objetivada, chamada de *mímesis complexa*. Em diálogo com as teorias de Kendall L. Walton, Plassard reflete sobre a ideia de *mímesis* como “faz-de-conta”, uma atividade que mobiliza, antes de tudo, a imaginação. Mas, antes de tudo, trata-se de uma imaginação material que inverte o esquema da coisa: “não é a obra de arte que imita alguma coisa, mas nós que, partindo da obra, representamos alguma coisa pela imaginação” (Plassard, 2018, p. 61).

A seguir, um exemplo extraído da obra de Walton (1990, p. 25): Kate e Steve (duas crianças), ao fazer um forte de neve, não se limitam a apenas imaginar um forte (real) com torres; eles o imaginam a partir de um verdadeiro monte de neve esculpido em sua frente que, por si só, é um forte — ele existe materialmente e lhe é dado sentido de forma imaginativa no decorrer do jogo. Ele também cita o exemplo de Nathan, que ao brincar que está viajando para a Itália, é estimulado pela visão de uma torneira pingando e, assim, imagina que começa a chover onde está. Nesses casos, a *mímesis* não se dá apenas na imagem ou na ideia, nem na relação criador e observador, mas a partir de materialidades e relações instauradas.

¹³ Importante citar que o trabalho com bonecos inclui diversas técnicas de animação, tais como os fios, luvas, manipulação direta (inspirados no *bunraku* japonês), entre outras.

Elas são em concretude (o forte de neve) e em sugestão (a torneira pingando), mas além disso, são suportes agindo como estímulos para aqueles que “jogam a mimesis”. A mimesis se torna manifesta no jogar.

Assim, no que Didier Plassard chama de “mimesis simples”, o ator é o suporte: “é sobre ele e sobre os signos que ele agencia em sua interpretação que nos baseamos, principalmente, para imaginar o personagem” (Plassard, 2018, p. 18). Já na “mimesis complexa”, para o autor, a figura imaginária do personagem se constrói sob o olhar de quem vê a partir da reunião de diferentes suportes, no caso do Teatro de Animação, a encruzilhada de três polos: ator – “figura¹⁴” – personagem.

A análise de Plassard se insere num contexto de reflexão onde o ator não está necessariamente oculto nesta encruzilhada – ele, por vezes, compõe junto. E nisto há uma sutileza a ser considerada em que – tal como Kate e Steve ou Nathan nos exemplos de Kendall – há uma consciência de que aquilo é um jogo e isto não diminui o prazer intrínseco ao jogar. As crianças sabem que se trata de um forte de neve ou uma torneira pingando, o espectador sabe que é uma figura (humana ou não-humana) que sustenta seu jogo imaginativo e, ainda assim, por *um pacto do prazer*, as relações são instauradas e o jogo se estabelece.

Voltando ao boneco, este continua sendo objeto de muita fascinação e desconfiança, principalmente dos atores, no decorrer da teoria e prática do teatro. Porém, ao nos atermos ao que está por detrás do boneco – o ator-animador/a¹⁵ – o mistério da anima é redimensionado. Além de observar o encantamento que a matéria atravessada pelo espírito suscita, é possível olhar também como esse mecanismo é formatado. Afinal, onde está o personagem?

¹⁴A ideia de figura no Teatro de Animação possui múltiplas dimensões e aplicações. Uma delas, em particular, destaca uma dupla função compositiva na qual materiais portam figuras imaginárias, mas também são, por si só, figuras. No Teatro de Sombras, por exemplo, os objetos translúcidos ou reflexivos utilizados para compor diversas silhuetas que irão suscitar representações sob o olhar do espectador são denominados “figuras”. Nesse contexto, o termo designa os objetos intermediários pelos quais, por meio deles, somos capazes de acessar um mundo construído e elaborado pela linguagem do inanimado – inclusive quando alguma presença humana entra em cena colaborando na composição, ela também pode ser chamada de figura.

¹⁵ Opto por utilizar a ideia de “ator-animador” em detrimento da clássica premissa do “ator-manipulador” a partir das premissas discutidas por Valmor Nini Beltrame (2008) que vê na ideia de animar (dar anima) a essência desse tipo de trabalho, pois a manipulação é uma das técnicas utilizada para animar imagens, sonhos e figuras, e aqui reside objetivo dessa atuação.

Um exemplo que nos ajuda a entender melhor a dinâmica da relação personagem-representação nessa lógica da cena advém do teatro de bonecos japonês. A partir do *bunraku* japonês, a manipulação direta se consolida como técnica de animação no teatro ocidental. Na encenação *bunraku*, a musicalidade e a narração não vêm diretamente do boneco. Cada boneco é animado por, em média, três pessoas: o primeiro, normalmente o mestre mais antigo ou especializado nessa arte, movimenta a cabeça e um dos braços do boneco; o segundo se ocupa do outro braço e do dorso; e o último fica responsável por mover os pés.

FIGURA 3 — Registros do Teatro Nacional *Bunraku*



Fonte: Captura de vídeos do Teatro Nacional Bunraku¹⁶.

Nota: Na Imagem 1, apresenta-se o narrador (*Tayu*); na Imagem 2, o músico de *shamisen*; e na Imagem 3, os três marionetistas e o boneco.

É interessante observar que essa cena é muito pouco realista/naturalista, ao mesmo tempo que é muito real no sentido de desnudar os mecanismos que formam a ilusão teatral. Nesse teatro, o jogo não se concentra apenas no objetivo de ilustrar o que acontece na narrativa representada fielmente, “*como se*” fosse parte da

¹⁶ Disponível em: <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/fr/performer/index.html>. Acesso em 30/12/2021.

realidade. Fatores como a dissociação da voz com o corpo, sem mecanismos que ocultem ou disfarcem isso, somados ao fato de o cenário não querer confundir os humanos que animam o boneco (inclusive o mestre utiliza uma vestimenta que não é preta, diferente dos outros), nos afastam de um ilusionismo que foi um traço marcante da história do teatro ocidental europeu, sobretudo a partir do século XVIII.

Considerando que “o ator é, tem energia própria, vida racional, mas não é o personagem, apenas o representa. Já o objeto não tem existência real, mas, em compensação, é o personagem, o tempo todo” (Copfermann, 1980, p. 17 *apud* Amaral, 2018, p. 117), no momento em que aquilo que não é o personagem se assume como tal (não se quer oculto) em contato com aquilo que é o personagem, a distância entre esses dois pontos fica anunciada.

Por isso, torna-se fundamental chamar atenção para o aspecto animado do teatro de animação, ou seja, para o corpo de relação e de significação como objeto manipulado. Isso ressalta como nas performances animadas não acontece apenas uma substituição do humano por uma cópia [...] representada pelo objeto. Como em qualquer modelo cênico, o cerne da animação está na representação. É o próprio humano manipulando e atuando por seus próprios movimentos e atos, significando e sendo significado por suas criações. E é só assim que se consegue mostrar o objeto inanimado como um personagem e o manipulador como um ator. O que era inexistente torna-se perceptível, revelando-se enquanto aparência e aparição. A aparência relaciona-se àquilo que aparece que tem forma, torna-se perceptível ao olhar, é o objeto. A aparição é o ato, movimento de tornar-se presente à percepção, é o ator-manipulador. É por meio dessa relação entre movimento e imobilidade, que a interação ator/personagem, corpo/objeto estabelece uma organização, presentificada através de uma encenação que só emerge realmente por causa dessa combinação das formas da imobilidade com as ações do movimento (Souza, 2005, p. 37-38).

O jogo, para além do ilusionismo de vida do boneco, está na totalidade da composição. Ao assistir uma cena de *bunraku*, podemos nos ocupar em observar apenas a delicadeza dos movimentos do mestre, ou o desempenho do músico com seu *shamisen*, até mesmo dedicar um tempo apenas para a narração vinda do *Tayu*. Ou podemos embarcar na narrativa representada sendo influenciados por esses diversos materiais que colaboram juntos.

Trata-se de uma cooperação, uma poética de coexistência, um jogo entre o material e o imaterial, o animado e o inanimado, com o objetivo de suscitar imagens no olhar de quem vê. Tudo existe enquanto matéria na cena: corpos, peles,

músculos, ossos, órgãos, sangue; espaços, profundidades, alturas, materialidades, texturas, cores, luminosidades; matéria animada, matéria inanimada. E essas matérias, com potência representativa, só passam “a representar o humano, o animal, pedra ou vegetal” (Amaral, p. 111, 2018) quando são atravessadas - por pulsos, espíritos, fantasmas e, sobretudo, pelo olhar de quem vê - através do jogo ampliado, não só daqueles que estão em cena, movendo-as.

A composição em um teatro em que a matéria é precursora de ação é também um exercício de deslocamento e conjugação das matérias, matérias enquanto existentes e latentes. Um exercício de olhar e propor o fazer manifesto daquilo que em primeira instância não se mostra como evidente (os tais pulsos, espíritos e fantasmas) para o olhar.

Esse senso de totalidade e de um protagonismo descentralizado de certas hegemonias — como a do texto e a do humano na cena —, estão presentes em diversas manifestações, modernas e contemporâneas, que vão construir explorações efetivamente cênicas tomando como ponto de partida diversas abordagens. Buscando nominar elementos presentes nesses experimentalismos, alguns autores constroem conceituações que, enquanto criadores, nos ajudam a compreender melhor pontos de interesses que podem se desdobrar em outras matérias e pontes criativas, entre eles, destaco o conceito de “dramaturgia espetacular”.

Este conceito, evidenciando que existem elementos de uma espetacularidade que são suscetíveis a uma construção dramatúrgica, potencializa operações de construções simbólicas e sensíveis perante a cena em uma outra noção de totalidade. Féral (2015, p. 247) sintetiza essa sentença com uma inversão: se trata de “a cena e seu texto” ao invés de “o texto e sua cena”. A autora ressalta na Cena a existência de um *Texto* e um *Texto Performativo*, sendo este último: “um texto indissociável de sua representação cênica. É essa última que, não apenas lhe dá ancoragem cênica, sua coerência e sentido, mas que lhe permite muito simplesmente existir.” (Féral, 2015, p. 247). Por fim, sobre o *Texto Espetacular*, a autora completa:

A palavra usada comumente não se opõe nem à noção de texto nem àquela de texto performativo, porém engloba ambas. Com efeito, se o texto performativo é um que não pode existir nem ser compreendido fora da partitura da qual não é senão um dos componentes, o texto espetacular é mais simplesmente o resultado de uma urdidura cerrada entre o texto e os demais elementos da representação, uma urdidura na qual os elementos estão estreitamente imbricados e quase que indissociáveis (Féral, 2015, p. 250-251).

Esse princípio de “urdidura” é interessante de ser explorado como operador da criação cênica. Potencializa as noções de vínculos existentes em todo e qualquer elemento inserido em uma escritura cênica, abrangendo desde aquilo que antecede a materialização cênica (o texto) até os diversos corpos que são matéria de acontecimento (o texto performativo). Isso é feito sem hierarquizar ou subordinar os elementos, imbricando-os de uma forma que não nega a possibilidade de contar uma história, sem que isso seja uma condição inexorável. Essa ideia revela um mecanismo que ressalta a indissociabilidade entre matéria, representação e instauração na cena, onde cada elemento presente em tempo e espaço é sujeito ativo na produção de um acontecimento cênico. Indicando que essa operação é uma construção dramatúrgica, ela se torna uma forma de escrita, uma noção de “drama” que se amplia do ponto de vista sensual. Em uma consideração que colabora com a isso, Villegas (2000, p. 139) afirma:

Embora o texto dramático forneça ao leitor todos os materiais por meio de palavras e da imaginação do leitor, o texto espetacular é apreendido predominantemente por meio dos sentidos da visão e da audição. A competência cultural e teatral envolve a capacidade de atribuir significado aos objetos que lhe são apresentados no palco no contexto permitido ou forçado pelo espaço do palco em que a encenação ocorre¹⁷.

A partir da convocação dos diversos sentidos como produtores de significados, as experiências cênicas forjam aspectos de investigação que tomam como ponto de partida diversos eixos, assumindo diferentes terminologias que ressaltam suas origens. Entre essas terminologias, me interessam aquelas denominadas “Teatro de Imagem”, onde a eleição das lógicas da imagem como

¹⁷ Tradução nossa. Original: “Mientras el texto dramático provee al lector todos los materiales por medio de la palabra y la imaginación del lector, el texto espectacular es apprehendido predominantemente por los sentidos de la vista y el oído. La competencia cultural y teatral implica la capacidad de asignar sentido a los objetos que se le presentan en el escenario en el contexto que le permite o fuerza el espacio escénico en que se lleva a cabo la puesta en escena.”

centros da criação protagoniza o que é visível no arranjo cênico. Também me atraem as práticas em que há explorações que radicalizam essa relação com as artes visuais, colocando-as em estado de hibridismo (ou interface), explorando ainda mais abstrações e a relação com os objetos e as materialidades da cena, denominadas em Cintra (2014) como “Teatro Visual”¹⁸. Existem produções e produtores¹⁹ que se destacam nesse contexto, seja por auto denominarem suas criações (todas, algumas, ou ainda transitando entre o Teatro de Imagem e o Teatro Visual) a partir desses títulos, seja pela nomeação atribuída por seus estudiosos, comentadores ou críticos.

Nas processos criativos protagonizadas pelas lógicas da imagem, em comparação com aquelas advindas do texto teatral (ou dramático) — onde a construção cênica é moldada pelos eixos psicológicos e pelos encadeamentos narrativos —, são outros eixos que orientam essa escrita. Esses eixos se aproximam mais da essência presente no universo de interesses criativos explorados, onde a construção é intermediada por uma mimese complexa, conforme assumido por Plassard em sua análise. Nesse contexto, as figuras do humano ou não-humano são colocadas como elementos de composição. A partir de uma espécie de “modelagem”, essas figuras produzem imagens em uma construção que existe por intermédio do olhar de quem vê, imagens que são autônomas, devaneantes e instauradoras de novas realidades.

Assumindo isso, é interessante observar como esses criadores foram forjando formas e lógicas próprias, muitas vezes inspiradas por terceiros, na lida do trabalho com a presença humana dentro desse contexto. A presença humana, para além de um sujeito que age por intermédio de um entendimento de ação cênica, opera de forma a compor uma cena em que, às vezes, é protagonista e, em outras,

¹⁸ Em suma, a diferença entre o Teatro de Imagem e o Teatro Visual está no tratamento dado à imagem. No Teatro de Imagem, a imagem, sendo mais sugestiva, utiliza artifícios que estimulam a imaginação do espectador, operando em diálogo com um certo ilusionismo. Já no Teatro Visual, a imagem é não imitativa e funciona em sua condição real, com uma certa brutalidade.

¹⁹ Destacam-se as produções de Robert Lepage, Bob Wilson, Romeo Castellucci, Philippe Genty, Leszek Mądzik, Tadeusz Kantor em um cenário internacional. Na cena nacional, Bia Lessa, Gerald Thomas, Felipe Hirsch, Ana Maria Amaral, Wagner Cintra ocupam um espaço significativo de produção. Esses são alguns nomes entre muitos outros diretores e encenadores da virada do século e do contemporâneo que estão embrenhados em explorações neste universo de criação (da cena como construção visual).

não. Castellucci (2011, p. 137) faz uma observação interessante sobre essa passagem “do personagem à figura”:

A figura traz consigo o legado do personagem, mas a figura ultrapassa a dimensão psicológica ou o caráter, ela guarda muito mais uma função do que um personagem. São os mestres de obra, são os atores fracionários. São máquinas do espírito, porque são dotadas de um corpo – alguns menos densos e menos substanciais – para exercer o cargo. São energia neutra, sinapses, conexões que cruzam o espaço deixando rastros. Ou seja: eles se movimentam, se conectam exatamente onde as imagens parecem se cristalizar como em um sonho congelado. Seus gestos são uma espécie de apelo às armas, silenciosos e imanes. Eles parecem funcionar em um segundo mundo, que se encontra encerrado no primeiro, porque aqui – no primeiro, no nosso – não há possibilidade. Em razão dessas características, passamos do personagem à figura. Aqui uma figura pode ser um objeto ou um animal. Os elementos mais inofensivos podem ser figuras potentes do ponto de vista cênico. Trabalhar com a intensidade e com as forças, significa, portanto, convocar a forma, colocá-la em ressonância, em uma vibração que a torna viva.

Essas experiências fornecem subsídios para interrogações e elaborações de um conjunto de referenciais que podem ser constantemente revisitados em processos criativos que anseiam percorrer questões correlatas. As operações e maneiras de compor a dramaturgia, nesses termos, nutrem a verve e as interrogações de um teatro onde a imagem e as manifestações das artes visuais, juntas ou paralelas, formam um centro organizador alternativo na formatação da linguagem cênica.

Isso nos conduz a uma reflexão (que nos próximos capítulos pretende se fazer também ativa e criadora) sobre *quais* são as qualidades necessárias a essa presença humana que se entende como *figura* na cena. Considerando ainda que neste contexto ainda há a problemática que diz respeito a uma criação pautada na colaboração — onde não apenas a direção é protagonista na elaboração de uma dramaturgia espetacular, mas todos os envolvidos, inclusive a presença humana cênica “figural”, também são dramaturgos dessa dramaturgia composta no todo e na relação. Surge então a demanda de uma postura que entrecruza os aspectos criadores e os aspectos pedagógicos de uma direção-pedagogia na criação teatral. Soma-se a esse conjunto outra camada ao ofício da atuação: a necessidade de colaboração estando em cena, compondo figura e revelando outras figuras – ora por sua presença, ora por sua ausência – dentro de um processo de criação.

Esses aspectos fundamentam e nutrem de ímpeto uma criação que logo irá adentrar em processo. Essas investigações preparam um terreno propício para deslocamentos e fundações (quando estas forem necessárias) em um terreno que se tomará carne. É a partir desses desejos que o processo criativo aqui narrado irá se ancorar; a partir desse ímpeto, diversas camadas vão se amalgamar em torno deste centro gravitacional.

Capítulo 2

Primeira etapa da criação:

pedagogias e explorações iniciais

“Depois que a peste entra em casa, não escapa ninguém.”
Gabriel García Márquez, **Cem Anos de Solidão** (2013, p. 86)

2.1. A COEXISTÊNCIA DO JOGAR E DO COMPOR

Entendendo que nos situamos em uma encruzilhada onde o jogo e a composição caminham lado a lado, optei por começar a narração da sala de ensaio ressaltando aspectos pedagógicos e explorações que permitiram com que esse campo se estabelecesse. Antes de definir o objeto temático propriamente dito, convido todos a um jogar despretenso, mas ao mesmo tempo formativo, na construção da identidade de um projeto que se estabelece, encontro a encontro, nesse terreno a ser habitado.

2.1.1. ENCONTRO 1

São Paulo, 27 de janeiro de 2022

Teatro Municipal Cacilda Becker

O cenário em que se desenrolarão os primeiros episódios dessa criação é a sala de ensaio do Teatro Municipal Cacilda Becker, localizado no bairro da Lapa, em São Paulo. Uma sala de tamanho mediano coberta com um piso emborrachado do estilo moeda, feito de bolinhas que servem de antiderrapante e fazem com que o chão seja puro relevo. As paredes laterais esquerda e direita são emolduradas por vitrôs que se estendem de um extremo ao outro. No entorno, a presença de uma escola municipal, que ocasionalmente irrompe com sons, permeia o ambiente.

Neste ponto, estamos testemunhando a formação de um grupo. Neste primeiro encontro, estamos em seis pessoas.

Tudo começa na formação de uma roda, algo comum e previsível (acredito que a familiaridade dessas ações é boa para criar vínculos). Anuncio o objetivo dos

próximos encontros entre os meses de janeiro e fevereiro: a apropriação coletiva do exercício e linguagem cênica Campo de Visão, um sistema improvisacional coral criado e sistematizado por Marcelo Lazzaratto (2011).

Conheci, me aprofundi e me apropriei do exercício tanto pela leitura da bibliografia citada quanto por meio de atividades artístico-pedagógicas em ambientes de formação e de criação. Ressalto, em especial, as atividades coordenadas pelo professor Dr. Robson Rosseto na Universidade Estadual do Paraná (Campus de Curitiba II - Faculdade de Artes do Paraná), no projeto de pesquisa intitulado “Campo de Visão: Formação do Espectador-Artista-Professor de Teatro¹”. Nesse projeto, em parceria com a Cia. Laica², exploramos o exercício aliado à linguagem do teatro de animação e criamos “Autômatos: Self da Inexistência³”.

Soma-se a essa vivência inicial a oficina “Os Processos Criativos da Cia. Elevador de Teatro Panorâmico”, realizada entre outubro e novembro de 2021 e conduzida pelos membros da Cia. Elevador: Marcelo Lazzaratto (diretor artístico), Carolina Fabri, Pedro Haddad, Rodrigo Spina, Tathiana Botth e Thaís Rossi.

Também destaco as atividades da disciplina AC101 (Laboratório de Criação – O Campo de Visão e o Coro Trágico), ministrada pelo prof. Dr. Marcelo Lazzaratto no primeiro semestre de 2022 no Programa de Pós Graduação em Artes da Cena da UNICAMP, e as atividades da disciplina AC666 (Projeto Integrado de Criação Cênica II), ministrada pelo prof. Dr. Marcelo Lazzaratto no segundo semestre de 2023 no Bacharelado de Artes Cênicas da UNICAMP. Nesta última disciplina, atuei em parceria com o docente e a mestranda Ana Carolina Salomão em atividades de apoio à docência (PED) na criação do experimento “A Travessia de Cassandra”.

¹ Coordenada pelo professor Robson Rosseto, essa investigação deu continuidade ao seu doutoramento com a pesquisa intitulada “Interfaces entre Cena Teatral e Pedagogia: A Percepção Sensorial na Formação do Espectador-Artista-Professor”, sob orientação do prof. Dr. Marcelo Lazzaratto na UNICAMP.

² A Companhia surgiu em 2015 com o objetivo de investigar a arte da animação (teatro de animação e cinema de animação), a partir do agrupamento de artistas independentes com experiências variadas em diversas linguagens artísticas. Formada majoritariamente por estudantes e egressos dos cursos de Bacharelado em Artes Cênicas e Licenciatura em Teatro da UNESPAR, a Companhia é dirigida pelo professor Dr. Fábio Henrique Nunes Medeiros.

³ O espetáculo estreou no 27º Festival de Teatro de Curitiba e realizou temporada no Teatro Novelas Curitiba em maio de 2018.

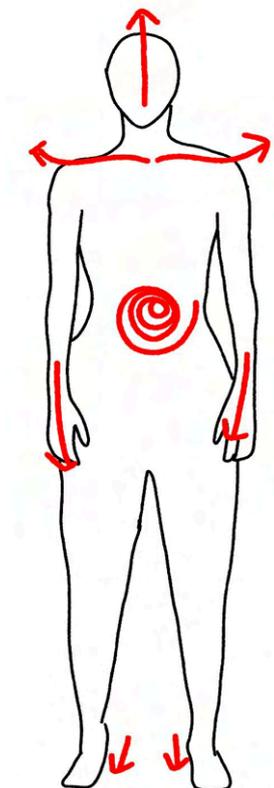
Todas as abordagens, metodológicas e conceituais, apresentadas aqui partem dessas experiências, amplificadas pelo constante trabalho com o exercício em contextos de formação do artista de teatro, bem como em processos criativos.

A partir dessas múltiplas experiências, faço essa proposição ao grupo de trabalho em questão, acreditando que a dedicação exclusiva ao Campo de Visão permitirá com que comecemos a lapidar uma linguagem com comunicações refinadas, do ponto de vista cênico, entre essas pessoas vindas de lugares tão distintos e que (algumas delas) se conheceram apenas naquele momento. Após o carnaval, estudos cênicos e improvisações direcionadas entrarão em jogo.

Nos processos criativos, não chegamos sozinhos, carregamos conosco as influências que nos trouxeram até aquele ponto - sejam essas influências os processos anteriores, as pessoas ou as pedagogias que nos moldaram. A partir dessa premissa, planejo experiências iniciais que combinam elementos como a respiração, o caminhar e o ato de jogar para fazer uma chegada daqueles corpos naquele espaço. Observar o caminhar dessas pessoas como uma paisagem é fascinante, pois permite perceber o que é singular e o que é coletivo neste encontro – embora, neste momento, ainda há pouco de coletivo. A partir de então, jogo com a esfera da imaginação. Indico imagens mentais que conduzem uma unicidade potencial e que se aplicam ao corpo que se vê no espaço: fios invisíveis que sustentam os eixos, fogos de artifício que saem do cocuruto, águas que escorrem dos ombros, das mãos e dos pés. O corpo como esse imenso campo atravessado de linhas que sobem e linhas que descem e um centro de peso que respira.

Alguns corpos respondem com mais ímpeto, outros ainda tateiam esse espaço estranho que une imagem e corpo, imaginação e concretude. Mas sei que se trata de um processo. Aos poucos chegaremos em algum lugar.

FIGURA 4 – Ilustração das linhas imaginárias propostas ao corpo da atuação



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros no caderno do diretor. Autoral.

Agora, o prato principal:

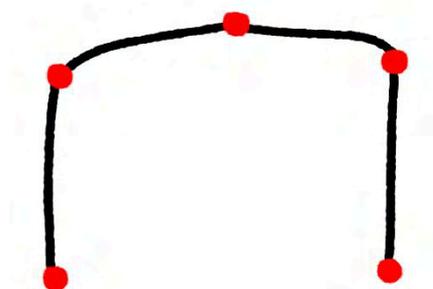
- Trata-se de um jogo, contraditoriamente, simples e complexo em sua natureza – início – o Campo de Visão é um sistema que tem regras simples. A mais importante delas é: eu só me movo quando algum outro movimento entrar no meu Campo de Visão, e eu preciso, de pronto, imitá-lo. Mas percebam que não é um espelho: eu imito também a direção para onde este movimento está acontecendo. Neste jogo não há olho no olho, formamos um coro com movimentos o mais rigorosamente parecidos possíveis. Desta vez quero começar explorando o universo do abstrato, vamos deixar o fluxo acontecer para ver o que surge. Já aviso de antemão: pelo que já vivenciei, precisamos de um certo tempo de esgotamento do exercício para sair da convencionalidade e começar a acessar outras formas de se mover, de entender o espaço e de falar com ele.

Para iniciar, estipulo onde se localiza a plateia e onde se localiza a área da atuação.

- Tudo começa com um ponto zero, um U no espaço.

Organizo o grupo para que fiquem duas pessoas dispostas em cada lado do “U”, e a quinta na ponta.

FIGURA 5 – Ilustração do “U” (Ponto Zero) tomando como ponto de partida um grupo de cinco pessoas



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros no caderno do diretor. Autoral.

O Ponto Zero, elemento basilar da sistematização do Campo de Visão (Lazzaratto, 2011), é uma estrutura fundamental a ser entendida em sua tridimensionalidade. É nessa configuração que começamos a cultivar a suspensão, oposta ao congelamento, que dialoga com a latência: [...] “devemos compreender o gerúndio de nossa ação cênica. O ator deve perceber que na cena ele sempre está indo, continuando, algo sempre está acontecendo” (Lazzaratto, 2011, p. 15).

- Vamos entender este ponto zero: ele não é só um espaço de neutralidade, mas é também um *ponto de acesso*. Ou seja, neste espaço eu começo a construir as imagens que atravessam meu imaginário e um estado de presença. Por isso é importante estar ativo. Lembrem-se: abrir o olhar para tudo e não se apegar a nada, um sopro bate no esterno e mantém os ombros abertos, sintam a planta dos pés aterradas no chão, energia até as pontas dos dedos das mãos. Lembrem-se das setas, das imagens que sustentam nosso corpo no espaço... Agucem os sentidos para além dos limites. Este som (o das crianças na escola ao lado) faz parte deste espaço e deste aqui e agora. Tudo isso alavanca e sustenta a construção das imagens a partir daquilo que nos cerca.

Minha proposta é entender como esses corpos são capazes de devanear e refletir sobre: (1) as formas que produzem, (2) como essas relações se dão a partir do espaço e das matérias que os cercam e (3) como o ato de jogar alavanca e

alinhava tudo isso. Por isso, de susto, apresento esse jogo ainda sem nenhum suporte para a produção de uma narrativa — um tema ou algo do gênero.

Em paralelo, inspirado pelo relato de Marcelo Lazzaratto no processo de criação e sistematização do Campo de Visão, escolhi como trilha para esta experimentação o Jazz:

Já que o processo seria construído totalmente em cima do improviso, nada melhor do que acionar os atores com fraseados improvisados para que sensorialmente eles entrassem em sintonia com aquelas possibilidades inventivas e passassem também a improvisar, tocar seu instrumento livremente, sobre bases harmônicas estipuladas pelo coletivo (Lazzaratto, 2011, p. 116).

Em seguida, solicito aos corpos uma forma estática, como num fotograma, uma imagem inicial com o que vier na pele. Palma! Faz-se a imagem no espaço em um instante e peço para que deixem-na respirar. Ponto zero. Outra imagem.

- Desloquem planos, eixos! Não precisa ter uma lógica *a priori*. Respirem as articulações! Olhos vivos!

Vou elegendo algumas imagens ainda paradas e numerando-as para a exploração em movimento. Assim, temos as imagens 1, 2 e 3 para cada um. Todas essas imagens contêm suas próprias lógicas internas, mas é crucial notar que os significados se desdobram em um jogo no qual a formulação “psicológica”, por assim dizer, não é apenas o que gera a ação. Às vezes, ocorre o inverso, e em outros momentos, a criação e o significado ocorrem simultaneamente. Nesta investigação, meu foco é compreender os caminhos que emergem a partir das formas e conduzem às imagens, sensações ou sentimentos, em vez de seguir a abordagem em que o sentimento dá origem à forma.

Certo tempo depois desse encontro, encontrei um livro de Jorge Luis Borges intitulado “Livro dos sonhos”. No prólogo do livro, escrito pelo autor argentino em 1975, ele cita que

Coleridge registrou que as imagens da vigília inspiram sentimentos, ao passo que no sonho os sentimentos inspiram as imagens (que sentimento misterioso e complexo lhe haverá inspirado o “Kublai Khan”, que foi dádiva de um sonho?). Se um tigre entrasse neste quarto, sentiríamos medo; se sentimos medo no sonho, engendramos um tigre. Esta seria a razão visionária do nosso alarme.

Falei em um tigre, porém, como o medo precede à aparição improvisada para entendê-lo, podemos projetar o horror sobre uma figura qualquer, que durante a vigília não é necessariamente horrorosa. Pode ser um busto de mármore, um porão, a outra face de uma moeda, um espelho. Não existe uma única forma no universo que não possa contaminar-se de horror. Daí, talvez, o sabor peculiar do pesadelo, que é muito diferente do espanto e dos espantos que é capaz de infligir-nos a realidade. As nações germânicas parecem ter sido mais sensíveis a essa vaga espreita do mal do que as de linhagem latina; recordemos os vocábulos intraduzíveis “eery”, “weird”, “uncanny”, “unheimlich”. Cada idioma produz aquilo de que necessita (Borges, 1976, p.6).

Hoje, percebo que, ao inverter as equações e focar na desestabilização entre o que gera as imagens e as formas produzidas, eu já antecipava elementos que viriam a compor a poética da cena. Além disso, estimularia a tradução sensível e formal do que estava prestes a acontecer na exploração de materiais e, posteriormente, no processo de composição das cenas.

Retornando ao exercício, para o início da jornada, escolho uma das imagens criadas e em uma palma, abro o processo de investigação. A este momento – intitulado por Marcelo Lazzaratto como “ação livre” – cada ator individualmente investiga caminhos, proposições, ritmos, planos, outras imagens, dando movimento a imagem estática escolhida.

Vale ressaltar que este grupo estava enfrentando essa prática pela primeira vez, e a tendência natural é simplesmente se mover. O corpo, desprovido de direcionamento específico, inclina-se a dançar. Contudo, no contexto de atores que não têm a intenção de dançar (muitas das vezes, nem repertório para tal), essa dança acaba sendo carente de substância e propósito, gradualmente perdendo o interesse em ser observada e produzida. Pouco a pouco, eu, como guia do processo, começo a auxiliar na lapidação, estimulando para que o exercício comece aos poucos adquirir certa potência e a se encaminhar em direção à linguagem.

- Sustenta! - uma indicação para que os corpos fiquem estáticos, mas ainda assim latentes; por fora uma construção, por dentro um vulcão – Onde você está no espaço? Onde o outro está? Como o espaço se apresenta? O que a imagem externa propõe?

A “ação livre” e os momentos que solicitam sustentação (ou suspensão) da atuação, ao mesmo tempo em que questionam o lugar do imaginário, são elementos do sistema improvisacional que foram percebidos e refinados no convívio próprio do exercício nos ambientes de formação e criação mencionados anteriormente. Ao observar esses momentos na condução do trabalho de Marcelo Lazzaratto (vivenciando-os também), percebi uma expansão do estado cultivado entre o Campo de Visão propriamente dito e o Ponto Zero. Essa expansão gradualmente constrói o gerúndio da ação cênica, isto é, sua continuidade é encarada ora como movimento individual, ora como estado de latência, mas sempre em fluxo ininterrupto.

Na medida em que os corpos vão ganhando certa densidade, o jogo de coralidade vai se tornando mais tangível e eu, enquanto condutor, vou elegendo uma liderança – a pessoa que é responsável por fazer mover o espaço. Durante a experiência, solicito que a ação livre ou as imagens 1, 2 ou 3 sejam retomadas. Utilizo esses mecanismos como pontos de ancoragem para quando a investigação parece estar se desviando, permitindo que o flunar recupere sua concretude. A sessão termina no ponto zero.

Após essa primeira experiência retomamos a roda, agora como um espaço de compartilhamento:

- Gostaria que vocês percebessem uma coisa: aposto que todos começaram planejando e imaginando os passos seguintes. Agora, ao final, foi possível planejar? — Eles acenam negativamente com a cabeça — Agora, estamos prontos para começar a trabalhar.

“Dito isso, gostaria de iniciar com alguns apontamentos que nos são fundamentais no percurso que estamos começando a trilhar. Vejo nesse exercício, tanto na função de diretor quanto na de ator, como um exercício que nos convida à composição na medida em que adquirimos a habilidade de operar sobre o espaço e junto a dele. Conforme o jogo se desenrola, temos um leque de possibilidades entre o estático e o movimento, entre o cheio e o vazio, entre o solo e o coletivo. Nesse processo, algumas pessoas, não tendo nenhum outro movimento em seu campo de visão, permanecem paradas até que algo aconteça e ficam dispostas pela cena. Vejo essa

dinâmica como uma oportunidade de elaboração. Esses corpos parados podem aguardar passivamente algo acontecer, ou podem contribuir ativamente para a ação cênica que se desenrola no palco, operando a cena como um organismo complexo. “Seguindo esse princípio, não é um único indivíduo encarregado de personificar um “personagem”, mas sim de compor as relações entre grupos, solos e detalhes que darão vida à cena — não apenas um corpo, mas a relação que se estabelece no espaço entre os corpos (humanos ou não-humanos, um tema que tocaremos em processo) e nos espaços abertos dentro dos próprios corpos; a silhueta que seu corpo produz. A ação não fica restrita a um único indivíduo e a noção do corpo no espaço começa a se tornar mais tridimensional, vocês compreendem? Desde o início, apresento a vocês nossos desafios de linguagem nesse jogo/exercício: convido-os a serem pintores no espaço, a trabalhar o domínio e a composição, estimulando a plateia como co-compositora ativa de tudo isso.

Os atores tomam a palavra:

- Essa noção ampliada do exercício como caminho composição de um quadro tem uma diferença crucial que está no movimento que é intrínseco a cena. Uma pessoa chega e começa a pintar um quadro, enquanto a outra vai se somando e compondo junto este mesmo quadro. Mas logo esse quadro vai se modificar; tem uma impermanência da coisa.
- É um processo de antropofagia – você se alimenta para depois seguir um processo de regurgitofagia (a partir de uma série de conhecimentos, ignorâncias, vivências que fazem parte de mim e que vão me dar limites ou vantagens a partir daquilo que me alimentou). Pensando assim, me parece ser um processo metabólico que é transversal à composição.
- Ouvindo você falar e dando sentido para isso que começamos a vivenciar agora, há um jogo entre algo que é puramente abstrato e ao mesmo tempo muito concreto nesse processo antropofágico. Algo que mexe com a química corporal mesmo. Pensa comigo: o meu cheiro muda a cada alimentação de gesto, se eu tenho mais ou menos dificuldade meu corpo suará mais ou menos. Ou seja, meu corpo

manifestará uma mudança muito real, no cheiro que exala do meu corpo e que está próximo de outros corpos que também exalam.

- E mais — retomo a palavra — você se alimenta do cheiro do outro depois. Você conduz, produz movimento — energia — que gerará a produção no outro. E ao estarmos atentos a estes fatores sutis que estão no espaço, começamos a lidar com uma dinâmica não racional da cena, mas mais sensível e de uma outra esfera que não a conduzida pela inteligência apenas. Gostaria de chamar a atenção de vocês para o momento em que de repente algo acontece e eu, enquanto ator, não preciso mais conduzir meu olhar, mas tudo me é estímulo e eu vou. Eu preciso apenas me manter aberto à pulsações que me são externas e internas e me deixar ser zona de passagem — tanto como condutor como conduzido. Há os cânones que falam sobre a ideia de ação interna e ação externa, não vamos aprofundar muito nisso por hora, mas gostaria de tentar começar a esboçar um olhar dedicado às imagens que povoam e atravessam meu imaginário enquanto jogo, os lugares acionados pelo movimento. Cito isso agora porque, dentro desse corpo como zona de passagem, há tanto os movimentos quanto os imaginários que o atravessam, e você passa a executar movimentos, ações e, principalmente, *devaneios* que não teria vivenciado se não fossem esses encadeamento de coisas. Nesse jogo você, mesmo quando propõe, joga e você é jogado de novo; você é devolvido ao espaço e nesse lugar é levado a imaginar coisas que você não imaginaria, e com o seu corpo. Você descobre acessos. E a partir de então, começamos a elaborar um entendimento mais fino do corpo do outro e do espaço da cena.

Sigo então para mais sessões de improviso, mas agora convido alguns a observar enquanto outros fazem e depois vou trocando os grupos. Vejo na observação o movimento pedagógico de entender a dimensão estética que falo, sobre composição, sobre o estático e sobre o movimento. Aproveitando isso, coloco alguns pontos de atenção:

- 1) Há fluxos que andam pelo espaço, eles (inclusive o seu) devem ser percebidos e manipulados: gradativamente lapidar uma mimese para além das estruturas formais do gesto outro, mas também o fluxo em si

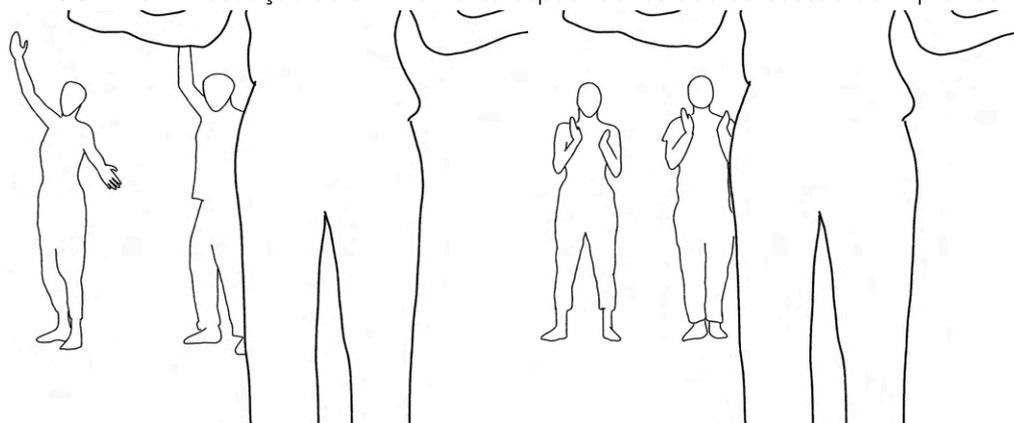
como algo integrado ao movimento – pode ser nomeado de intenção, imagem, o que for, mas é algo que dá sentidos ao mover e que interferem o modo de mover e que podem ser continuados também. Entender os corpos como esses fluxos completos, cheios de setas invisíveis que traduzem esses sentidos. Inclusive: quando estiver estático e voltar para o jogo, *como acontece essa volta?*

- 2) Há movimento interno quando estou parado: não há mais ninguém em seu campo de visão, mas você ainda é composição, você serve de estímulo para os outros que estão no jogo e principalmente para o espectador. Sustenta! Estabiliza! Se reconduza!
- 3) Administre a sua energia. Propositamente foi optado o Jazz como trilha, com uma riqueza imensa de estímulos, mas caso toda energia seja dispersada de uma vez para acompanhar o ritmo musical o jogo fica cansativo para o jogador e para o observador. Há a possibilidade de trabalhar na via do contraste ou explorar outros caminhos possíveis a partir (junto) do som. Para isso é necessário buscar mais imagens que movam e menos meros movimentos - é possível usar meia-hora para atravessar um palco.

O tema norteador dessas investigações iniciais preconiza a ideia de que qualquer coisa pode ser algo que se torna fluxo. Seguimos o caminho da abstração, onde descobrimos o movimento na medida em que ele vai se mostrando. Inicialmente, queremos obedecer o fluxo que o corpo pede e o grupo deve observar os pontos de atenção e entender o movimento de composição que ronda o jogo.

Sigo agora com trilhas mais minimalistas, partindo de Philip Glass e já no primeiro grupo começam a se manifestar os jogos ampliados pela provocação da imobilidade. A tentativa de “pintar” a cena enquanto conduzo e na ressignificação das figuras surgidas, um exemplo abaixo:

FIGURA 6 – Ilustração de um momento específico retirado da sessão de improviso



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

O líder, no jogo, elaborou uma posição com os braços estendidos e deixou uma pessoa para trás, imóvel, seguindo com o coro para o fundo da cena. Lá, conduziu movimentos fortes, batendo as mãos como numa martelada, num jogo que provocava certa violência. Quando chegou no paroxismo da ação, a transformou em palmas.

O jogo seguiu com momentos de explosões controladas, dinamizadas pela modelação da energia investida. Mas vale ressaltar que em diversos momentos, muito devido à exaustão, as regras eram quebradas, principalmente na busca do olho por olho.

- É realmente muito diferente do espelho, mas é engraçado como buscamos a relação – refletiu uma atriz ao final.

- É importante ressaltar que o Campo de Visão instaura uma linha contrária, outros *modus operandi* em relação não-dramática (digo, não intersubjetiva). E tirando esse fator, outras sensibilidades precisam ser investidas. Isso tem haver com a administração da energia e do fluxo que falei antes. Essa outra forma de operar a cena lida com velocidades onde aquilo não me engole, mas eu administro e a partir dele eu vou compondo com os detalhes que me são dados a ver.

Retomamos agora mais uma sessão, utilizando Tom Zé de estímulo. Abriram-se espaços de humor. Movimentos periféricos, chicotadas com agilidade e suspensão, e um prazer – o prazer da descoberta do humor e dos tempos do humor.

- É engraçado o jogo com o Tom Zé porque a brincadeira de sentidos que a música propõe nem permite com que o humor surja da letra apenas, mas o humor simplesmente surge, se constrói das quebras de expectativas.
- Agora comecei a acessar outro estado de percepção - afirma, pela primeira vez, a atriz que repetiu o jogo duas vezes naquele dia.
- Acredito que agora não podemos nos enamorar desse estado e nos deixar 100% nele. Agora é o momento de começar a lapidar o jogo e entender quando somos fundo e quando somos figura. Em que momento me torno manipulador da cena? Em que momento instauramos uma consciência de tela? Acho interessante pensarmos do ponto de vista pictórico. Um exemplo: o quadro da independência. Há todo o processo de representação que vai da impotência da realeza ao poder bélico com a cavalaria, as pessoas pobres, enfim, toda a relação de uma sociedade disposta em uma geografia visual. Como pensar essa geografia no contexto do Campo de Visão?

FIGURA 7 — Obra "Independência ou Morte", Pedro Américo, 1888



Fonte: Wikimedia commons

- O legal desse pensamento é justamente se perceber como parte de um todo como em um quadro, não um quebra cabeça em que uma peça solta é só uma peça solta,

no caso do quadro, se eu deixo solto, eu deixo sujo de tinta. E assim todo traço se torna intencional.

Antes de seguir para o última sessão deste primeiro dia, arremato:

- Aqui começamos uma jornada em que se pretende entender e trabalhar o humano como um elemento que integra algo maior, um todo, dentro de um contexto de improvisação — uma prática em que você produz ação e reflete de forma concomitante.

Na última sessão, todos retornam para o jogo, com exceção de uma única atriz que participou de todas as sessões anteriores. O jogo será marcado pelo gênero musical do início do dia, o jazz, sem perder o que foi acumulado até aquele momento. Nesse sentido, buscamos rigor, um controle propositivo e aberto, em que a música irá propor uma imagem que conduzirá a ação. Adotando um imaginário ativo, a ação joga em consonância, mas também em contraste com a música. A proposta é desenhar o tempo. No entanto, após horas de trabalho, a exaustão cruza o limite em que não é mais criativa, porque, mesmo com interesse, o rigor fica em segundo plano. Mesmo assim, quando terminamos, a atriz que só havia observado até então exclama:

- Agora entendi! O jogo figura-fundo, a composição de imagens, a pintura, etc. A beleza do sozinho que vai se formando todo, a contaminação como um movimento. Esse se alimentar e regurgitar e como isso vai crescendo até, aos poucos, gerar a comoção.

A discussão final se apresenta:

- É impressionante, porque assistindo a gente vai criando muitas histórias pelas imagens que vão surgindo no espaço. Fico me perguntando: quando a história vem do jogo ou quando a narrativa vem da pessoa?

- Realmente é um universo que se cria – busco encontrar palavras para responder a questão –, mas sinceramente, no campo da prática, esse questionamento não convém. O que convém é entender que a cena está no olhar de quem vê e significa. De onde as coisas surgem acaba ficando em segundo plano, entende? Mas acredito que é no caminho do meio. Na cena enquanto acontecimento não existe

pureza, mas sim uma alquimia complexa que vai nutrindo o espaço, o tempo, a ação. Isso é importante para nós na medida em que podemos nos agenciar com outros elementos ali presentes para jogar. Nessa lógica, encarnar não fica apenas na mão daquele que atua, mas no complexo arranjo que faz a cena. Mas friso, para isso você tem que estar inteira na ação; se você estiver esvaziada de imagens, de sentidos, de enunciação, vai ser apenas uma coreografia do nada. As grandes imagens surgem quando percebemos o engajamento daqueles que as fazem. O grande desafio é saber dialogar com os mecanismos do jogo e entender que não se trata de dominação só ativa, mas também passiva e complexa. Sabemos trabalhar com essas questões no campo do intuitivo, agora vem o processo de transformar isso em técnica – entendendo técnica como não apenas saber fazer, mas também saber voltar e fazer novamente – e depois linguagem. E, ressaltado, é necessário estar vivo em cena, não tem como disfarçar em jogo e isso depende energia; o jogo não é protocolar. E isso é vital até mesmo no contexto da atuação dramática, uma vez que acessa matérias que não estão na primeira camada.

- Isso me faz lembrar que até a arte mais alinhada ao drama é artificial, no sentido de ser criada, composta. A ideia de “orgânico” fica redimensionada, uma vez que o orgânico depende do organismo. No Campo de Visão, é orgânico corpos juntos fazendo a mesma coisa. A cena é algo que você cria, compõe, manipula, mesmo com tons e contornos dos mais naturalistas. O Campo de Visão me mostra que eu preciso compor. E isso me convida a sair do registro cotidiano da vida.

- Gosto de pensar isso a partir do momento em que, saindo do registro da vida cotidiana, podemos sonhar modos de existência no/pelo/através da cena. E esse sonho não é discursivo, é permeado de ações.

- Esse estado de criação que a gente, ou eu pelo menos, sinto experimentando no Campo de Visão não é da ausência da realidade, mas da realidade potencializada, uma figura dimensionada de mim mesmo. Eu me sento em mim e vejo mais possibilidades de mim e do mundo. E, assim, quando você volta para a vida fora da cena, você começa a ver a vida com mais possibilidades, não apenas a primeira. Se começo a ver novos possíveis na cena, na vida também consigo ver novos possíveis.

- Na cena, sobretudo no improvisado, o tempo todo somos impelidos a escolhas. Você escolhe cá ao invés de lá, isso ao invés daquilo... Olhem sempre o palco como um espaço vazio com uma plenitude de possibilidades e que quando você escolhe uma delas, você mata todas as outras possíveis, mas no mesmo instante nascem novas possibilidades e assim se segue uma sucessão de pequenas violências (Bogart, 2011) que formam as histórias, as narrativas, os sonhos. E esse é o caminho da vida. Você irrompe, age. Por fim, acho interessante se interrogar: o que é um ator? Um ator é um ser que age. Isso me lembra um trecho de um livro do Denis Guénoun (2014, p. 19-20):

A tendência a representar é, em primeiro lugar, *ativa*. Isto porque o elo entre a representação e a ação é, ao mesmo tempo, múltiplo, íntimo e essencial. "Aqueles que representam representam *agentes (mimoúmenoi práttontas)*. É a tese central da *Poética*. A representação diz respeito a atos e esse elo serve para caracterizar (como representação) e para definir a tragédia (*mimesis praxeós*), o que confirma que o "teatro" não é aqui um gênero representativo entre outros. Mas a relação se complica e se estreita ainda mais pelo fato de a representação ser também produzida por "agentes" (*práttontas*), "na medida em que eles efetivamente agem" (*kai energountas*). O elo não é mais então simplesmente figurativo: a representação não elege apenas a ação como seu objeto privilegiado – a *mimesis* é ao mesmo tempo representação de ação e ação de representar.

Isto choca de forma brutal nosso sentimento moderno. Colocamos como evidente a diferença, claramente estabelecida entre o que é representado (coisa, ação, ser natural ou imaginário) e o ato de representar (figuração pintada, jogo do ator ou música ao vivo). Como imaginar que seja possível unir numa noção comum o figurante e o figurado, a coisa e seu signo? Como admitir que no teatro se possa suspender a diferença tão nítida a nossos olhos, entre a *ação mostrada* e a *ação de mostrar*?

Gosto de pensar nesse pequeno átimo que separa ou une a ação de um ser imaginário e de um ser com imaginário. Nesse contexto, eu não represento, eu estou. Aí eu recrio. Quando leciono, costumo brincar com meus alunos que a gente começa a se aproximar de um outro sentido de teatro quando tenta explicar para uma criança o que é o teatro sem colocar o "é de mentirinha" no meio. É uma ficção, mas não significa que é mentirinha; é um jogo que é instaurado.

Fim do primeiro encontro

O primeiro encontro, dotado de uma dimensão fortemente pedagógica, ao ser analisado em uma transcrição, revela de forma mais concreta os desafios da criação inicialmente comunicados, bem como os elementos que constituirão uma rotina de trabalho. Esses aspectos são fundamentais para o estabelecimento inicial do trabalho.

2.1.2. UMA ROTINA DE CRIAÇÃO

A construção de uma rotina de sala de ensaio foi encarada como um caminho para que os desafios criativos pudessem ser abordados de forma mais colaborativa. Estabelecer um entendimento comum do processo diário de trabalho destaca os espaços onde cabem as intervenções da direção e, simultaneamente, os espaços destinados às contribuições da atuação. É assim que iniciamos a busca por uma afetação mútua, que vai moldando um projeto estético forjado pela e na experimentação coletivizada.

Pensando nisso, resgatando referências e curiosidades que me ajudam na pesquisa em andamento, estabeleço os flertes criativos que vão sendo convocados e atualizados na realidade da sala de ensaio. Nos encontros que se seguiram, estabeleci rotinas de trabalho, dividindo-os em:

- *1º momento* — Práticas de alongamento e aquecimento em grupo, que envolvem posturas e posições delineando um percurso predefinido, mas flexível, permitindo a inserção de novos elementos conforme as necessidades identificadas.
- *2º momento* — Exploração de princípios de movimentação, inspirados na biomecânica meyerholdiana.
- *3º momento* — Exploração de diferentes enunciados a partir do Campo de Visão.

As práticas do *primeiro momento* serviram para estabelecer uma unidade mínima comum de trabalho e permitir que o corpo coletivo buscasse estabelecer um rol de capacidades físicas compartilhadas, esses elementos seriam requisitados sobretudo nos jogos de coralidade.

Na exploração sistemática dos princípios no *segundo momento*, adotei uma abordagem que me era familiar em meus percursos pessoais de formação e criação artística⁴. Trabalhei os princípios de movimento dissociados dos *études*⁵ biomecânicos meyerholdianos, buscando uma exploração que estabelecesse uma gramática de trabalho com o grupo de atores, sensibilizando-os para a precisão e o refinamento na execução do movimento e na criação a partir da forma no espaço.

Nesse processo, adotei uma abordagem que decupava a investigação por princípio (*otkaz*, *passil*, *totchka* e *tormoz*)⁶, permitindo uma assimilação detalhada do percurso, enquanto enfatizava um senso de totalidade, evidenciando o jogo estabelecido entre a unidade e o todo. Por exemplo, em determinado encontro nos dedicamos exaustivamente à exploração do “*otkaz*” – o princípio que estabelece um contra-movimento no seu conjunto –, mas sem negligenciar a execução conjunta dos outros princípios na realização do movimento em sua totalidade. Esse olhar reafirma como, de forma indireta, esses princípios estão presentes na natureza de qualquer movimento feito por um corpo e que o trabalho realizado busca o destaque, o refinamento, a precisão e a ênfase desses fatores, já presentes no movimento. A escolha por decupar a investigação me ajudava, enquanto orientador do trabalho, na concentração em propor ajustes finos ao princípio elencado para estudo naquele dia.

Nesse processo, utilizamos orientações verbais, toques físicos em pontos específicos na composição da figura que se formava no corpo do ator (com o intuito de promover uma autoconsciência de elementos que destoassem da composição posta em movimento) e trocas para observação ativa do movimento por intermédio

⁴ Com destaque para as vivências na graduação em aulas ministradas pela profa. Dra. Natacha Dias, além de experiências junto à Cia. Teatral Energós em momentos de criação-pedagogia orientados tanto por Leonardo Antunes (diretor da companhia) quanto por Gustavo Xella (ator da companhia).

⁵ Sobre os *études*, serão abordados no capítulo 3.

⁶ Beatrice Picon-Vallin sintetiza e discute esses princípios que derivam das características do nomeado pela autora como “teatro tradicional”. *Otkaz*, derivado da pesquisa com a *Commedia Dell’arte*, significa literalmente “recusa” - “é uma indicação plástica e dinâmica de uma separação entre o movimento imediatamente anterior e a preparação do exercício seguinte, é um impulso, uma pulsão, um trampolim, ao mesmo tempo que um sinal para o(s) parceiro(s)” (Picon-Vallin, 2013a, p. 78). *Tormoz*, emprestado da mecânica, estabelece uma correspondência com o *Otkaz*, sendo a frenagem do movimento — um “abrandamento da ação antes de uma explosão suscitada ou não por um obstáculo exterior no trajeto de um fluxo de energia ou de um movimento orientado” (Picon-Vallin, 2013a, p. 78). *Passil* se refere ao desenvolvimento e *Totchka* a conclusão, o ponto final.

da execução do princípio no corpo do outro, entre outras práticas. Ações simples, como estabelecer um ponto no espaço por intermédio do olhar⁷ e ir em direção a ele, pousar partes do corpo em determinadas superfícies do espaço (como o chão, cadeiras, paredes), perguntas e respostas corporais, entre outros estímulos, disparavam o movimento que servia como matéria base do estudo em questão.

Além disso, havia a busca imagética por moldar silhuetas com o corpo atravessado por dois vetores de investigação fundamentais: o primeiro versava sobre uma percepção poética que afeta a autoimagem do corpo que envolvia destacar as lacunas que as silhuetas dos corpos formavam no espaço. Ao concebermos o corpo como uma sombra projetada sobre uma tela tridimensionalizada, percebemos que quanto mais torções e oposições ele oferece, mais expressivo se torna. Uma frase ecoava durante a investigação: “a beleza de uma árvore é realçada mais nos espaços entre os galhos do que nos galhos em si”.

O segundo vetor de investigação, de natureza precisamente física, estava centrado na transferência de peso corporal durante o deslocamento no espaço. Esse aspecto era essencial para concretizar a exigência e precisão do projeto conceitual de forma tangível e muscular, assegurando que a imagem seja verdadeiramente assimilada pelo corpo, não se limitando apenas a uma elaboração mental. É crucial lembrar que, no contexto da convivência do ato teatral, o espectador é suscetível em perceber, mesmo que inconscientemente, essas sutilezas que conferem vitalidade e vigor à cena.

Na abordagem meyerholdiana da cena, a formulação sistemática do estudo do mover-se a partir de princípios postulados pretende construir mais repertórios para que os atores possam efetivamente explorar aspectos desejados em uma pedagogia que prevê o estudo da forma como gatilho da atuação. Neste protagonismo da forma, se trabalha os aspectos da mecânica corporal e também abre a capacidade de atuação para outros campos no que se refere à improvisação, numa espécie de princípio de “montagem”.

⁷ Importante ressaltar que o olhar neste contexto, refletindo o olhar próprio da máscara, acontece por intermédio do nariz que determina o foco.

Esse grupo de habilidades me interessava como mote de trabalho com o ator, sobretudo para construir o entendimento de improvisação necessário a uma margem mais sutil de trabalho, relacionado ao entendimento e apropriação desse espaço como espaço de composição.

Dentro de um ciclo de repetição e busca por aprimoramento, era necessário expandir esse entendimento para abranger aspectos que envolvem o todo — espacial, sonoro, visual e, sobretudo, coral. À medida que cada integrante do grupo se apropriou de forma singular do princípio, eu passei a alinhar provocações e solicitação (cada vez mais frequentes) que demandam a percepção de como o princípio se manifesta no espaço de composição, resultando em produções mais coletivizadas.

Essas solicitações eram, com frequência, ações de deslocamentos marcadas por unidades comuns, onde a execução era conjunta do início ao fim, especialmente em formações espaciais como rodas, pontos zeros (instrumento do Campo de Visão, explicado no relato do primeiro encontro), paredões, diagonais, ou em momentos de início ou término de alguma sessão de improviso, entre outros. Nessas formações, o coletivo deveria:

- 1) Realizar uma recusa (*otkaz*) em conjunto.
- 2) Fazer um percurso (*passil*), desenvolvendo o caminho que apontou ao fazer a recusa.
- 3) Puxar o freio (*tormoz*), corrigindo possíveis incongruências do percurso.
- 4) Pontuar o final do movimento (*totchka*), sempre observando se os desenhos espaciais estavam sendo contemplados.

Naturalmente, no início, os objetivos e as realizações estavam distantes um do outro. As formações careciam de elementos como preenchimento, equilíbrio ou simetria. Além disso, havia uma dificuldade imensa em cultivar uma calma interna, o que levava a uma intensa racionalização do exercício e, conseqüentemente, à dificuldade de manter-se suscetível para o que estava realmente acontecendo no jogo.

À medida em que o processo avançava, esses jogos de deslocamentos junto com os princípios passavam a não ficar restritos apenas ao segundo momento

do encontro, mas poderiam ser requisitados a qualquer momento no dia de trabalho. Essa insistência na prática permitia alcançar resultados mais satisfatórios em determinados momentos nas formações. No entanto, até o momento, as capacidades trabalhadas nesses jogos, que exploram as múltiplas camadas de um estudo de forma individual associado à composição conjunta do espaço, ainda não foram completamente apropriadas pelo coletivo. Em cada ocasião em que se faz necessário uma retomada de procedimentos, certa dificuldade retorna na sua execução. Essa dificuldade é um lembrete de como o ato de jogar é um processo contínuo de trabalho, aperfeiçoamento e atenção. O que se conquista em determinado percurso não é algo que efetivamente se torna próprio, mas uma capacidade que demanda manutenção constante.

Essa abordagem da unidade e da composição, em consonância com o tratamento meyerholdiano da cena, foi desenvolvida para ser comparada à relação entre nota e melodia na linguagem musical: o corpo executa uma sequência de pequenas notas orientadas pelos princípios plásticos. Essas unidades de composição, ao serem interligadas em um arranjo coeso, formam melodias. À medida que o percurso investigativo avança, essas melodias adquirem harmonias, onde diferentes corpos com linhas melódicas distintas buscam estabelecer dinâmicas dialogadas no espaço, como cânones — um fator de interesse na coralidade, que será abordado em maior profundidade com o trabalho com o Campo de Visão, tema a ser desenvolvido mais adiante.

Paralelamente a esse processo, acrescentando uma outra prática derivada e com os mesmos fins, tornou-se cada vez mais necessário delimitar os limites do platô. Antes de cada sessão de trabalho, eu chegava com antecedência e demarcava com fita crepe uma grande forma retangular na sala de ensaio, definindo os espaços de jogo e de repouso. Conforme repetia essa prática, percebi uma oportunidade de participar ativamente das cenas e dos improvisos, sem muitas explicações ou ordenação sistemática. Em diferentes dias, fui desenhando outras linhas dentro dessa arena; ao evidenciar permanentemente essas linhas que são materializadas pelos corpos nesses jogos, essas possibilidades de formação

retornavam em outros momentos do ensaio sem que eu as solicitasse (como nas ocasiões das improvisações, por exemplo).

No *terceiro momento*, a investigação chega ao seu termo. Orientado mais pela composição de ações cênicas do que pelo mero movimento, sem buscar, no entanto, encadeamentos psicológicos que motivem essas ações, o imaginário também entra em jogo. Com ele, o trabalho com o Campo de Visão ocupa um lugar de destaque.

Durante os encontros que se seguem nesse período, abordo o exercício com múltiplos fins, mas principalmente dois: em primeiro lugar, busco a apropriação do lugar e do espaço da cena pelo coletivo. Através da prática do Campo de Visão, meu objetivo é abrir possibilidades que permitam uma criação desprentensiva, centrada na descoberta do outro, na alteridade do jogo e, sobretudo, nos domínios da composição. Pedagogicamente, tenho trabalhado frequentemente com esse exercício e, do ponto de vista estético, seus resultados são quase imediatos — em poucas horas de trabalho, os participantes compreendem os fluxos propostos e as regras que orientam o foco do jogo, e a partir daí começam a surgir imagens extasiantes de se contemplar. No entanto, a proposição no nosso contexto se situa na verticalização do exercício, onde por meio dele o ator passa a se perceber como um compositor dramaturgico.

Assim, em uma abordagem paralela aos grandes efeitos estéticos que surgem do simples ato de um grupo de pessoas realizar algo em conjunto, o foco principal era a conscientização desse impacto e o domínio do ator sobre as possibilidades que emergem com ele. Fortalecer este fator, onde o trabalho de criação e reflexão são simultâneos à ação cênica, propõe um jogo de composição onde a improvisação passa a revelar uma trama sutil e refinada; nessa trama, o ator, dotado de um corpo perceptivo e imaginário latente, manipula não só a narrativa, mas também o movimento, o tempo, o ritmo e a materialidade que compõem a cena. Me interessava, sobretudo, uma perspectiva que Lazzaratto (2011, p. 220-221) destaca sobre o ator nesse exercício, onde

Conforme ele age, ele constrói sua dramaturgia. É uma dramaturgia do ator processada em cena, no aqui e agora do teatro em relação a todo e qualquer estímulo advindo dos outros atores, do público, da música, etc.. A somatória de todas as dramaturgias dos atores e suas relações, umas com as outras, é que cria a dramaturgia da peça. Dramaturgia que será outra no dia seguinte, no outro espetáculo, pois ocorrerão outras construções advindas de outros estímulos, outras relações que somente um espetáculo totalmente improvisado proporciona .

Essa capacidade de construir dramaturgias através da ação do ator, assim como de qualquer outro elemento presente na cena (conforme apontado por Lazzaratto como elemento de relação e estímulo), resgata elementos fundamentais que compõem a essência da cena, abrangendo tanto a sua teatralidade — a habilidade de evocar o que está ausente — quanto a sua performatividade — a capacidade de intensificar o que está presente.

Dentro da nossa cultura ocidental, fortemente influenciada pelos moldes europeus, a construção de um processo teatral tradicionalmente começa com o texto. Miguel Rubio Zapata (2022) argumenta que essa abordagem reflete uma das maiores marcas da colonização no teatro latino-americano: a predominância da tecnologia do registro gráfico, de ordem analítica e finda, como vetor do que sintetiza o que é a cena. Temos a capacidade latente de manipular essas diversas camadas que constituem a existência do acontecimento teatral, no entanto na medida em que somos frequentemente condicionados a uma construção cênica hierarquizada a partir desse vetor — onde primeiro vem o texto, depois a cena — essa tendência pode se tornar enrijecida. Desta forma, essa hierarquia que molda a formação dos artistas de teatro, tende a se tornar uma limitação significativa. Investir em uma abordagem que desafia essa hierarquia, buscando uma criação que se baseie no movimento contrário, exige uma abordagem pedagógica, metodológica e sistêmica específica. Ao optar por uma abordagem inversa, à primeira vista, pode parecer que estamos explorando total liberdade criativa; no entanto, nessa pretensa liberdade, há o risco de cair em uma sequência de romantismos que se sobrepõem sobre si e não constroem nada de efetivo.

Seguindo essa lógica, quando voltamos ao jogo como a base da criação cênica e das relações que impulsionam a ação, estamos essencialmente

devolvendo elementos como o espaço, o outro e o momento presente ao centro da experiência teatral. Esses elementos são amplificados no contexto específico do Campo de Visão, um jogo teatral fundamentado na improvisação como linguagem da cena.

Improvisar é alcançar a liberdade. Não uma liberdade utópica, romântica, mas sim, instaurar-se em um plano poético onde a impossibilidade não existe. A sensação dessa possibilidade leva o ator a conectar-se com prazeres até então não revelados, abrindo potencialidades de significação e compreensão que não advém necessariamente da racionalidade. Improvisar faz o corpo pensar. Abole a divisão corpo/mente. Razão e sensibilidade juntas processando os mais variados estímulos e respondendo a eles de maneira criativa; pois nesse estado (corpo pensando), não há certo e errado, não há juízo de valor, muito menos maniqueísmos e dicotomias; o que há é o processo da dualidade, constante, entrelaçando-se em espiral como o DNA, como o anel de Moebius, onde figura e fundo coexistem, significando e dependendo um do outro (Lazzaratto, 2012, p. 36).

Chegamos, então, ao segundo foco do trabalho, que está intrinsecamente atrelado ao meu próprio processo formativo em um mestrado que vai além do que pode ser exposto aqui: a construção de um olhar sensível e atento no percurso da composição dramaturgica espacial e dos acontecimentos. No trabalho de direção, muitas vezes chegamos com materiais pré-estabelecidos que podem impulsionar a criação, mas também podem encobri-la, tornando-se obstáculos para uma percepção afinada do que efetivamente temos à disposição. Nesse contexto, podemos nos ver perseguindo um desejo que não se manifesta por excelência e ficamos nos enganando em nossas obsessões pessoais.

Todas essas ambições para a criação citadas demandam tempo e repetição. Na repetição, não apenas formamos aqueles que estão conosco, mas também nós mesmos, em um processo de aprendizado conjunto. A partir disso, a escolha do Jogo como mote privilegiado de trabalho e do Campo de Visão como sistema que orienta a criação, permitiu a construção de uma espécie de organismo auto-gerenciável, auto-regulado, que deságua em seus próprios caminhos. Uma abordagem, que alia jogo e sistema, permite com que as práticas se atualizem e se regenerem a partir daquilo que solicitamos delas.

E com essa perspectiva de retroalimentação, como organizador da prática, fui trabalhando no enfoque de aguçar o olhar na busca de pontos de interesse para que, ao distinguir o que era passível de desenvolvimento, cultivar a elaboração de um amplo organismo comum, refinando uma linguagem orgânica⁸ dentro do *corpus* próprio do processo de criação.

Portanto, durante estes momentos, nomeados como “terceiros momentos” dos ensaios, as explorações com o Campo de Visão ocupavam uma parte significativa do tempo de trabalho nesta fase inicial do processo. Nestas ocasiões, os participantes se envolviam em experimentações livres, explorando diversas possibilidades de trabalho com o Campo de Visão: desde o rigoroso exercício de mimese, onde todos se concentram em um único corifeu, até a divisão de dois ou mais coros na cena; da distinção entre protagonista e coro até as variações entre o Campo de Visão Abstrato e o Campo de Visão Cotidiano; do Campo de Visão Livre ao Campo de Visão Tradicional; além de diferentes estilos musicais, entre outros caminhos apresentados por Lazzaratto (2011) em seu trabalho.

Em diálogo com essas possibilidades já sistematizadas, concebi explorações mais pessoais, que considero experimentações de abstinências. Estas abstinências referem-se tanto à suspensão dos mecanismos tradicionais do ator para a criação teatral quanto à renúncia à ambição de controle por parte da direção sobre o que pode emergir das propostas. Assim, as explorações tinham como principal objetivo a desestabilização, visando à reconstrução coletiva de um senso comum de trabalho. A seguir, descrevo seis dessas explorações:

⁸ Orgânico: (sig) relativo ou pertencente a um ou mais órgãos, ao organismo de um ser vivo. A palavra "orgânico" pode ser controversa no campo das artes cênicas; aqui, seu uso não denota uma organicidade equiparável ao mundo cotidiano, mas sim refere-se a um sistema intrínseco ao corpo criativo que parte, sobretudo, da **convenção** que ele estabelece.

2.1.3. SEIS EXPLORAÇÕES PARA EXPERIMENTAR AS ABSTINÊNCIAS

EXPLORAÇÃO Nº1 – O TEXTO-VERBO (exploração no dia 27/01/2022)

Princípio 1: A cena não pode ser plenamente dominada por uma única instância; é essencial convidar outros para co-criar.

Neste dia, selecionei previamente uma série de verbos que sugerem uma ampla gama de ações distintas e os escrevi em pedaços de papéis separados. Antes da sessão de improvisação, distribuí um papel para cada participante. Ao elaborar e distribuir esses verbos, meu foco estava em criar tensões internas entre eles, propondo oposições (contrastes) ou desdobramentos (desenvolvimentos), além de ações que fugissem da habitualidade humana.

Na ocasião, apenas três pessoas participaram do jogo, então distribuí para elas os verbos “eclipsar”, “iluminar” e “sonhar”. A proposta era que esses verbos fossem encarados como um guia para a ação do ator durante o jogo, tal qual é a função de uma dramaturgia. Propus a tarefa de não simplesmente ilustrar o verbo, pois não se tratava de um jogo de adivinhação, mas sim de explorar diferentes possibilidades de ação a partir dele. Portanto, cada participante, ao assumir o papel de corifeu, deveria criar movimentos de acordo com seu verbo; quanto ao coro, deveriam mimetizar os mesmos movimentos produzidos pelo corifeu, ressignificando-os de acordo com o seu próprio verbo.

Após uma sessão realizada nesse formato, os participantes compartilharam os verbos entre si e refletiram sobre a experiência. Discutimos quais momentos, apesar dos verbos distintos, as proposições dos outros tocaram ou se distanciaram daquilo que cada um estava explorando. Nesse jogo de aproximações e distanciamentos, redescobrimos os sentidos e as interpretações possíveis desses verbos, ampliando nosso imaginário em relação a eles.

Em seguida, realizamos outra sessão de improvisação, desta vez trabalhando com consciência dos verbos dispostos na cena, na tarefa de pesquisar as distâncias e as aproximações entre os eixos que cada um estava explorando, tendo em vista tanto os próprios territórios de exploração quanto os dos outros participantes envolvidos.

Nesse jogo, o entendimento das dinâmicas internas entre os verbos propostos permitia a existência de uma ação a partir da relação com outra. Por exemplo, o “eclipsar” podia ser explorado em diálogo com o “iluminar” como uma forma de experimentação. Assim, o jogo começava a ser nutrido na instância do ser visto e significado pelo olhar do espectador, em uma dinâmica que, desviando da ilustração, propunha variações ricas em uma dimensão onde a composição dramática era elaborada no entre: o ator em relação à sua ação, o ator em relação a outro ator, ambos em relação aos espaços e aos imaginários produzidos, em uma coautoria que envolvia também o olhar do espectador. Uma rede de interesses na construção do trabalho.

EXPLORAÇÃO Nº2 – O TEXTO-MÚSICA (exploração no dia 01/02/2022)

Princípio 2: Não basta seguir o mesmo caminho, é necessário engajar-se ativamente na trajetória da ação.

Antes do encontro, pedi que cada integrante selecionasse uma música para contribuir com as investigações do Campo de Visão. Dedicamos um tempo antes da sessão de improviso para simplesmente ouvir essas músicas coletivamente. O objetivo era criar uma conexão íntima com a música, permitindo que a imaginação tecesse elementos advindos dessa relação.

Essa escuta ativa funcionava como uma primeira leitura desse texto-música, que posteriormente guiaria a ação do Corifeu no Campo de Visão. Importante destacar que o Corifeu e o proponente da música não necessariamente seriam a mesma pessoa, e sua identidade poderia variar ao longo da sessão conforme eu nomeasse, baseado na minha leitura da dinâmica cênica em construção.

Após experienciar uma primeira rodada de improviso seguindo uma sequência que contemplava todas as músicas (na mesma ordem que ouvimos anteriormente), retornamos ao ponto zero e repetimos o mesmo percurso com os mesmos Corifeus nos diferentes momentos, tal qual vivenciado anteriormente, mas desta vez sem a minha voz conduzindo essas alterações; acionando assim a memória da ação anteriormente vivenciada em seus múltiplos elementos estruturantes. Esta proposição de realização seguida de sua repetição foi

compreendida por todos desde o início do encontro e, para isso, destaquei a importância de criar micronarrativas (de qualquer natureza) a partir das imagens experimentadas em contato com o texto-música, construindo condições para a retomada das ações em um segundo momento. Era crucial que a repetição não fosse apenas uma reprodução dos movimentos, mas uma redescoberta da ação e do seu engajamento.

Vale ressaltar alguns aspectos desta experiência. Primeiramente, a dificuldade em repetir o jogo, onde é necessário estimular um pensamento vivo (que não se circunscreve apenas na intelecção) e presente para elaborar, observar o que se elabora, tecer memórias através das imagens e das histórias advindas da relação com essa imagem, tudo isso sem perder o fluxo do jogo e da lida com os aspectos tangíveis e intangíveis da cena. A possibilidade de reflexão vinda da experiência destacou a diferença entre ação e movimento e como, no intervalo entre a precisão e a espontaneidade da ação, se encontra o ato de efetiva criação do ator.

Na criação de improvisos de natureza não causal — que não estão focados na relação de causa e consequência, lógicas correntes dentro da ação na concepção de personagem — o que passa a suportar a produção de ações? Este hiato é um dos temas de exploração que mais me interessam neste percurso e é necessário compartilhar essa demanda para que seja também uma busca coletiva. Nesta experiência, foi a música que serviu como uma âncora no trabalho de criação e na retomada das ações, proporcionando uma base, não necessariamente narrativa, mas que ainda assim oferecia suporte.

Um debate interessante surgiu, em paralelo, sobre a noção de ajuda e colaboração durante o jogo. Na tentativa de retomar as ações, alguns participantes tentaram ajudar os outros com malandragens e pequenos desvios das regras (saindo ou buscando, de forma intencional, movimentos para seu Campo de Visão, sem deixar com que os acasos do jogo fossem possíveis). Este desejo de ajuda acabou detonando uma quebra de engajamento, demonstrando que, às vezes, ao tentar ajudar, prejudicamos a integridade do jogo e desperdiçamos a construção de um acontecimento — semelhante a amar tanto uma planta a ponto de afogá-la ao regá-la excessivamente (frase usada por um ator para descrever a situação). Esta

discussão diferenciou o desejo de fazer o jogo dar certo da confiança dada ao simples ato de jogar.

EXPLORAÇÃO Nº3 – O TEXTO-OBJETO (exploração no dia 03/02/2022)

Princípio 3: Toda materialidade da cena partilha de dimensões concretas e simbólicas – uma é dada, a outra é construída; a ação se encontra na intersecção entre ambas. Como lapidar essa relação?

Antes do encontro, solicitei que cada participante trouxesse um objeto pessoal para as investigações no Campo de Visão. A proposição parte da sistematização do exercício, onde, em diálogo com nomes calcados na história do Teatro (como Craig, Brecht, Grotowski, Artaud), Lazzaratto (p. 120, 2011) elabora uma exploração do exercício em que o objeto supere a dimensão de decoração. Esse trato está em consonância com o princípio de que o Campo de Visão é um exercício de alteridade (Lazzaratto, 2023), ou seja, cultiva um estado em direção àquilo que é distinto/outro (outro em sentido ampliado).

Para selecionar esse objeto, propus uma preparação: antes de ir dormir, todos deveriam deixar ao lado da cama papel e lápis; no dia seguinte, logo ao acordar, desenhar alguma imagem advinda do sonho; observar a imagem elaborada e, a partir dela, buscar algum objeto da casa.

No início da sessão de improviso, dedicamos um momento para observar detalhadamente os objetos trazidos. A intenção era estabelecer uma conexão íntima com o objeto, notando detalhes antes despercebidos, como textura, peso, cor e como o objeto se comportava nas mãos. Depois, deixando os objetos de fora, os participantes deveriam materializar sua presença, agora de forma invisível, evocando os detalhes percebidos e explorando a presença através da ausência, uma reconstrução visando trazer matéria para o invisível.

Seguindo a exploração do objeto, conforme a sistematização do exercício, após essa etapa, iniciamos a exploração no Campo de Visão, inicialmente sem os objetos físicos, buscando construir essa presença puramente através do ato imaginativo, explorando as diferenças simbólicas entre os objetos de cada um. Em seguida, durante uma ação livre e mantendo o fluxo investigativo do corpo, os

participantes foram convidados a buscar os objetos físicos, começando então a trabalhar com eles como extensões de seus corpos, numa fusão que sugere um sujeito ciborgue.

Quando a dinâmica com os objetos se estabilizou, eu removi qualquer música de fundo, levando ao questionamento: sem a música, a que se apegar agora?

Ao final da sessão, conduzimos um diálogo sobre as dualidades experimentadas: as instâncias material e simbólica dos objetos. Discutimos como é possível equilibrar as compensações que são físicas e concretas, sem perder o fluxo do imaginado e do simbólico, explorando as interações entre o tangível e o intangível em um contexto cênico. Observamos também quando o símbolo fica apenas no conceito ou quando ele chega efetivamente em seu termo, inclusive encontrando vazões de outros arranjos sógnicos que um objeto pode ganhar, arranjos que antes não haviam sido imaginados. Essa distância só pôde ser percebida pelo jogo de fazer, ver, copiar e ressignificar, graças às estruturas do Campo de Visão, onde a atenção se torna multifacetada e o brilho do signo não pode ser apenas imaginado, precisa ser encarnado, sendo sempre uma instância do fenômeno experienciado.

Essa percepção já fora anunciada por Lazzaratto (2011, p. 124), quando afirma que a partir da experiência, os atores, em relação aos objetos, puderam compreendê-los:

não apenas como algo inanimado, próprio apenas para o uso, mas também como força estimuladora e repleta de significados. É como se os objetos ganhassem organicidade, advinda de sua sensorização inferida pelos atores: ao sensibilizar-se pelo objeto, o objeto sensibiliza-se, se anima e passa a dialogar, a trocar, a construir imagéticas junto com os atores em outra dimensão, que não essa comezinha da realidade objetiva em que vivemos.

Essa exploração também abriu caminho para o que se seguiria no decorrer de toda a identidade do trabalho, que repousa numa investigação sobre a materialidade do inanimado como compositor ativo nas relações do ator em cena, num sentido que desestabiliza outra hierarquia enraizada: a do ator, humano, como o centro único da cena.

EXPLORAÇÃO Nº4 – O TEXTO-LUZ (exploração no dia 08/02/2022)

Princípio 4: Toda interação é dada no tempo presente! A criatividade não surge do individual, mas do coletivo — humano ou não.

Nesta exploração, propus que cada participante trouxesse um objeto que emitisse luz (para além dos celulares) para as investigações no Campo de Visão. No dia de trabalho, houve uma gradação para a execução da ação que envolvia:

- 1) *Observar o espaço e seu vazio:* Inicialmente, é fundamental contemplar o espaço em sua plenitude e vazio. Nesta observação, devemos ser capazes de enxergar as latências da cena, o vir a ser — o espaço, quando vazio, pode conter em si tudo, e ao introduzir algo, iniciamos o ato criativo, uma espécie de violência (Bogart, 2011). O “tudo” se transforma em uma especificidade, excluindo outras possibilidades potenciais. Por meio desse recorte, limitante, novas oportunidades emergem, prontas para se transformarem em outras formas, e assim sucessivamente.
- 2) *Dialogar e compor com o vazio:* A partir da consciência dessa violência intrínseca ao ato criativo, procedemos a um jogo onde, um por um, os participantes ocupavam o espaço vazio inserindo uma fonte luminosa. Neste jogo, é importante observar as alterações que se sucedem antes de propor novas mudanças.
- 3) *Ocupar o vazio, somando-se a composição:* Com o espaço ocupado por todas as fontes luminosas acesas, ocupamos esse espaço com os corpos humanos a partir de um Ponto Zero; só então iniciamos um jogo no Campo de Visão. Entre os elementos explorados, encontram-se as luzes e sombras que se entrelaçam, transformando o espaço em uma arena de visíveis e invisíveis, trabalhando não apenas com as dimensões estéticas da luz em cena, mas principalmente com a questão da visibilidade. Neste jogo, inspirado na exploração anterior, emergiram dinâmicas das luzes como extensões expressivas dos corpos dos participantes, que agora atuam como “ciborgues luminosos”.

EXPLORAÇÃO Nº5 – O TEXTO-ANIMAL (exploração entre os dias 10 e 15/02/2022)

Princípio 5: A cena, dialógica, é humana, dramática; e a cena não-humana? Onde habita? Ampliar o imaginário, habitar outras formas de representar.

Para esta pesquisa, propus um dia dedicado exclusivamente à leitura de materiais que explorassem um recorte simbólico da criação. Na seleção desses textos, meu interesse era investigar perspectivas alternativas do mundo, descentralizando o protagonismo humano. Busquei materiais que abordassem comportamentos do reino animal, especialmente aqueles que nos parecessem distantes o suficiente para desafiar nossa concepção usual, mas não tão distantes a ponto de serem inacessíveis.

Contraditoriamente, interessava-me uma abordagem animista nesses textos, buscando transformar os dilemas da esfera não-humana em algo mais próximo da experiência humana, com o intuito de problematizá-la e questionar as formas de escapar ao drama nessa configuração. Levando em consideração todos esses aspectos e ainda visando a uma leitura sucinta, palatável e de um cientificismo vulgar, encontrei um artigo da *National Geographic Brasil* que propunha imagens interessantes de investigação a partir da questão: “Por que as mariposas são tão atraídas por luzes fortes?”. O autor, Richie Hertzberg (2018), já sugeria, como subtítulo do artigo, uma conexão intrigante: “Assim como o trágico conto de Romeu e Julieta, a relação entre inseto e lâmpada é de atração fatal.”

Alguns trechos suscitaram pequenos motes dramáticos, com destaque para:

Trecho 1:

“De fato, o dia em que Thomas Edison patenteou a lâmpada — 27 de janeiro de 1880, que deu início à distribuição mundial da iluminação elétrica — foi um dia sombrio para a história das mariposas” (Hertzberg, 2018).

Trecho 2:

“Eu conheci o dono de uma concessionária da Jaguar que usava uma grande luz de vapor de mercúrio”, conta Smith. “Toda noite, as

luzes eram acesas e grandes besouros voavam até as luzes de vapor de mercúrio [e] acabavam no chão. Pela manhã, as gaivotas os apanhavam, pulando nos jaguares... e deixando fezes nos carros” (Hertzberg, 2018).

Trecho 3:

“É de se pensar que o objetivo delas para a noite seja encontrar alimentos ou copular”, pondera Smith. “Mas uma mariposa ficou na minha sacada por três dias, rodeando a luz o tempo todo... Se um louva-deus ou um sapo não a comer, pode ser que ela fique lá, desperdiçando a maior parte de sua vida” (Hertzberg, 2018).

Além desses trechos, uma entrevista com May Berenbaum (2007), do departamento de Entomologia da Universidade de Illinois, apresentava um fenômeno intitulado “Orientação Transversal”, que descreve um curto-circuito evolutivo no qual mariposas e outros insetos partem da navegação celestial para se orientarem no escuro. Neste contexto, ao compararem a intensidade de luz de um corpo celeste situado a milhões de quilômetros de distância com uma fonte terrestre de intensidade extrema, esses insetos, num jogo instintivo, se desviam da direção correta de voo em direção a essas fontes de luz. O resultado é um voo em *espiral* que os conduz inexoravelmente à lâmpada.

A leitura desses textos inspirou diálogos que tangenciaram o tema central do projeto de criação, evocando memórias pessoais, reflexões sobre o repouso e uma observação mais aguçada das pessoas presentes, que passaram, após o evento, a compartilhar, em suas redes sociais, imagens de insetos e seus comportamentos.

Todo esse percurso culminou em uma nova sessão de improvisação no encontro seguinte à leitura, onde, como elemento material, havia apenas uma lâmpada disposta em um canto da sala, junto à imagem poética das mariposas que perecem na sacada. No Ponto Zero, realizei a leitura de um trecho do livro “24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono”, de Jonathan Crary (2016, p.18-19), que diz:

Para além da vacuidade do slogan, a expressão “24/7” é uma redundância estática que desautoriza qualquer imbricação com as tessituras rítmicas e periódicas da vida humana. Evoca um esquema arbitrário e inflexível de uma semana de duração, esvaziado de quaisquer desdobramentos de experiências, cumulativas ou não.

Dizer "24/365", por exemplo, não é a mesma coisa, pois a expressão sugere, ainda que de modo arrevesado, uma temporalidade estendida ao longo da qual algo pode de fato mudar, e eventos inesperados podem ocorrer. Como já mencionei, muitas instituições no mundo desenvolvido funcionam há décadas em regime 24/7. Mas só recentemente a elaboração e a configuração da identidade pessoal e social foram reorganizadas para ficar conforme à operação ininterrupta de mercados, às redes de informação e outros sistemas. Um ambiente 24/7 aparenta ser um mundo social, mas na verdade é um modelo não social, com desempenho de máquina - e uma suspensão da vida que não revela o custo humano exigido para sustentar sua eficácia. Deve ser distinguido do que Lukács e outros no início do século XX identificaram como o tempo vazio e homogêneo da modernidade, o tempo do calendário ou linear dos países, do mercado financeiro ou da indústria, do qual tanto a esperança como os projetos individuais estavam excluídos. A novidade está na renúncia absoluta à pretensão de que o tempo possa estar acoplado a quaisquer tarefas de longo prazo, inclusive fantasias de "progresso" ou desenvolvimento. Um mundo sem sombras, iluminado 24/7, é a miragem capitalista final da pós-história - do exorcismo da alteridade, que é o motor de toda mudança histórica.

Essa experimentação representou o ápice até então dentro do contexto investigativo, marcando um percurso que, de ocasião em ocasião, foi acrescentando camadas em um processo aditivo. Os corpos passaram a cooperar juntos e associaram todos os princípios estimulados até aquele momento: uma coautoria, para além do trabalho de atuação ensimesmada; o trabalho com a materialidade, flertando entre o concreto e o simbólico como via de composição da cena; um engajamento na ação e a busca por uma criatividade que não se desse apenas no imaginário abordado como individual, mas coletivo; tudo isso adensado pelo corpo que explora posturas e possibilidades de relação para além da humanidade convencional, sem deixar de reconhecer que sim, somos humanos que, desestabilizados de seu centro usual, investigam outras formas de habitar o mundo, e nesta investigação lançamos um olhar para aquilo que não somos nós.

EXPLORAÇÃO N°6 – O TEXTO-ANATOMIA (exploração no dia 24/05/2022)

Princípio 6: O corpo como zona de exploração do pensamento que corre não apenas pela cabeça — a atuação por estados.

Dando continuidade à abordagem descrita anteriormente, neste dia foi introduzido um novo material situado no cientificismo, que oferecia narrativas

facilitando a compreensão do tema de trabalho. Na ocasião, já embrenhados na criação a partir dos estudos, ocorreu uma breve pausa nas investigações em andamento. Era essencial nutrir o percurso com novos materiais, mantendo o encanto pelo ato de criar. Dessa maneira, embora a descrição dessa exploração não esteja inserida no mesmo período que as outras, em uma análise posterior, esta experiência revelou-se como uma conclusão do ciclo iniciado neste momento do processo. Seu deslocamento reafirma que certas dinâmicas do jogo e da criação requerem uma manutenção constante. As abstinências da criação logo se tornam cotidianas, e desestabilizar para reconstruir torna-se um jogo constante.

O material apresentado no artigo intitulado “O Corpo Insono (C.I.): do sono como dispositivo, da insônia como *gestus*” (Dos Santos; De Pinho; Da Silva Araújo, 2019) revelou-se de grande interesse para a investigação. Tratava-se de um artigo científico das áreas de Antropologia, História Social e Psicologia, que explora a interseção entre formulações das ciências humanas e sociais, juntamente com conteúdos técnicos produzidos pelo Laboratório do Sono da USP. Nele, os autores utilizaram um referencial teórico que incluía Giorgio Agamben e Michel Foucault para debater as possibilidades de reconstrução do sentido da insônia. Através da análise da narrativa de três corpos insones, propuseram analisar esse fenômeno como uma manifestação de um *gestus*. A seguir, apresento trechos das entrevistas citadas ao longo do artigo, que narram as experiências de Graciliano, Álvaro e Virginia (nomes fictícios):

Experiência de Graciliano:

Eu sofro de insônia faz tempo. E eu comecei a frequentar aquela página, sim, por esse motivo, mas... depois virou, sei lá, um hábito de acompanhar o que se dizia ser bom como tratamento, coisas do tipo. Eu ainda tenho insônia. Mas eu sinto que acompanhar esses assuntos me ajudou a ter mais cuidado comigo, com a minha rotina, sabe?, até com a forma como eu dormia. (Graciliano, nome fictício, 26 anos, contato 01 – Gravação 01 [áudios do WhatsApp – tempos diversos], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 01-05) [...] Sabe essas ideias de você se preparar pra dormir: não tomar café horas antes do sono, dormir em um quarto com pouca luz, não ficar vendo coisas no celular, coisas que preocupam a gente? Isso tudo eu comecei a fazer, e eu vi que me ajudaram até um certo tempo. Mas parece, não sei, que eu tinha muitos problemas na época ou, então, aquelas ações, sabe?, começaram a ficar muito comuns pra

mim, a não fazer sentido pras minhas necessidades. Eu desligava todas as luzes, fazia tudo certo, mas meu sono voltava a ficar “quebrado” daquele jeito com o tempo. Então eu saí fora daquela disciplina. (Graciliano, nome fictício, 26 anos, contato 01 – Gravação 01 [áudios do WhatsApp – tempos diversos], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 07-16). [...] Então, tá, não conseguia dormir bem como eu queria! Encarei isso. Também não ia me medicar. Mas eu também não poderia ficar de um lado pro outro da casa sem fazer nada, aquilo que me adoecia, sabe? Eu tava no outro dia cansado porque não dormi e cansado porque ficava pra lá e pra cá dentro de casa, pensando em coisas pra fazer e sem fazer nada, claro! Aí eu... eu comecei a ficar no Tinder altas horas. Ficava ali. Ficava ali vendo e conversando com pessoas. Pessoal que claramente também sofria de insônia como eu, eu acho. E aquilo virou um hábito antes de dormir as poucas horas que eu conseguia dormir. Teve uma vez... uma, não... teve vez de tentar marcar algo com alguém altas horas. A gente se falou, ficou ali se falando e tal, e a gente decidiu se encontrar... Depois acabou não dando certo porque um não morava tão perto do outro como a gente imaginava e tava tarde, essas coisas (risos). (Graciliano, nome fictício, 26 anos, contato 01 – Gravação 01 [áudios do WhatsApp – tempos diversos], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 01-12). [...] Mas aquela história do Tinder também já ficou, sei lá, sem muito sentido. Não era bom. Eu me sentia parado demais ali, sem alternativa, só esperando dormir e com as mesmas conversas. Aí virou modinha aquelas academias de madrugada, e achei aquilo super legal. Daí decidi entrar numa dessas academias. Fazia meus exercícios, conversava um pouco com o pessoal de lá e quando chegava cansado em casa já ia dormir. E conseguia dormir bem. Ainda tava com problema de insônia? Tava! Mas tava fazendo alguma coisa. E isso de eu sair, ir pra algum lugar, de não ficar em casa sofrendo com aquilo, eu gostava. Eu podia curtir essa insônia porque eu alongava meu sono um pouco pela manhã. Mas aí mudou meus horários de estudo e de trabalho, e não pude mais continuar na academia. Não aproveitei mais. (Graciliano, nome fictício, 26 anos, contato 01 – Gravação 01 [áudios do WhatsApp – tempos diversos], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 01-11) (Dos Santos; De Pinho; Da Silva Araújo, 2019, p. 186-187).

Experiência de Álvaro:

Olha, manter essa mercearia me deixa cansadão, morto! Eu tô acabado, quando termina o dia! A-ca-ba-do! Atendendo o pessoal, indo buscar isso e aquilo, aguentando fregruês, que às veze é bicho chato mesmo... Quando eu fecho aqui essas portas, eu penso “essa noite eu durmo bem! Essa noite eu durmo pra valer!”. Mas não é isso que acontece. O certo era eu chegar em casa e ir dormir, não é, por que eu tô cansado, não tô? Mas não, não é assim! E isso me deixa muito intrigado. Como é que uma pessoa que tá cansada, com as pernas latejando de dor, joelho e isso e aquilo outro, e ele não consegue colocar a cabeça no travesseiro e dormir?! Parece que eu tô elétrico, parece que o dia não acabou pra mim. O corpo tá quente, aí ele não relaxa. Acho que é isso. Não sei. (Álvaro (nome fictício), 48 anos, contato 02 – Gravação 02 [26’ 46’’], folhas transcritas 01-04,

linhas acima transcritas 01-11). [...] O engraçado, eu vou já te dizer: é que eu aprendi a assistir o diabo de uns filme quando eu fecho aqui o comércio. Eu peguei e comecei a assistir uns filme fraco, parado. Mas eu gosto mesmo é de filme de ação. Eu gosto é de filme de guerra! Aqueles filme bom! Um dia eu assisti um aí de madrugada... como era o nome? Filme bom! E eu gosto desses filme. E eu peguei essa mania de assistir o diabo desses filme na hora que é pra eu tá dormindo. Porque no outro dia eu tenho que acordar cedo, porque eu não abro o comércio de manhã, mas tenho outro emprego: eu instalo cerca elétrica. Mas aí é isso, eu só vou dormir já quase no meio do filme, e aí deixo uma parte pra depois. Às vezes assisto o filme inteiro porque tô sem sono mesmo. Aí abro uma cervejinha pra ver se ajuda e durmo. Mas é difícil. (Álvaro (nome fictício), 48 anos, contato 02 – Gravação 02 [26’ 46’’], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 01- 11) (Dos Santos; De Pinho; Da Silva Araújo, 2019, p. 188-189).

Experiência de Virginia:

Eu ia dormir com uma fome, um vazio. Mas não era fome, porque eu comia bem e voltava pra cama, mas não conseguia dormir. Às vezes acordava 2h da manhã e ia fazer algo pra comer, e não dormia mais. Aí eu disse “quer saber?! Vou tentar jantar mais tarde e jantar bem”. Eu sabia que isso não era certo, mas eu sentia essa fome e, mesmo assim, eu não engordo fácil. Não sei daqui pra frente (risos). Aí comecei a comer melhor antes de dormir. (Virgínia nome fictício, 38 anos, contato 03 – Gravação 03 [33’ 9’’], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 01-06). [...] Ah, e tem uma outra coisa: comendo às 2h da madrugada ou comendo bem no jantar, eu sempre sonhava, eu sempre tinha pesadelos. Isso é muito comum pra mim. Eu não gosto de sonhar, mesmo quando é sonho bom. Acho que é porque a maioria dos sonhos são pesadelos pra mim, daí eu não gosto de sonhar com coisa nenhuma. E comer muito me faz ter uns sonhos esquisitos (risos). Já ouvi gente falar a mesma coisa. Aí sabe o que eu fiz? Ao invés de comer, eu passei a cozinhar de madrugada. Não tem esses programas de cozinha? Então, isso me incentivou a cozinhar mais. E eu aprendi que cozinhando, eu me satisfazia... era... era como se eu comesse ali, embora eu não comesse. Era só bom de fazer aquilo. Como era comida, eu levava aquela comida pro trabalho e distribuía entre os meus amigos, pra não se estragar em casa. Mas é isso, acho que não comia mesmo porque aquilo me dava uns sonhos. Eu não gosto de sonhar! Mexe demais com a minha cabeça (risos), passo o dia querendo entender aquilo, sofrendo com aquilo. E eu já tenho muita coisa pra me preocupar como professora. (Virgínia, nome fictício, 38 anos, contato 03 – Gravação 03 [33’ 9’’], folhas transcritas 01-03, linhas acima transcritas 01-15) (Dos Santos; De Pinho; Da Silva Araújo, 2019, p. 189).

Por fim, o último parágrafo sintetiza:

Por isso, do contrário do reforço da descrição dos processos de “desligamento” de indivíduos pelo sono, o que procuramos valorizar

foram as condutas de “desaparecimento” de sujeitos de desempenho dentro de corpos que cambiam o centro dos seus desejos: se o estudante tem na letargia dos hábitos virtuais de consumo o local de conformação do seu corpo em estado de vigília, o corpo insone procura nos músculos e no estímulo sexual o centro de um desejo renovado (falamos, aqui, de Graciliano); se a vida em claro é feita da mecânica repetitiva de músculos estafados, o corpo insone busca nos olhos e no plexo cardíaco um novo centro de uma experiência neuronal e emocional (tratamos, aqui, de Álvaro); e se, por sua vez, é o aparelho cognitivo que sofre uma sobrecarga de demandas ansiosas, é no estômago e nos braços em movimento que o corpo insone concentra sua expectativa de satisfação não óbvia (lembramos, aqui, de Virgínia). Registrar gestos de rejeição de desejos que medrem instâncias predicadas por estatutos de autoridades moral, política e juridicamente convenientes é, nesse sentido, produzir um projeto etnográfico para uma antropologia da subtração. A título do que fazer enxergar com essa antropologia, o que temos a dizer do Corpo Insone (C. I.), por exemplo, é que ele é todo aquele que sabe sumir com os predicados a si autoritariamente impingidos, e que também sabe se reinsurgir e reemergir com outros (Dos Santos; De Pinho; Da Silva Araújo, 2019, p. 191).

A leitura completa desse material, na sala de ensaio, representou um processo complexo de intercâmbio que permitiu ecos poéticos, orientando procedimentos criativos elaborados e imaginados durante o próprio ensaio. Esse eco foi sintetizado no que passamos a chamar de “anatomia insone”, listando partes do corpo onde acreditávamos que a insônia habitava, como se fosse um parasita que, em uma autópsia, seria descoberto dentro de um corpo insone. Durante uma “conversa poética” com Graciliano, Álvaro e Virginia, identificamos o plexo cardíaco, o estômago e o sexo como centros de investigação. No entanto, essa anatomia estava inter-relacionada com outras partes do corpo e com centros de investigação e/ou desejos:

- O plexo em relação às pernas: as pernas cansadas e o plexo desejante — o desejo por uma rotina mais acelerada/dinâmica.
- O estômago em relação aos olhos: os olhos que não querem fechar não são o incômodo, mas sim o estômago que grita — o medo de dormir e sonhar.
- O sexo como centro do animal: a noite como um espaço limiar — onde os desejos permanecem ocultos.

Assim, partimos para o Campo de Visão, explorando cada parte do corpo abordada como centro e sua transição intermediada por uma pausa, onde todos paralisaram e deslocaram energeticamente o centro para outro espaço, direcionando a investigação para outra parte anatômica, física e simbólica. Ao final de uma exploração orientada, ocorreu uma exploração livre, retornando para o que mais aflorou nos processos individuais.

Essa experiência despertou estados corporais profundos, e a investigação levou a encontros pessoais sobre essa anatomia e como ela reverberava. Por exemplo, as pernas cansadas evocaram em um dos integrantes a imagem de acordar de manhã, quando criança, arrastando a coberta para a sala de estar, enquanto a mesma imagem, com o braço erguido na altura da cabeça, o transportou para o imaginário do transporte público, em pé, segurando o corrimão. A insistência na imagem que não se fixa, mas que leva a outra imagem.

Foi confirmado que entre o estômago e o sexo, no jogo, o limiar entre as duas coisas é curto, mas a intenção muda completamente, mesmo que a proximidade elabore gestos similares. Tudo isso nos levou à conclusão de que não se trata apenas do movimento, mas dos deslocamentos propostos dentro de seus universos sutis de existência, motivando a ação.

2.2. ESTABELECENDO PONTES ENTRE O HUMANO E O INANIMADO

Sobre a dinâmica de trabalho construída, até agora, foram apresentadas: as rotinas cotidianas; os procedimentos pontuais (acontecimentos formulados com fins específicos e que não previam repetições em si); e uma breve especulação contínua sobre a latência da criação em manipular o jogo para compor dramaturgia. Assumir o jogo como princípio representa, de certa forma, uma abordagem contrastante com o centralismo da criação que busca extrair um sentimento pessoal do ator para impulsioná-lo na cena. O estímulo não se restringe a um psicologismo dramático do ator, mas está presente no espaço, na matéria, no material e no estado presente e na lida com essas instâncias.

Levando em conta as reflexões enunciadas sobre o enfrentamento da figura humana com a lógica do teatro enquanto construção visual, além dos

procedimentos já expostos, construímos um arsenal de procedimentos dedicados à construção dos diálogos do ator com aquilo que faz da cena um espaço de composição do humano e do inanimado. Esses procedimentos que eram pontualmente repetidos e que entendíamos como válidos para nosso processo em construção. Além disso, as práticas de Campo de Visão serviam como balizadores nesse entendimento afinado do ato de transformar o jogo em linguagem cênica.

Esses procedimentos tinham um foco definido e foram resgatados na medida em que o processo manifestava determinada carência e/ou surgia a demanda na exploração para realizar uma tarefa específica. Eles foram escolhidos e formulados à medida que se assumia um trabalho avesso ao psicologismo dramático da cena.

Esse trabalho intercruzado, que valoriza a materialidade como produtora de *ludus*/jogo, foi de meu interesse ao longo da jornada criativa. Percebi essa fricção provocativa, que assumia o humano como humano, o inanimado como inanimado, e trabalhava na vida do jogo para propor intersecções e experiências efetivamente teatrais (que remetem a algo) de forma performativa (assumida pela matéria). Estimulava-se um entendimento intenso das mecânicas daquilo que é nomeado como “espetacular” na cena (ou uma espécie de performatividade do teatral) — os tempos, as luzes, os sons, a metafísica e os mecanismos que envolvem palco e plateia, inclusive atores. Tudo operava no campo de produção de figuras/imagens e da composição, com uma amarração que almejava uma compreensão requintada sobre a linguagem cênica por parte de seus criadores.

A cena, descentralizada de psicologismos, pode dar ao espectador imagens construídas a partir de materialidades concretas, em uma composição de tempo, espaço e ação. Essa cena não precisa ser composta apenas de humanos ou não-humanos dotados de uma alma que os aproxime do humano; tudo que faz na cena uma imagem a ser sorvida pelos sentidos pode ser considerado como matéria para grafar as figuras da cena.

Aqui abrimos uma paleta: da construção teatral que remete a traços da realidade (apesar de, às vezes, ser independente dela, em filiações como as de um

sonho) até a construção teatral de pura abstração e intensa espetacularidade. O humano, os múltiplos inanimados, a matéria.

Considerando que tudo é exercitável, abrir uma ponte com essa potência criativa foi de meu interesse imediato. Era necessário construir os jogos. As experiências vivenciadas na criação de “Autômatos: self da inexistência” (em 2018, sob direção do prof. Dr. Fabio Henrique Nunes Medeiros) abriram caminhos e explorações iniciais para que este cruzamento na minha prática se estabelecesse; no processo criativo em questão já se associava a prática do teatro de animação e da dramaturgia da imagem com o Campo de Visão. Alguns desses procedimentos e elementos do processo criativo estão narrados em “Proposições da direção teatral para uma pedagogia com recursos do teatro de animação e/ou da dramaturgia da imagem” (Medeiros, 2018). A partir desse chão, desenvolvo e consolido procedimentos próprios e resgatados da experiência que trabalham com esse escopo, e os listo a seguir, pois retornam e integram as cenas do espetáculo final.

CORO DE CORPOS HUMANOS E MARIONETES

Dito isso, entendemos que a arte do inanimado possui uma grande diversidade de possibilidades de exploração. De forma intuitiva, estabeleci uma técnica de manipulação e uma figura específica a ser trabalhada que poderia ser mote de exploração em processo e encaminhada para a encenação. A proposta era elaborar manequins de cabeças que replicassem, de forma idêntica, o rosto e o crânio dos atores. Neste estágio da criação, esse projeto é materializado em protótipos produzidos com fita crepe e jornal. Essa matéria foi explorada em diversas ocasiões:

- **Improvisações em Campo de Visão:** Juntando-se ao coro de atores, entravam as cabeças que amplificavam o coro e criavam uma mescla de corpos humanos e marionetes. Esses interstícios eram mote de trabalho técnico, onde o ator deveria mimetizar tanto o movimento do corifeu quanto a sua animação com sua cabeça. Essas improvisações receberam algumas variações.

FIGURA 8 – Ilustrações do Campo de Visão com Formas Animadas



Fonte: Ilustrações digitais a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

- **Unidades dramáticas:** Este trabalho consistia na criação de unidades dramáticas simples, cada uma com um início, meio e fim, utilizando bonecos, máscaras e outros objetos. Essas unidades eram repetidamente praticadas e refinadas, com o objetivo de desenvolver e aprimorar habilidades técnicas na arte da animação. Na construção dessa unidade, era importante que cada um dos atores criasse um modo diferente de trabalhar com a forma animada. Alguns trabalharam a cabeça como se fosse uma máscara, outros a conduziram como se fosse um ser *per se*, e outros ainda como um *alter ego* que acompanhava e comentava as ações. A realização dessas unidades se dava de forma individual e simultânea, cada um com sua unidade; ou o grupo todo parava para observar uma das unidades dramáticas propostas, enquanto eu propunha lapidações com ênfase nos

aspectos técnicos do foco, do eixo e do ponto fixo do boneco. Além disso, a proposição diegética deveria ser mantida do início ao fim, e possíveis jogos rítmicos realizados em conjunto promoviam sentidos distintos de uma mesma ação.

FIGURA 9 – Ilustração de estudo de unidade dramatúrgica simples com a Forma Animada



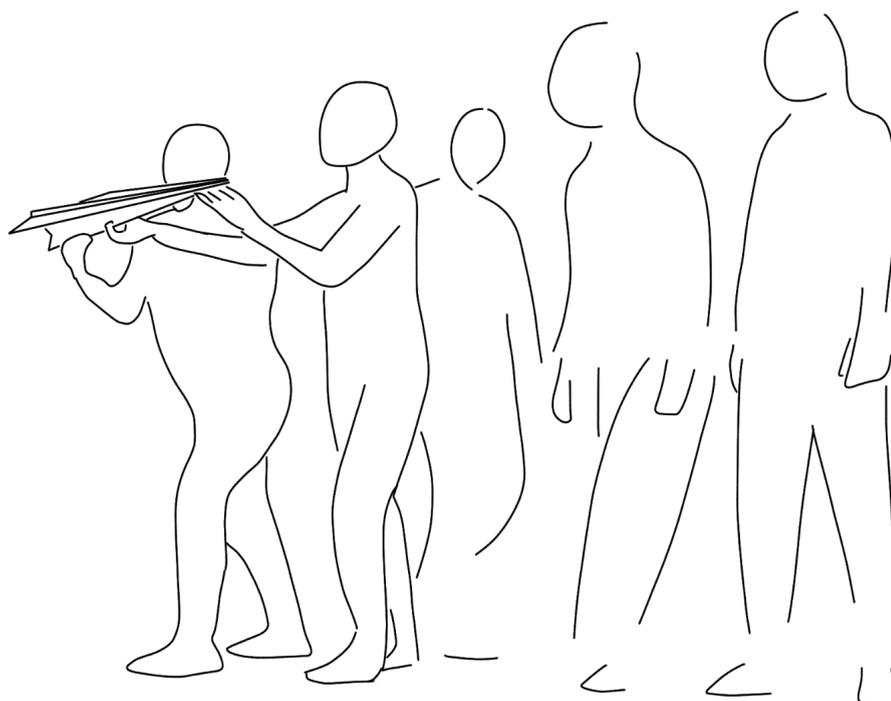
Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

- **Intervenções e explorações nos espaços:** Partindo do princípio de que a cabeça conduz o ator animador, e não o oposto, exploramos alguns lugares como *halls* de bibliotecas, estacionamentos e jardins com os bonecos. Às vezes, essas intervenções ocorriam individualmente (atores e bonecos pelos espaços, em diálogo com os acontecimentos vindos dessa relação); em outros momentos, os atores saíam em duplas, um possuindo um boneco e outro não (o chamado “anjo”). Neste jogo, o boneco reage a encontros e compartilha, por intermédio do olhar (pontuado pelo nariz), as descobertas ao anjo.

A TRAVESSIA DO AVIÃO

Partindo dos mesmos preceitos citados anteriormente, outro jogo se destaca e dá maior ênfase ao manuseio de materiais, estimulando sutilezas na manipulação. Neste exercício, aviões de papel são passados de mão em mão pelos participantes enquanto atravessam o palco. Os jogadores devem seguir a regra de não caminhar enquanto seguram o avião, garantindo que a continuidade do movimento seja mantida de acordo com o fluxo estabelecido, incluindo atenção às velocidades, variações, decolagem e pouso. Sendo a materialidade o papel, era necessário o dobro de parcimônia na lida com essa matéria, nas compensações do toque para que, ao passar de uma mão a outra, uma possível brutalidade não arrancasse o ilusionismo do voo. No entanto, a quebra do ilusionismo deveria acontecer de qualquer maneira: cada vez mais, foi sendo estimulado um trabalho de entendimento do corpo que está atrás do avião como um corpo também visto — essas duas instâncias obrigavam que a quebra de ilusão acontecesse de modo mais arranjado, pois o trabalho técnico era executado eximamente, mas também era enunciado pelos produtores do jogo.

FIGURA 10 — Ilustração da prática da travessia do avião



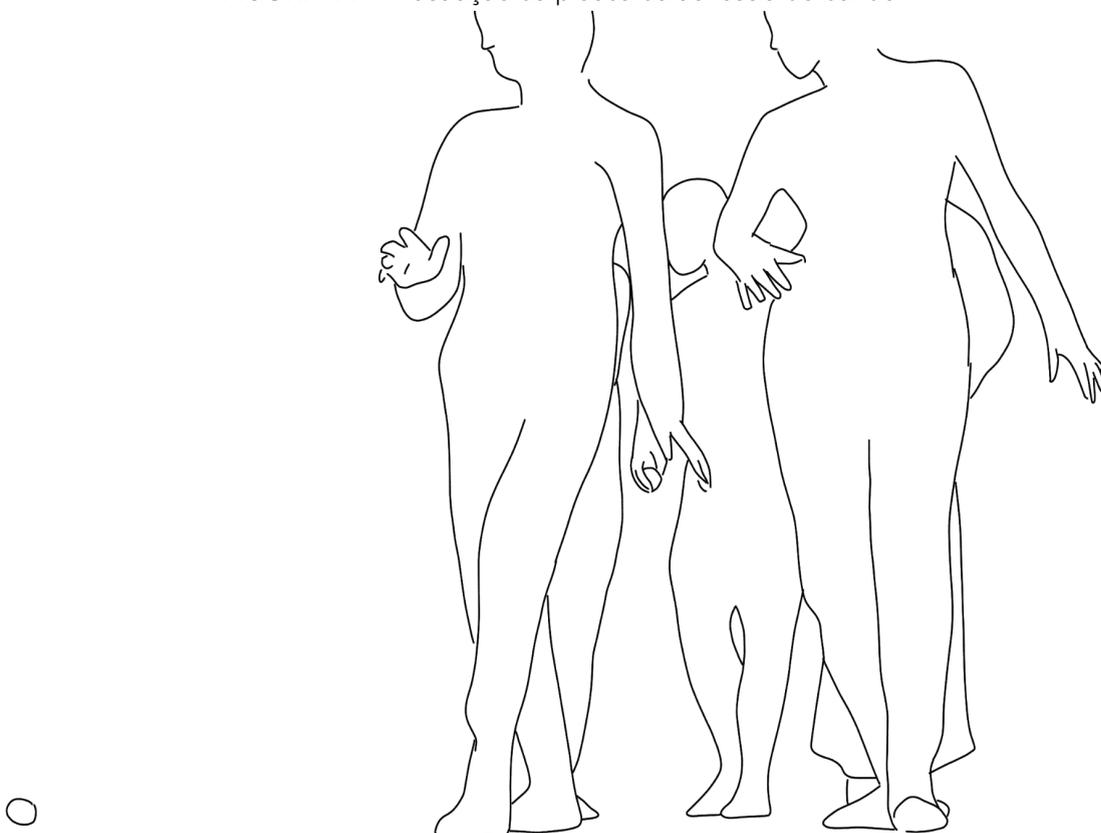
Fonte: Ilustrações digitais a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

A TRAVESSIA DO BANDO

No trabalho especificamente acerca do foco, com maior ênfase no humano, parte-se do princípio de que, se comparados, um objeto inanimado e o humano, o jogo energético estabelecido entre esses dois pontos tende a dar mais destaque ao humano, pois ele possui movimento intencional e produz/administra a energia que passa pelo seu corpo. Trabalhando esse aspecto, o grupo, como se fosse um bando, atravessa o palco em câmera lenta, seguindo um percurso diagonal. Alguns membros carregam bolas de tamanho pequeno/médio. Em qualquer momento, essas bolas podem ser lançadas, uma a uma, no espaço. Imediatamente, todos do bando param onde estão e observam a trajetória da bola, continuando a travessia somente após a energia cinética da bola se esgotar.

- **Varição:** Conforme o grupo se familiariza com a travessia, é possível improvisar movimentos ao longo do percurso, criando micronarrativas. Essas improvisações são estimuladas pelas dinâmicas do Campo de Visão Livre.

FIGURA 11 – Ilustração da prática da travessia do bando



Fonte: Ilustrações digitais a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

Outros jogos e dinâmicas de trabalho iam se somando à medida que determinados aspectos eram demandados dentro do processo de criação. No entanto, estruturalmente, esses são os destaques deste inventário de práticas que auxiliaram na construção de um entendimento próprio de jogo pelo coletivo.

Esses eram tomados como recursos pontuais, sendo a única prática presente que ligava todo o trabalho, fundamentalmente, era o exercício Campo de Visão com suas variações. Essa convivência de práticas, associando a recriação de jogos e o trabalho constante com Campo de Visão, na medida em que os encontros ocorriam, ia adicionando camadas específicas no trato com a cena, refletindo no que viria a ser a prática de criação a partir dos “estudos cênicos” (tema que será desenvolvido a seguir). Camadas iam se somando, amplificando as perspectivas de improvisação transversais à proposta inicial de criação.

À medida que o processo criativo avançava em contato com esse universo, surgiam regras específicas. Desde os tratamentos da matéria, passando pelo entendimento próprio de um olhar do ator na cena, até a forma de interação entre os atuantes. Era perceptível como a atuação passava a se colocar como co-autora ativa nos estudos, improvisos e criação – independentemente de quem fosse o propositor inicial do esquema –, sem receios de “quebrar a marcação” ou “descumprir os combinados”. A cena era entendida como pequenos acontecimentos por excelência, verdadeiras alquimias compostas efetivamente no ato de encontro. Tudo isso sem, no entanto, perder o rigor em relação às regras e à execução de uma proposta que se manifestava expressiva e, portanto, destinada a ser vista.

Esse processo de apropriação do processo criativo e a abertura para os acasos são fundamentais na consolidação do improviso e do jogo como linguagem da cena. Eles não apenas preparam o terreno para a criação, mas também constituem a própria linguagem da criação. A operacionalização da criação por intermédio dos estudos, tema que será desenvolvido no próximo capítulo, evidencia bem isso – desde a delimitação dos materiais estudados até a construção do entendimento do material cênico, localizado como uma teia que une os imaginários em torno da construção cênica.

Capítulo 3

Segunda etapa da criação:

escavações, imaginários e latências

“Haviam, sim, contraído a enfermidade da insônia. [...] Nesse estado de alucinada lucidez não apenas viam as imagens de seus próprios sonhos, mas uns viam as imagens sonhadas pelos outros. Era como se a casa tivesse se enchido de visitas.”

Gabriel García Márquez, **Cem Anos de Solidão** (2013, p. 86)

A cultura de criação coletiva ou colaborativa, vista de nossa perspectiva, atingiu seu ápice como um ponto de interesse nos processos criativos a partir da década de 1990 (Fischer, 2010). No Brasil e nas Américas, destacam-se referências que representam marcos dentro dessa historiografia, como o Teatro da Vertigem em São Paulo (Brasil), o *Yuyachkani* em Lima (Peru), o *Théâtre Repères* no Québec (Canadá), entre outros coletivos em cidades e países diversos.

Este é um olhar sobre a criação teatral comumente associada à noção de teatro de grupo, onde, além da construção de uma montagem cênica, há o paulatino tecer de um grande projeto que se potencializa na pesquisa do que pode vir a ser a cena. Cada momento de encontro dedicado à criação representa um movimento — seja de aproximação, seja de distanciamento — desse potencial projeto derivado do encontro de criadores com questões prementes. Assim, um processo criativo é permeado por escolhas — de conceitos, de linguagens, de temas e de operações (simbólicas, afetivas e éticas) — que se desdobram e se refinam conjuntamente. Nesse sentido, Fischer (2010, p. 17) define que, em sua maioria, “as companhias são agentes de expansão cultural, envolvendo-se na pesquisa de linguagens e procedimentos de criação, com propostas de continuidade de trabalho”.

A proposição, produção e reflexão sobre experiências de criação em colaboração costumam estar atreladas a elaborações pedagógicas próprias. Isso ocorre devido ao refinado trato da comunicação, que é transversal a um processo também formativo e mútuo, onde aquele que ensina aprende, e vice-versa, pois

movimenta experiências que constroem seus saberes. Esse processo envolve o desenvolvimento de vocabulários específicos ao longo de horas em sala de ensaio e anos de criação conjunta. Exemplos, como os dos coletivos citados acima, evidenciam experiências e experimentações que forjaram seus próprios caminhos, sempre em diálogo com aquilo que já foi criado anteriormente — uma vasta gama de referenciais, vivências pessoais e tradições que são pertinentes de serem constantemente revisitadas —, com vistas ao que desejam concretizar no futuro .

Neste espaço, o trabalho da direção (e de todo o corpo criativo) vai encontrando seus modos pessoais de fazer que, entre tentativas e erros, se reformulam constantemente dentro de seu ofício inserido em um contexto criativo. Ressalto o papel da direção neste contexto, pois é neste recorte que me encontro com o coletivo em formação. Junto a ele, busco formular proposições para uma dramaturgia espetacular, explorando processos pedagógicos próprios àquilo que considero como sendo da direção teatral.

A função da direção nesses processos concentra-se em entrelaçar estratégias específicas ao longo do processo criativo, focalizando o convívio e a colaboração, não apenas entre os participantes da criação, mas também com as diversas materialidades da cena. Em muitos desses percursos de interesse, nota-se que o foco está mais no “como fazer?” do que no “o que fazer/contar?”, com a questão do que contar surgindo como uma consequência natural. Isso estabelece um vínculo indissociável entre essas duas instâncias.

Metodologicamente, destaco em muitos desses processos os momentos nos quais os criadores são convocados para colaborar com uma cena, indo além de uma mera apresentação oral de uma ideia. Trata-se de um instante para corporificar, encarnar e materializar essa pulsão criativa. A partir de uma provocação pré-definida — seja uma questão, uma escolha de materialidade ou um elo narrativo, dentre várias possibilidades de ponto de partida — emerge uma resposta criativa, propriamente cênica, para uma questão que todos naquela comunidade estão considerando e refletindo. Neste contexto, cada singularidade reage de maneira única à provocação, ecoando em um prisma de imaginários diversos que reverberam essas provocações de formas variadas.

Entendendo que os movimentos de criação coletiva ocorrem em larga escala nos territórios das Américas, indo além dos grupos mencionados anteriormente e sendo uma política poética recorrente em diversos espaços e agrupamentos, surgem naturalmente grandes entroncamentos que traduzem modos específicos de fazer acontecer esse procedimento. Esses entroncamentos se ramificam, alastrando os trabalhos investigativos que criam características próprias: inventários de procedimentos com pontos de partida específicos, formas de operação e, conseqüentemente, nomenclaturas próprias. Esses procedimentos são constantemente atualizados à medida em que são apropriados e revisitados por novos coletivos, criadores e criações, que por sua vez, acabam gerando novos segmentos neste vasto conjunto de rizomas.

Tive contato com essa prática de criação, centrada na colaboração por cenas, com diversas abordagens e denominações — em coletivos, instituições de ensino e leituras bibliográficas sobre o tema. No entanto, foi sob os títulos de “estudos cênicos”¹, “estudos da cena” ou simplesmente “estudos” que encontrei as abordagens mais radicais no sentido de promover um enfrentamento da matéria da cena pela própria cena.

Partindo desse reconhecimento e seguindo o fio de Ariadne deixado pelas experiências, busco, neste momento da investigação, reunir referências que nutram perspectivas para estabelecer uma prática metodológica em um processo criativo em andamento. Não se trata de buscar a origem da ideia de “estudo cênico” nos processos criativos no Brasil por meio de uma escavação “genealógica”, por assim

¹ Aprofundi meu trabalho de criação em diálogo com os Estudos Cênicos, sob a orientação do ator e diretor Leonardo Antunes, em colaboração com o ator Jean-Pierre Kaletrianos, durante meu período como ator na Cia Teatral Energós, especialmente entre 2019 e 2023. Leonardo Antunes é o diretor da companhia. Em um artigo coescrito por Gabriela Itocazo, Leonardo Antunes e Maria Thaís sobre o processo criativo de “Prometheus — a Tragédia do Fogo,” (produzido pela Cia de Teatro Balagan, dirigido por Maria Thaís e com participação de Leonardo Antunes no elenco), são mencionadas as práticas de Estudos Cênicos no processo. Esses estudos ocorriam sob a orientação da diretora e eram apresentados a um pequeno grupo de espectadores na Casa Balagan. Eles serviam para explorar as particularidades dos materiais, propondo uma forma de tradução em composição teatral.

No artigo, uma nota de rodapé oferece uma definição relevante que vale a pena mencionar: “*Estudos cênicos*: prática criativa de investigação em que os atores, provocados por uma obra, um tema, um material ou por um desafio proposto, compõem um esboço de cena; é uma resposta poética, um rascunho, um protótipo, por vezes partilhado com o público, por vezes apenas um modo de prospectar o material propulsor de diálogos e aberturas (Itocazo; Antunes; Thaís, 2011, p. 15)”.

dizer, mas sim de ecoar interrogações sobre a ideia de “estudar a cena” em diálogo com tradições específicas, encontrando possibilidades para uma abordagem mais pessoal e apropriada, capaz de guiar um trabalho em desenvolvimento. Trata-se, enfim, de materializar um *procedimento de criação* para que, a partir dos aspectos pedagógicos e das explorações ressaltadas no capítulo anterior, os criadores tenham possibilidades de significar essas experiências em feitura. Portanto, mecanismos que forneçam um transporte que nos leve em direção à criação cênica.

É importante destacar que esse movimento dialoga com a historiografia, mas não se concentra no trabalho historiográfico; seu foco principal é essencialmente sondar os passos anteriormente realizados, observar seus vestígios, para depois percorrer caminhos próprios, sem deixar de evidenciar as trajetórias de outras pessoas que estão presentes, indiretamente, em uma prática pessoal de direção em sala de ensaio — uma vez que este trabalho toma como centro mobilizador a prática como pesquisa em artes da cena. Tanto a desconstrução quanto a reconstrução da identidade estão presentes nesse processo, que, à medida que se constrói, também constrói uma forma de fazer. Trata-se mais da composição de um caderno pessoal de diretor-pedagogo-pesquisador, onde os rastros dos percursos e as planícies encontradas abrem veredas para outros caminhos. A questão central aqui é sobre o que posso fazer e como posso fazer esse processo, ainda em estágio inicial, ganhar corpo.

3.1. ESTUDAR A CENA

3.1.1. RASTROS E TERRENOS

O título e a prática dos “estudos” cita e faz referência a uma linhagem de investigações no Brasil que derivam da leitura e do movimento de criação em diálogo com os rastros de uma tradição cênica russa. Essa prática também é conhecida como “*etjud*” e, sobretudo, “*études*”, refletindo pesquisas francófonas sobre Constantin Stanislavski e seu legado — particularmente em relação ao trabalho com as ações físicas, último objeto de concentração das pesquisas do

diretor-pedagogo. É no trabalho desenvolvido por Maria Knebel² que este último objeto ganha a sistematização sob o título de método da *Análise-Ação* ou *Análise Ativa*, onde acontece o ensaio através de *études*. Ao falar sobre esse mecanismo, Knebel (2016) nos revela o centro revolucionário deste trabalho: o texto improvisado — e, ousado dizer, mais do que o texto, o próprio ato de improviso. Através dessa chave, o processo de entendimento do material dramático percorre outras vias dentro do trabalho da atuação, essencialmente a totalidade do corpo.

Em um primeiro momento, ocorre o que a autora chama de “exploração mental” do texto, onde é através dessa exploração que o ator passa a “enxergar no esqueleto da obra um tecido orgânico” (Knebel, 2016, p. 50). Metodologicamente, é sugerido um exercício simples: “cada intérprete deve narrar a linha de seu papel ao longo de toda a peça” (Knebel, 2016, p. 50). Então, dotado desse esqueleto (o entendimento da lógica das ações), ele passa ao processo de ensaio *pela ação*, onde se coloca no lugar do personagem no drama, executando as ações do outro (personagem) partindo de si próprio e falando com suas próprias palavras (improvisadas) que o agir impulsiona.

Em um jogo atento a verve de criação na sala de ensaio, os *études* são produzidos e, logo em seguida, avaliados em comparação com o texto, buscando correções de incongruências com o material de origem — o rigor, neste contexto, está no trabalho de entender o universo proposto pelo autor. Para que esse entendimento seja completo, é necessário, inclusive, compreender os esquemas das construções lexicais e estruturas gramaticais utilizadas, tanto pelo autor quanto pelo ator em ação. É nesse comparativo (entre outros) que se ganha intimidade e entendimento da particularidade do que o autor propõe em sua obra.

O caráter revolucionário deste trabalho naquele contexto, em comparação com o que vigorava antes de sua formulação, se evidencia quando Knebel afirma que antes,

² Maria Knebel se destaca como uma das pesquisadoras e diretoras teatrais que construiu um percurso sólido mantendo vivo esse pensamento inquieto iniciado por Stanislavski. Nascida em Moscou, Knebel estudou no estúdio dirigido por Michael Chekhov, atuou no Teatro de Arte de Moscou e lecionou no Instituto Estatal de Artes Teatrais (GITIS), sendo responsável por formar outros nomes importantes do teatro do século XX (como Anatoli Vassiliev, que será mencionado a seguir).

[...] ao analisar a peça à mesa, o intérprete não via a importância física do herói, pois esta não se materializava. Com o novo método de trabalho, o intérprete apropria-se dos acontecimentos desde os primeiros passos do trabalho sobre o papel, sem separar o psicológico, interior, do físico, exterior.

Se antes analisávamos a peça e o papel desde um ponto de vista especulativo, através do raciocínio e como que “de fora”, no novo método de ensaios, realizando *études* diretamente sobre os temas da peça, sobre as situações que a compõem, a análise é feita de maneira real e a ativa. É como se o ator fosse imediatamente colocado nas condições de vida do personagem, no mundo da própria peça (Knebel, 2016, p. 51).

O que ressalta aos meus olhos nessa abordagem é a construção de um mecanismo cujo mote é, justamente, a capacidade de descentralizar a criação e a compreensão da cena do diálogo prévio de sua execução. Deposita-se sobre o contato com a cena a crença no entendimento da ação.

A escrita de Knebel é rica e repleta de exemplos que evidenciam uma vivência intensa na lida com essa metodologia de trabalho tomada pela prática. Nos anexos da edição publicada no Brasil, organizada por Anatoli Vassiliev e traduzida por Mariana Tenório e Diego Moschkovich, há amostras e exemplos práticos. Knebel também oferece alertas importantes sobre a aplicação dessa metodologia, como quando afirma:

Às vezes encontramos ainda um outro fenômeno que freia o trabalho. O ator, repetindo duas ou três vezes um *étude*, começa a fixar o seu próprio texto improvisado. Assim que o *étude* se torna repetição e deixa de ser a busca por um conhecimento novo e mais profundo do personagem, deve-se interromper imediatamente os exercícios, que levam a um caminho falso (Knebel, 2016, p. 57).

E são justamente esses contínuos lembretes de uma não mecanização da improvisação que reafirmam como, neste trabalho, a improvisação e a escuta ativa da cena são caminhos para a construção de conhecimentos, descobertas e explorações. Não se trata de improvisar a fim de encontrar efeitos de grande intensidade emocional ou de analisar o texto na busca de um entendimento meramente analítico, mas sim de, na própria ação, semear a necessidade de agir em cena, cultivando assim a presença da atuação.

Historicamente, para que o surgimento desse mecanismo de trabalho se fortaleça, além da busca por melhorias em aspectos que podemos classificar como

“estéticos” da cena (que resvalam na qualidade no trabalho da atuação, da voz, do corpo, da psique), há elementos do ofício cotidiano que detonam a interrogação que gera o trabalho da chamada “análise ativa”. Segundo Knebel (2016, p. 20), um desses elementos “era a crescente passividade do ator, que, ao invés de buscar, desde o início, um caminho que o aproximasse do papel, começava a delegar essa responsabilidade ao diretor”. Este princípio de trabalho reflete o desejo de arrancar o ator da letargia e da função passiva, transformando-o também em autor da cena. Neste jogo, abre-se a possibilidade efetiva da pesquisa de uma dramaturgia própria da atuação. Há a enunciação de um interstício entre as estruturas formais, plenamente estabelecida, e a execução, que passa a ser nutrida pelo ato de improvisado do ator, que se torna também autor de sua ação em acontecimento.

Seguindo caminhos de elaborações metodológicas acerca dos *études*, Anatoli Vassiliev é importante de ser citado. Vassiliev foi aluno de Knebel no GITIS e, no prefácio do livro mencionado, a relação com sua mestra ganha tonalidades que verificam essa empolgação pelo improvisar, de caráter, segundo suas palavras, científico e profissional:

Para mim, foi uma alegria poder voltar ao que havia aprendido nos anos de minha primeira universidade, de química, onde tudo era construído a partir de um ponto de vista exato, regular, gramatical, com campo livre à improvisação (Vassiliev, 2016, p. 15).

Vassiliev é um diretor que teve grande trânsito no Brasil, participando de eventos, oficinas e outras atividades. Um capítulo de seu livro “*A un unico lettore: Colloqui sul teatro*” (Vasil'ev, 1993) foi traduzido para o português por Papoula Bicalho e Matilde Biadi, percorrendo o país, especialmente o Sudeste, durante um programa de oficinas e conferências realizadas em 2010 pelo ECUM — Centro Internacional de Pesquisa sobre a Formação em Artes Cênicas. Na ocasião, o diretor conduziu uma oficina intitulada “O texto literário e a improvisação”, nome homônimo do capítulo traduzido.

O capítulo é uma aula dada em Bruxelas, durante a primeira edição da *École des Maîtres*, em 21 de setembro de 1990, e constrói uma perspectiva dinâmica sobre o trabalho com os *études*, narrando a condução dos ensaios por Vassiliev.

Observar a mutabilidade da prática dos *études* sob a direção desse encenador russo, contemporâneo a nós, nos relembra a dimensão ampla que este trabalho pode ganhar, sempre tendo como base: 1) a ação física; 2) o ato de improvisação.

Seguindo o sistema lógico ternário da cena dramática, Vassiliev destaca o percurso dramático dividido em:

- Partida: O acontecimento inicial que delimita comportamentos; dessas ações, sucedem-se os acontecimentos.
- Clímax: O acontecimento em si, o evento principal da cena.
- Final: O território que abrange do clímax até o início da cena seguinte.

Essa divisão visa dar material para que o *étude*, em sua tarefa, se efetive, sendo ela:

fornecer ao ator um processo de jogo, ou seja, tornar seu jogo cênico natural, consequente, gradual, manifestando-se *hic et nunc*; de transportar seu jogo cênico do tempo passado (que é um tempo de tipo narrativo) para o presente³ (Vasil'ev, 1993, p. 348).

Refletindo uma inquietude, a prática que Vassiliev narra representa uma espécie de continuidade apropriada do trabalho com ações físicas. É interessante ver essa continuidade não como uma evolução, mas como uma das ramificações transversais aos processos criativos já mencionados, nos quais criadores autônomos se apropriam e atualizam as práticas conforme seus interesses criativos em uma sala de ensaio viva e cambiante.

A partir da estruturação mencionada, o trabalho de ensaio por meio dos *études* passa a ser organizado em quatro variantes. A primeira é a variante autêntica (ou clássica, ou analítica), na qual se respeitam todos os caminhos dramáticos criados pelo autor em todas as suas estruturas. Gradualmente, surgem lacunas em

³ Tradução nossa. Original: “Il vero compito dell’etjud, quello che effettivamente, anche se impercettibilmente, svolge, è quello di fornire all’attore un processo di gioco e cioè quello di rendere il suo gioco scenico naturale, conseguente, graduale, manifestantesi *hic et nunc*; di trasportare il suo gioco scenico dal tempo passato (che è un tempo di tipo narrativo) a quello presente.”

Sobre a questão do tempo narrativo e do tempo presente no texto de Vassiliev, há um destaque interessante quando o autor afirma que o texto age de forma paradoxal na ação do ator na cena, acorrentando o teatro e privando-o de sua verdadeira finalidade. Segundo ele: “funcionar como um meio imediato de comunicação entre as pessoas. [...] Em suma, o texto tem uma função terrível: a de matar o drama. Embora se diga que ele mesmo é o drama! Um paradoxo (Vasil'ev, 1993, p. 348)” (original: funzionare da mezzo immediato di comunicazione tra gli uomini. [...] Insomma, il testo ha una funzione terribile: quella di uccidere il dramma. Benché si dica che lui stesso è il dramma! Un paradosso).

que elementos não são mais nomeados, ficando abertos à criação pelo ator em cena. Na segunda variante, o desfecho — ou seja, a última parte — passa a pertencer ao ator. Na terceira, há a saída do acontecimento de partida, em que o ponto de partida precisa ser preciso para gerar impulso para a ação. Na quarta e última variante, a ação não é mais nomeada, apenas a composição.

Nesta última variante, no que se refere à montagem do percurso, ocorre um trabalho de análise que se ocupa em fazer as transições de um fragmento para o outro. Há uma sequência de aberturas que convidam à ludicidade e ao jogo, encaminhando-se para o seu coroamento. Ao concluir o fragmento, a liberdade cessa, e o ator é obrigado a executar as condições obrigatórias que conduzem uma composição à outra. O rigor, neste trabalho, está nesses nós que amarram e que precisam ser ajustados com extrema precisão.

A gradação postulada por Vassiliev na construção das variantes dos *études* reflete a necessidade de preservar e manter aquilo que não é racionalizável na cena⁴. Nesse sentido, os princípios em que a racionalidade (que provoca contenção) supervisiona a ação são deixados de lado, permitindo que o descontrole se torne uma tônica a ser explorada.

A vivência da criação da ação no campo do descontrole ocorre por meio da *escuta das imagens* pelo ator. Diretamente ligado ao ato imaginativo, Michael Chekhov (2019, p. 25-26) ilustra o entendimento sobre a ideia de *imagens* neste contexto ao nos conduzir por meio de uma situação narrada: após um longo dia, altas horas da noite, depois de uma sucessão de experiências, você se senta e fecha os olhos. Diante de seus olhos, tudo o que você viu (rostos, lugares, coisas) retorna em imagens. No entanto, essas imagens retornam diferentes, despertando maior interesse, pois nelas há traços de imaginação. E mais, elas não se subordinam ao que você viveu durante o dia; ganham autonomia, trazendo novas criaturas e situações. Trata-se da sua *Imaginação Criativa*, produtora de imagens.

A paulatina abertura para a improvisação permite também uma ampliação da percepção para elementos que tangenciam a cena e que, de outra forma, não seriam descobertos e valorizados se a improvisação fosse limitada apenas ao texto.

⁴ Seguindo Michael Chekhov, Vassiliev nomeia essa dimensão como “metafísica”.

É essa abertura que instrumentaliza atores e diretor na criação de espetáculos permeados por improvisos transversais à linguagem cênica. Especificamente, Vassiliev cita a criação a partir de “Esta noite improvisa-se” de Luigi Pirandello (em abril de 1990) como uma composição baseada na improvisação do texto e da ação, contendo momentos de puro improviso e outros de rigor na récita, permitindo que o tecido compositivo dramático surja. Ou seja, nos coloca a convivência do rigor e da espontaneidade como duas possibilidades latentes e inter cruzadas de encarar a cena como acontecimento.

E, à medida que as variantes se somam no trabalho com os *études*, tornando-o mais independente do texto, surge a questão: o que o diferencia da livre improvisação? Almeida (2015, p. 34) propõe uma afirmação que sugere uma possível resposta ao dizer: “[...] o *étude* difere da livre improvisação, pois enquanto naquela a improvisação ocorre dentro de uma estrutura, esta última se desenvolve criando uma estrutura”. Ou seja, a estruturação como espaço de liberdade criativa, como chão preparado para improvisação, que ao mesmo tempo se torna edificadora de estrutura.

É sob essa relação — entre autonomia e construção — no diálogo com uma estrutura — ao mesmo tempo definida e aberta para improvisação —, que habita a minha curiosidade enquanto diretor de um processo de criação. É interessante observar as mecânicas deste trabalho, buscando entender como é possível esgarçar ao máximo um vínculo estabelecido (neste caso, com o texto literário) e também estreitá-lo. Nesse vai-e-vem, ocorrem as escolhas de uma dramaturgia espetacular que permite que emergjam silêncios, respirações, tempos, simultaneidades, planos, entre outros elementos diversos que convivem com essa matriz original, às vezes chegando a questionar a necessidade da palavra falada, mas sempre com primazia pelo trabalho a partir da ação.

O trabalho com o drama e o texto literário não estabelece uma base de pretensão definida para o processo criativo descrito neste texto. No entanto, ao revisar as bifurcações do século e da Rússia em que viveu Stanislavski,

encontramos seu vínculo com Vsevolod Emilevitch Meyerhold⁵, diretor citado como influência criativa na construção dos procedimentos narrados no capítulo anterior. Meyerhold estabelece outro vínculo com a ideia de estudar a cena e de construção de uma estrutura propícia ao estudo.

Stanislavski e Meyerhold sintetizam grandes linhagens de projetos poéticos de criação, sendo expoentes da cena dos séculos XIX e XX, com ecos que se estendem ao século XXI. Eles evidenciam as diferenças que fundamentam suas abordagens, muitas vezes lidas como opostas. A relação entre os dois diretores é de um antagonismo nutrido por ricas contradições. Meyerhold foi aluno de Stanislavski e, em certo ponto, optou por deixá-lo para fundar sua própria trupe e conduzir seu próprio projeto, seguindo um caminho distinto. Ele “rejeitou o naturalismo psicológico e deu atenção ao aspecto plástico do espetáculo, às linhas, aos movimentos, às cores capazes de sugerir e revelar o interior, o invisível” (Picon-Vallin, 2013b, p. 18). Este projeto, multifacetado tal qual foi o de Stanislavski, em um dado momento era denominado como “teatro da convenção”, um teatro não ilusionista no qual “não se trata de fazer entrar a vida, mas de submetê-la a uma transformação artística, considerando-se o espectador ativo como o ‘quarto criador’” (Picon-Vallin, 2013b, p. 17).

No entanto, esse divórcio não marca uma ruptura definitiva. As biografias de ambos insistem em se aproximar constantemente em diversas ocasiões, desde tentativas de parcerias frustradas a encontros a portas fechadas (tornados míticos ao longo do tempo, sem que saibamos ao certo o conteúdo dos debates ocorridos) até discursos públicos e opiniões sobre os espetáculos produzidos por suas respectivas companhias. “Não há praticamente nada na atualidade do nosso mundo teatral russo que não esteja, de um modo ou de outro, ligado a Stanislavski, que estudou a ciência da encenação”, afirma Meyerhold (*apud* Béatrice Picon-Vallin,

⁵ Nas últimas décadas, Meyerhold tem sido uma fonte inesgotável de surpresas, com investigações que antecipam, e muito, dimensões presentes na cena contemporânea. Vale ressaltar que Meyerhold foi uma vítima política do regime stalinista, e, por isso, grande parte de sua obra atravessou os tempos pela resistência de alguns, como no caso de Serguei Eisenstein. O apagamento de Meyerhold da história do país foi um marco, e somente nos últimos anos houve um retorno a esse material.

2013b, p. 18); “O único encenador que eu conheço é Meyerhold”, afirma Stanislavski (*apud* Béatrice Picon-Vallin, 2013b, p. 27).

Amplificar a visão da relação entre esses dois encenadores, cujos projetos fundamentam oposições, evidencia também as complementaridades e um jogo que os torna distintos, mas também indissociáveis. O próprio Meyerhold, em 1936, cita uma ocasião que Picon-Vallin associa a uma direção de Stanislavski em 1901 da peça “As Três Irmãs”, quando já estava seguindo seus princípios das ações físicas e Meyerhold estava em cena:

Meyerhold rememora, diante de seus atores, um momento no qual ele não conseguia exprimir o frêmito que lhe estava sendo pedido; Stanislavski o fez então desenvolver uma garrafa e, a partir dos movimentos de seu corpo, das tensões implicadas por essa ação, algo brotou, semelhante ao sentimento buscado, que não era o sentimento, mas podia ser percebido como tal pelos observadores. A atuação do exterior para o interior, que caracteriza a pesquisa meyerholdiana, lhe foi de alguma forma revelada por Stanislavski, mesmo se, entre as soluções que experimentava, Stanislavski tenha optado, na época, pela via contrária. No entanto, ele voltará a esse tipo de atuação em vários momentos de sua carreira, antes de fazer a respeito uma investigação sistemática entre 1935 e 1938 (Picon-Vallin, 2013b, p. 19).

E este ponto nos é interessante. A ação física: essa é a pedra de toque que une esses dois universos tão distintos. Entender como o trabalho por intermédio das ações físicas é o ponto de convergência comum entre dois diretores de abordagens tão distintas como as mencionadas, nos permite observar Meyerhold ao lado de Stanislavski como dois frutos completamente distintos em tons, formatos, cores e saberes, mas que brotam do mesmo solo, arado com as mesmas substâncias e mecânicas. O que efetivamente diferencia os dois diretores-pedagogos é o olhar para a relação entre psicologia e composição na produção das ações. Em Stanislavski, as ações físicas permanecem ligadas às ações da vida; Meyerhold, por sua vez, trabalha por intermédio da montagem de referências que faz o ator vivenciar imagens múltiplas e heterogêneas, produzindo outro tipo de criatividade por meio da ação (Picon-Vallin, 2013b, p. 29).

Trata-se, portanto, de uma mudança de princípios operativos, porém sem abrir mão das ações e do imaginário ativo dentro desse contexto. Abrir o leque

desse trabalho bifurcado é interessante, uma vez que a lógica meyerholdiana está mais próxima, especificamente, de nosso interesse criador em processo. Contudo, nesse jogo, não devemos abrir mão desse solo arado e enriquecido por uma abordagem múltipla, entendendo que tudo que brota dele pode vir a ser de interesse ao nosso universo criativo.

Como delinea Maria Thaís (2009), ao contrário de Stanislavski, Meyerhold não formulou um método ou um sistema, mas, transversal à sua prática cênica, encontramos esse movimento que fundiona pedagogia e encenação. Ele aspirava que o ator não fosse apenas um mero intérprete das ideias do diretor, mas sim um colaborador e criador. Diante do contexto em que essa aspiração se situa, era necessário um “método ativo de educação, ensinando o ator a compreender o que interpreta e educando-o a pensar por meio de imagens” (Thais, 2009, p. 37) para efetivar sua visão.

Nesse conjunto de práticas, artísticas e também pedagógicas, busco materiais que evidenciam a questão da composição e da lógica das ações físicas de forma entrecruzada, bem como como a improvisação se comporta nesse contexto e como ocorre a chamada “escuta das imagens”. Nessa busca, o trabalho com a biomecânica volta como destaque. Evidenciando aspectos de uma abordagem que valoriza os desenhos de uma composição, a biomecânica parte de aspectos plásticos e sonoros inseridos num contexto de transmissão: são explorações aprendidas por meio do olhar e da orientação, valorizando a execução precisa do que é proposto, destacando o gestual e o movimento no processo formativo da atuação.

Um marco na construção do trabalho biomecânico de Meyerhold é um curso coordenado em seu Estúdio de Petersburgo entre 1914 e 1917, intitulado “Técnica dos Movimentos Cênicos” (Picon-Vallin, 2013a, p. 69). Fruto de um fascínio pela tradição, materializado em seu imaginário pelo olhar para a *Commedia Dell’Arte* e também para manifestações do Oriente, Meyerhold passa a realizar parcerias com especialistas eruditos, como V. Soloviev, especialista em comédia italiana, e começa a produzir exercícios roteirizados, na maioria das vezes inspirados na *Commedia Dell’Arte* e acompanhados por música. Cada exercício:

Inclui atividades corporais (salto, queda, corrida, bofetada), elementos de acrobacia ou malabarismo e se apoia na manipulação de diferentes objetos, muitas vezes ligados à tradição (arco, bastão, bengala, cesta, espada, lanças, leque, chapéu, capa, véus, tecidos etc.) (Picon-Vallin, 2013a, p. 69).

Essas sequências roteirizadas são nomeadas por alguns como “estudos”, que recebem títulos situando-os em um contexto de micronarrativas específicas, como “a bofetada”, “a punhalada”, “o arco”, “a pedra”, entre outros⁶. Essas são sequências fixas a serem aprendidas e repetidas, no entanto, mais do que uma sequência coreográfica, os exercícios e estudos biomecânicos sintetizam em pedagogia os princípios de movimento que derivam e traduzem a visão de Meyerhold sobre as práticas que pretendia formar, no que se refere à plasticidade da cena, estilizada e “teatral”. Assim sendo, servem como uma “preparação”, por assim dizer, não sendo um fim em si mesma, mas um caminho para uma compreensão complexa de seus ideais. Tratava-se de um processo de aprendizagem e formação de uma pedagogia que pretendia pensar (em um quesito prático) o ator dessa nova cena. Movido por princípios, a aprendizagem por “estudos” na biomecânica evidenciava a forma na equação da elaboração de um gestual expressivo, sintético e de administração de forças. No contexto do trabalho meyerholdiano, esses estudos têm objetivos específicos relacionados ao controle do material do ator:

[...] isso significa ajudar o ator a tomar consciência do seu corpo no espaço da cena: e primeiramente ajudá-lo a achar e movimentar o seu centro de gravidade, já que a arte do ator em movimento exige um senso de equilíbrio igual ao do funâmbulo. É a partir desse equilíbrio sempre perturbado e reencontrado que o ator se organiza na área cênica, bem estável e flexível sobre suas pernas, ao mesmo tempo ponto de apoio e molas. De algum modo, os exercícios desenvolvem no ator a faculdade de sentir interiormente tudo o que pertence ao exterior (Picon-Vallin, 2013a, p. 75).

⁶ Assim como as poses da *Commedia Dell'arte*, os movimentos da capoeira ou das danças populares, o estudo dos movimentos que compõem a biomecânica integra aquele conjunto de saberes que não podem ser totalmente transmitidos através de palavras escritas, mas sim pelo olhar atento da relação entre mestre e discípulo. Esses conhecimentos constituem um repertório transmitido e perpetuado de geração em geração por meio da oralidade e da convivência. Alguns nomes mantêm o legado das sequências da biomecânica vivo, mas os acontecimentos decorrentes do regime stalinista nos fazem concluir que muitos desses saberes foram perdidos ao longo do tempo, e o que permanece atualmente representa apenas uma parcela dessas sequências.

Essa definição estrita, muito física e precisa, acionada e organizada por elementos exteriores do corpo do ator, não dispensa o ato improvisador da ação cênica, ligado à ideia de “combinação” das capacidades e habilidades adquiridas, formalizadas na tríade “intenção, realização, reação” durante o jogo.

Ao contrário do que parece, a abordagem biomecânica da atuação não reduz o ator ao estado de máquina (mas pode permitir mostrar a máquina, ou o boneco, dentro do personagem) e, mais, não ignora a sua capacidade de improvisação, ela abre a atuação ao princípio da montagem, torna o ator responsável pela criação de imagens espaço-rítmicas sem função ilustrativa redundante em relação ao texto, ela obriga a ver e se ver dentro do espaço. Esse tipo de atuação se apoia sobre a consciência que o ator tem da inscrição do seu corpo sobre e dentro da área cênica, sobre seu conhecimento da mecânica corporal, sobre conceitos dinâmicos de aceleração, de resistência, de frenagem, sobre noções de emprego, de autolimitação. A assimilação de um certo número de regras libera a imaginação e dá ao ator, além do slogan simplista de eficiente homem-máquina das utopias produtivistas, a disponibilidade do seu corpo e a abertura, num espaço autolimitado, mínimo, de uma margem de liberdade que deve ser plenamente aproveitada. A assimilação das regras lhe dá, enfim, e sobretudo, talvez a possibilidade de transgredi-las (contraemprego,* movimento dito “excêntrico”) (Picon-Vallin, 2013a, p. 79-80).

A prática de improvisação aqui existe e opera de outro modo, descolada da vida cotidiana, sendo capaz de gerar um rebote onde, de fora para dentro, ocorre uma manifestação (emanando de dentro para fora). Isso permite ao ator efetivamente imaginar e atribuir sentido a outras matrizes de pensamento, sobre o caminho da combinação, da composição, da elaboração de imagens plásticas e sonoras.

Em resumo, as diversas práticas que se traduzem na súmula “estudo” são diversas facetas da forma de se estudar a cena em estado de latência. Caminhos distintos explorados por uma série de artistas que, em suas inquietudes poéticas e vislumbres estéticos, dialogam com os materiais que lhes foram oferecidos, seja pela tradição, seja pela erudição, para elaborar um projeto de cena e de ator.

3.1.2. ENUNCIANDO OS DESAFIOS

Em 2022, São Paulo, Brasil, observando esses princípios, essas histórias, me fortalecendo com aquilo que me traz para a criação (sobretudo as experiências

que outros proporcionaram a mim), junto ao coletivo criador busco estabelecer uma concepção apropriada para a ideia de estudar a cena e estipular uma estrutura que nos seja interessante e propícia a isso.

Pensando nisso, após alguns encontros de exploração sistemática do Campo de Visão, narrados no capítulo anterior, passo a propor estudos cênicos aos criadores que me acompanham. Antes de adentrarmos aos materiais dramatúrgicos desejados (as imagens e o universo da epidemia de insônia e o universo do sonho manifestado, engatilhados por “Cem Anos de Solidão” de Gabriel García Márquez, cuja a relação foi pontuada na introdução desta dissertação), porém, sem perder o foco de nossa investigação, foi crucial dar o primeiro passo para estabelecer o estudo como uma das práticas da pesquisa. Nesse sentido, nossa primeira incursão questionou: “*É possível um blecaute completo e total nos dias atuais?*”.

A partir desse questionamento, uma série de reflexões se desdobraram. Por exemplo, do ponto de vista material, é relevante observar como estamos imersos em um ambiente saturado de dispositivos que emitem luz continuamente; mesmo quando desligados, permanecem em *standby*, ainda emitindo uma luminosidade. Além disso, as luzes do mundo exterior (que parecem nunca se apagar em uma dinâmica 24/7), mesmo quando as casas estão fechadas, conseguem penetrar pelas frestas das janelas e pelas brechas das portas. Ao explorarmos mais a fundo essa questão, nos deparamos com uma espécie de alegoria do ser humano em constante estado de *standby*. A partir dessa miragem, surge a indagação se há, de fato, um blecaute real e completo no corpo-mente do indivíduo na contemporaneidade, imbuído de traços urbanos, desenvolvimentistas e racionalistas.

É interessante ressaltar que, simultaneamente à proposta deste estudo, durante as práticas com o Campo de Visão, exploramos a imagem das mariposas e a orientação transversal no comportamento dos insetos⁷. Essa abordagem elaborava uma camada adicional ao tom de fuga pelo drama nessas investigações, ao observar o lugar de onde se fala como sendo do animalesco, em detrimento do lugar atribuído à humanidade no status superior e distinto desse espectro. Embora

⁷ Exploração descrita na página 74 do capítulo 2.

esse aspecto não tenha sido estabelecido como diretriz do estudo, as experiências simultâneas colaboraram para tecer um pano de fundo para a reflexão que se instaurava. Todas essas diversas camadas contribuíram para criar um imaginário provocativo, delineando o terreno a ser explorado ao longo desse primeiro estudo.

Do ponto de vista metodológico, estabeleci como diretriz principal apenas a ideia de que o estudo consiste em elencar ações e agir no acontecimento cênico. Destaquei que as ações se traduzem em aspectos de encenação, mas não se restringe a eles. Portanto, é fundamental ser guiado sobretudo pelas ações na elaboração do estudo, enquanto os elementos materiais que comporiam a encenação — incluindo marcações, figurinos, adereços, entre outros — devem ser orientados no sentido de se vincular (na provocação e no impulso) a essas ações ao longo da cena. Isso, no entanto, não significa que este princípio de investigação deva negligenciar o aspecto do acabamento — do vestir-se, do situar-se e do elaborar-se —, pelo contrário. Uma vez que para agir de forma não-ordinária neste acontecimento proposto, é necessário estar preparado para isso, e este acabamento é parte integral do todo.

Além disso, é importante evidenciar que durante uma ação propriamente tida como “dramática” um personagem é movido pela ação e, ao entrar em cena, ele deve sair alterado e o ator, conseqüentemente, transformado. No nosso contexto específico, poderíamos abrir mão da alteração do personagem enquanto entidade dramática de uma fábula, mas não dispensamos a transformação do ator, o sujeito que daria corpo a esse personagem.

Como resposta, tivemos dois estudos elaborados por dois agrupamentos diferentes, mas que propunham que todos os atores estivessem em cena. Essas elaborações compartilhavam a tentativa de associar o trabalho com o Campo de Visão a esta primeira exploração da criação por meio de estudos. Essa associação era uma tendência natural, prevista e até mesmo desejada por mim enquanto diretor, uma vez que, além do tema central da pesquisa ser a interseção entre a dramaturgia da cena e o ato de jogar, o trabalho com o Campo de Visão era o repertório comum entre os criadores até aquele momento. Nesse processo de

estudar a cena, trabalhar com vocabulários que são coletivizados pode atalhar positivamente alguns percursos.

Nos estudos em questão, era perceptível a proposição de textos, de espacialidade e de materialidade (cenográfica, luminosa e de vestimenta), elementos que poderiam desembocar em ações. No entanto, contrariando a advertência do enunciado sobre a tendência dos recursos da encenação sobrepujarem o acontecimento das ações, esses elementos observados no estudo não funcionaram como caminho para que as ações efetivamente ocorressem e, conseqüentemente, descobertas fossem feitas na e pela cena. Esta dificuldade era esperada, uma vez que se trata de uma operação refinada e de difícil acesso, dificuldade encontrada sobretudo por mim quando ator em processos de criação.

Nos contextos mais comuns da criação cênica atual, onde o tempo de criação tende a ser curto e a busca por resultados é mais imediata, o comportamento da atuação e até mesmo da direção tende a se concentrar em operar a criação cênica guiados apenas pelo visível de um primeiro plano — as plasticidades esvaziadas de ação acabam sendo mais nítidas e, por isso, com maior facilidade de organização. Focalizando nessa dimensão, no final das contas, o que se vê muitas das vezes são construções plásticas que podem até impressionar e causar um *frisson* imediato, mas que não produz ecos que ultrapassam esse *frisson*. Isso acontece até mesmo em espetáculos que não se propõem a serem visuais, e acabamos vendo gestualidades e palavras também sem ação. Cabe ressaltar que não se trata de uma inação “beckettiana”, onde há a opção por trabalhar com uma composição a partir da ausência de ação de uma *figura*, mas uma ausência de ação pela simples falta de compreensão e conhecimento de como operar uma ação em cena. Isso acaba gerando um comportamento viciado de trabalho e pouco sensível a essas tessituras.

Ao falarmos de ações, é importante retomar que elas ocorrem em um campo de visibilidade menos nítida, mas de grande intensidade para aquele que as percebe e organiza estando no papel de espectador. Por outro lado, quando se trata do papel de produtor das ações, talhá-las acaba sendo mais desafiador justamente por essa opacidade com que elas operam. Fazer isso demanda o desenvolvimento

e o cultivo de algo que está posto como uma habilidade dos aspectos sutis da cena, como mencionado anteriormente.

É crucial mencionar que duas tendências específicas se manifestaram nesses primeiros estudos, relacionadas à busca por uma radicalização do trabalho com a dramaturgia cênica no cruzamento com o ato de jogar, e precisamente essas tendências se apresentaram como os principais desafios de toda a jornada de investigação em processo: a primeira diz respeito ao falseamento do jogo — uma dificuldade recorrente em realmente jogar em cena, uma desconfiança e medo dessa radicalização, disfarçada como uma frequência de ator que dirige sua ação e que desacredita na possibilidade de parceria com o público enquanto co-autor da cena. Essa dificuldade se mostrou, incessantemente, como uma necessidade de ilustração daquilo que se imagina na composição (diferente de elaborar uma escuta das imagens em que o ator tem capacidade de acioná-la durante a sua ação, tal qual citado anteriormente ao mencionar o trabalho de Michael Chekhov), somada a um estranhamento na lida com essa dramaturgia cênica de natureza extremamente lacunar, um estranhamento que impossibilita uma real presença cênica da atuação. Neste contexto, é necessário que, enquanto atuante, o trabalho aconteça na busca por entrar em cena consciente dessas lacunas e acreditando que o ato de jogar é o que vai te devolver a matéria que preencherá as lacunas antes elaboradas — assim, este é um ato de coragem que demanda uma confiança que não é dada, mas cultivada.

A segunda tendência resvala na primeira e diz respeito a um aspecto criativo central na investigação, que está precisamente na construção das lacunas antes citadas: a construção de uma dramaturgia cênica baseada no jogar se converte em uma arquitetura de “jogo-dramaturgia” a ser levada também ao estudo cênico. Portanto, enquanto criadores, nosso olhar dramaturgico não está tanto no ato de contar, mas mais no de provocar com que o jogo aconteça, o qual, é sob o olhar do espectador que o jogo passa a narrar. Trata-se então de uma abordagem distinta, com características e demandas específicas marcadas pela tentativa e erro em todo o percurso, onde elaboramos, exploramos, conflitamos e avaliamos os êxitos e fracassos das tentativas.

Neste primeiro estudo, por exemplo, essa dificuldade se manifestava ao inserir dois planos distintos da ação que não se tocavam em nenhum momento — na primeira, as pessoas jogam e, na segunda, as pessoas narram; uma composição que denota a desconfiança mencionada anteriormente visto que o contato entre esses dois pontos não aconteciam sob o olhar de quem vê, mas de um jogo que ilustra a todo tempo, cada detalhe da ação narrada. Os planos se tocam apenas no sentido de que, ao jogar o Campo de Visão, os atores *ilustram* aquilo que o ator no outro plano narra — o que esvazia completamente os sentidos da proposição de uma dramaturgia que se narra pelo jogar.

A execução do estudo foi seguida de um diálogo avaliativo coletivo, onde, além de eu apontar essas questões, elas foram manifestadas — às vezes não com tanta precisão, mas traduzidas em um estranhamento indefinido — também pela atuação. Dessa forma, enunciamos as possibilidades e dificuldades gerais da criação, bem como os fortalecimentos necessários para que esse projeto estético pleiteado se consolidasse em uma construção cênica feita a muitas mãos.

3.1.3. OS MATERIAIS DE ESTUDO

Após essa primeira experiência, comecei a evocar esses materiais de interesse de forma mais específica. A leitura repetida em voz alta do trecho sobre a Peste da Insônia de “Cem Anos de Solidão”⁸, de Gabriel García Márquez, seguida de um debate sobre determinado aspecto percebido durante a leitura, tornou-se uma prática comum em nossos encontros. Além desse trecho específico, outros momentos da narrativa voltavam insistentemente em nossos diálogos, não só em rodas de conversa, mas no cotidiano de criação como um todo (desde a chegada, os intervalos ou as saídas). Falávamos sobre os Buendía, como era intrigante a imagem de nascer com um rabo de porco, da ascensão de uma mulher aos céus. Ao mesmo tempo, surgia a questão do fascínio pelo progresso e uma problematização sobre nossa condição atual, onde o progresso, para além de uma realidade, se tornou um fantasma. Isso fazia com que a leitura do trecho em que a

⁸ O trecho mencionado está disponível, em sua íntegra, nos anexos da dissertação.

cidade de Macondo passa a funcionar 24/7 (24 horas por dia, 7 dias por semana — parecida com São Paulo, onde estávamos situados) nos mostrasse como nós mesmos estávamos impregnados por uma alucinada lucidez.

Os temas do romance também resvalaram em nós com sua dinâmica de ruptura da realidade pelo dito “fantástico”. Era impressionante a vivacidade com que a narrativa desembocava em imagens, memórias afetivas, reflexões, causos, situações cotidianas e, principalmente, aquelas narrativas que são herdadas, matérias de onde viemos e que nos constituem como seres hoje.

No entanto, a proposição não era remontar o romance — de alguma forma, o “drama” da história, suas personagens ou Macondo, não eram o interesse —, mas sim partir desse universo e tomá-lo como provocação para algo que pudesse ser construído na relação específica que aquele grupo estabelecia. Assim sendo, minha busca era compreender como o imaginário desses “fantasmas dos sonhos não dormidos” poderia ser entendido e transformado em matéria criativa pelos diferentes universos individuais.

Tendo em vista a criação com a linguagem teatral e a abordagem dos estudos, onde a primazia do trabalho está no domínio da ação (mesmo quando se trata do conflito em relação ao próprio agir), elaborei uma sequência de trabalho que descrevo a seguir.

Em 10 de março de 2022, propus um enunciado que, dialogando com nossas leituras do romance, sugere construir um caminho de seleção de materiais a serem estudados. O primeiro enunciado solicitava a cada ator a tarefa de: “Elencar/elaborar 4 imagens-ações para investigação cênica [Verbo no infinitivo + imagens concretas. Exemplo: Nomear todos os itens da casa com papel; Olhar com olhos de gato].” Naquele dia, distribuí folhas em branco para os atores e forneci canetas piloto para que escrevessem essas imagens-ações. Como retorno, obtive as seguintes frases:

1. **Bradar** os sinos: um ancião a caminho do canto: vozes de um pássaro estrangeiro
2. **Colher** a noite: um ancião em banho de assento

3. **Colocar** uma rosa no cabelo de uma criança, delicadamente
4. **Comer** os deliciosos galinhos verdes da insônia
5. **Comer** terra como um animal que sente muita fome
6. **Contar** o número de notas do relógio
7. **Cumprimentar** temendo conhecer, porém sem lembrar
8. **Disputar** a música da memória: um ancião canta para lembrar
9. **Escrever** fichas com o que é mais necessário para viver
10. **Fingir** a manhã: o ancião simula hábitos matinais: a procissão para seguir
11. **Lapidar** um broche com esmero, feito um artesão
12. **Levantar** alarmado achando que algum animal tinha entrado no quarto
13. **Nomear** todos os itens da casa
14. **Olhar** fixamente o relógio e acompanhar com os olhos e a cabeça o ritmo dos ponteiros
15. **Percorrer** as ruas de Macondo soando um sino
16. **Soar** o sino da sanidade

Retornei desse encontro, dispus essas folhas no chão, espalhei-as e fui buscando criar agrupamentos que pudessem dar mais tangibilidade a um possível direcionamento dramático. Assim, os grupos e as frases foram distribuídas da seguinte forma:

ATOS DE SANIDADE

ações que buscam manter a ordem natural das coisas

Bradar os sinos: um ancião a caminho do canto: vozes de um pássaro estrangeiro

Cumprimentar temendo conhecer, porém sem lembrar

Fingir a manhã: o ancião simula hábitos matinais: a procissão para seguir

Percorrer as ruas de Macondo soando um sino

Soar o sino da sanidade

ATOS INSONES

ações que habitam a noite

Comer os deliciosos galinhos verdes da insônia

Contar o número de notas do relógio

Escrever fichas com o que é mais necessário para viver

Levantar alarmado achando que algum animal tinha entrado no quarto

Nomear todos os itens da casa

Olhar fixamente o relógio e acompanhar com os olhos e a cabeça o ritmo dos ponteiros

ATOS ONÍRICOS

ações que da noite insurgem

Colher a noite: um ancião em banho de assento

Colocar uma rosa no cabelo de uma criança, delicadamente

Comer terra como um animal que sente muita fome

Disputar a música da memória: um ancião canta para lembrar

Lapidar um broche com esmero, feito um artesão

Essa delimitação em três grupos serviu como minha resposta, autoral, a este material bruto que chegou dos atores, o que destrinchou uma possibilidade concreta para iniciar as operações do trabalho. No entanto, ao revisar esse material, ainda disperso, mas com algumas indicações já apontadas através do título, uma narrativa começava a querer ser sugerida e a proposta da criação não estava centrada na busca por elaborar, em primeira instância, uma fábula.

A proposta do processo estava justamente em desestabilizar essa lógica onde se cria uma dramaturgia narrativa e, em seguida, a materializa, brincando com essas duas instâncias de forma intermitente — sugerindo narrativa pela materialidade e materializando apontamentos que criam narrativas — tendo o ato de jogar pela atuação, somada a aspectos plásticos (também tidos como instâncias do jogo), o centro propulsor do processo e da cena. Para manter esse objetivo latente, propus um outro exercício derivado: a partir do estímulo das frases criadas, iniciamos uma busca por referências visuais, como pinturas, fotografias, esculturas, entre outros. Essas imagens, no cruzamento com as frases, seriam nossos “textos” de trabalho.

Uma pluralidade de materiais surgiu nessas buscas. Em alguns encontros, eu trazia essas imagens impressas; em outros, me referia a elas pela minha fala. Todos os integrantes da investigação tinham acesso *online* a essas pastas de referências e, ao propor algum problema de criação, todos poderiam seguir conforme melhor lhes aprouvesse na resolução desse problema, podendo recorrer apenas à frase, a uma das imagens, ao agrupamento delas, ao que elas faziam referência, o que ela lhe suscitava de forma pessoal, ou até mesmo ao cruzamento desses diversos elementos.

Nas páginas que se seguem, destaco algumas dessas referências visuais.

ATOS DE SANIDADE

Bradar os sinos: um ancião a caminho do canto: vozes de um pássaro estrangeiro

FIGURA 12 — Obra "*Het narrenschip*" (Navio dos Loucos), 1490-1500, Hieronymus Bosch



Fonte: Wikimedia commons.

Cumprimentar temendo conhecer, porém sem lembrar

FIGURA 13 — Obra "*Pagamento del tributo*" (O Pagamento do Tributo), 1423-1428, Masaccio



Fonte: Wikimedia commons.

Fingir a manhã: o ancião simula hábitos matinais: a procissão para seguir

FIGURA 14 — Obra "*Moi et le Village*" (Eu e a Vila), 1911, Marc Chagall



Fonte: Wikimedia commons.

Percorrer as ruas de Macondo soando um sino

FIGURA 15 — Frame de "*Det sjunde inseglet*" (O Sétimo Selo), 1957, filme dirigido por Ingmar Bergman



Fonte: Captura de tela.

Soar o sino da sanidade

FIGURA 16 — Obra "*Untitled (Fishing)*" (Sem título - Pesca), 1981, Jean-Michel Basquiat



Fonte: Wikimedia commons.

ATOS INSONES

Comer os deliciosos galinhos verdes da insônia

FIGURA 17 — Obra "*Niños comiendo uvas y melón*" (Os Comedores de Melão), 1645/46, Bartolomé Esteban Perez Murillo



Fonte: Wikimedia commons.

FIGURA 18 — Obra "*Tres hombres a la mesa (El almuerzo)*" (Três Homens à Mesa/O Almoço), versão em Budapeste, 1618-1619, Diego Velázquez



Fonte: Wikimedia commons.

FIGURA 19 — Obra "*Tres hombres a la mesa (El almuerzo)*" (Três Homens à Mesa/O Almoço), versão em São Petersburgo, 1618-1619, Diego Velázquez



Fonte: Wikimedia commons.

Escrever fichas com o que é mais necessário para viver

FIGURA 20 — Fotos do manto da apresentação, sem data, Arthur Bispo do Rosário



Fonte: Museu Bispo do Rosário.

Nomear todos os itens da casa

FIGURA 21 — Foto de "Eu preciso dessas palavras escritas", Arthur Bispo do Rosário



Fonte: Museu Bispo do Rosário.

FIGURA 22 — Fotos de objetos de Arthur Bispo do Rosário



Fonte: Museu Bispo do Rosário.

Levantar alarmado achando que algum animal tinha entrado no quarto

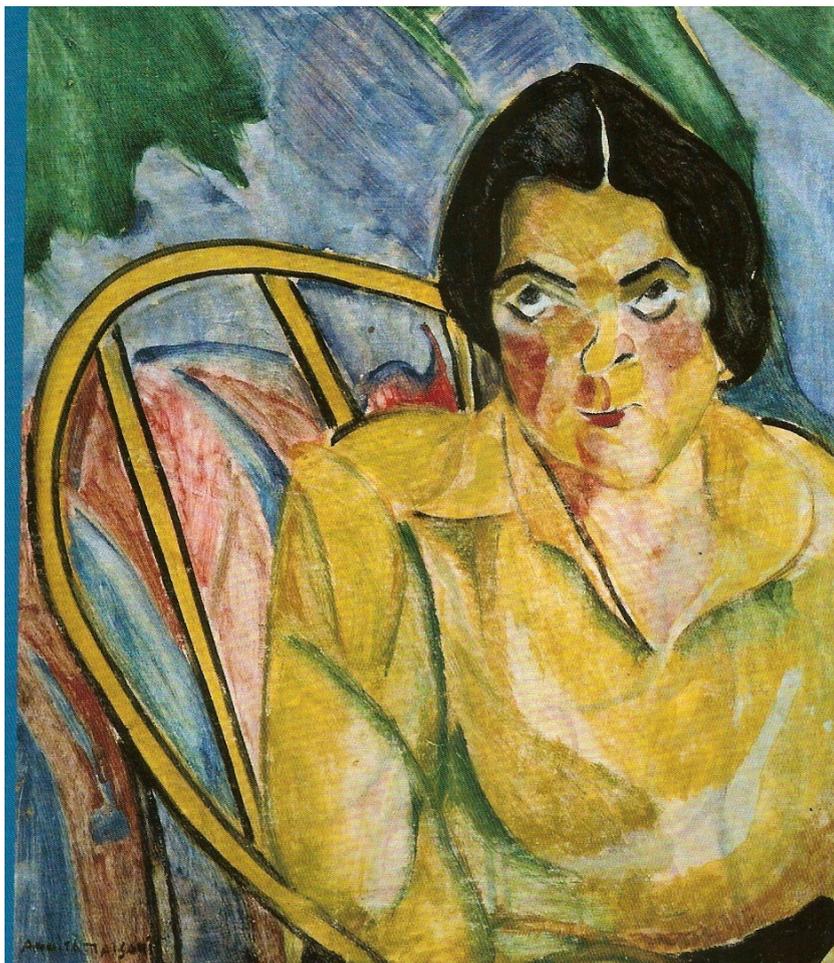
FIGURA 23 — Obra "*The Night*" (A Noite), 1890, Ferdinand Hodler



Fonte: Meisterdrucke.

Olhar fixamente o relógio e acompanhar com os olhos e a cabeça o ritmo dos ponteiros

FIGURA 24 — Obra "*A Boba*", 1915-1916, Anita Malfatti

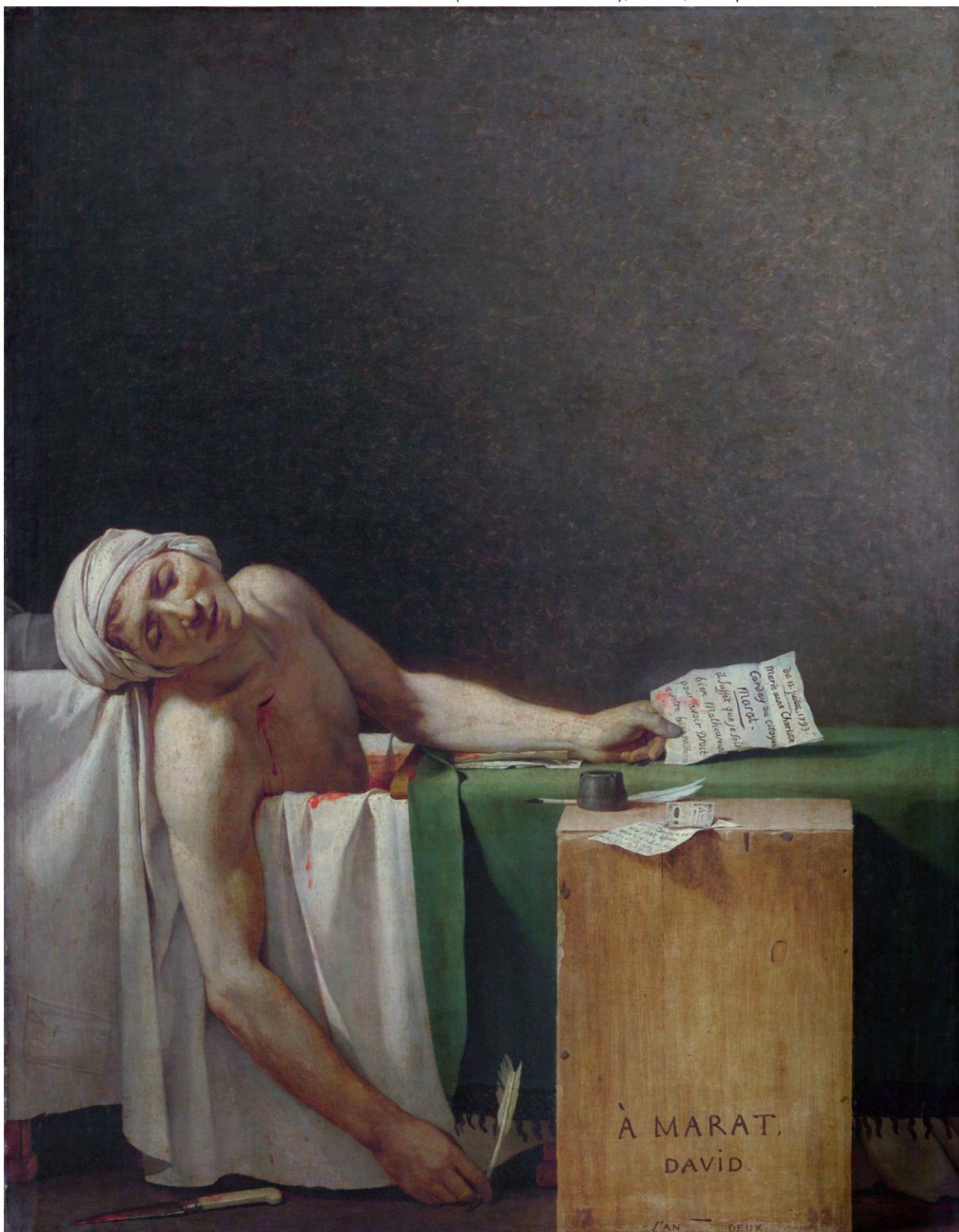


Fonte: Wikimedia commons.

ATOS ONÍRICOS

Colher a noite: um ancião em banho de assento

FIGURA 25 — Obra "*La Mort de Marat*" (A Morte de Marat), 1793, Jacques-Louis David



Fonte: Wikimedia commons.

Colocar uma rosa no cabelo de uma criança, delicadamente

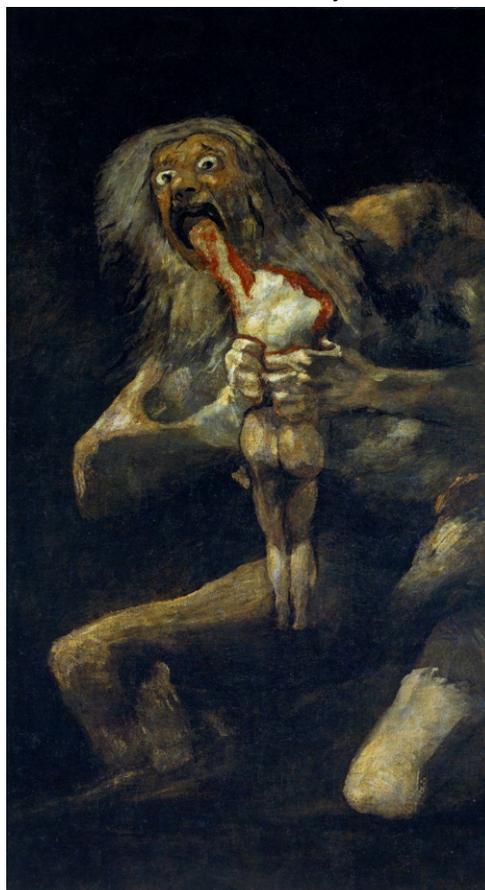
FIGURA 26 — Obra "*Primavera*", 1482, Sandro Botticelli



Fonte: Wikimedia commons.

Comer terra como um animal que sente muita fome

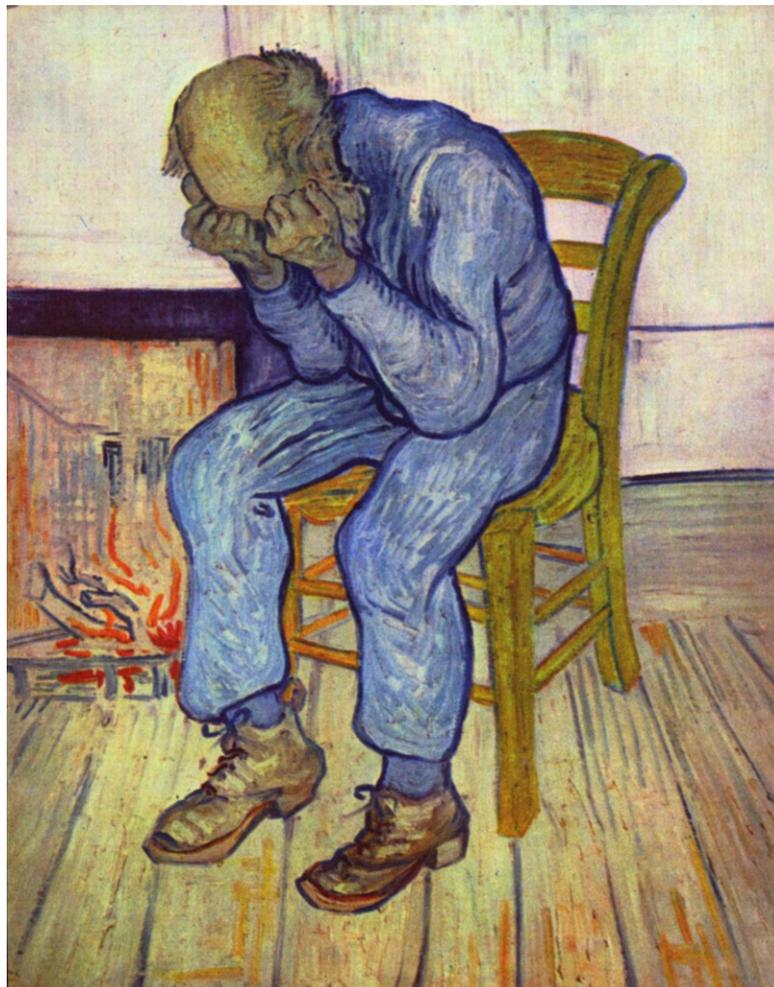
FIGURA 27 — Obra "*Saturno devorando a su hijo*" (Saturno Devorando um de Seus Filhos), 1819-1823, Francisco de Goya



Fonte: Wikimedia commons.

Disputar a música da memória: um ancião canta para lembrar

FIGURA 28 — Obra "*At Eternity's Gate*" (Velho Triste/No Portão da Eternidade), 1890, Vincent van Gogh



Fonte: Wikimedia commons.

FIGURA 29 — Obra "*Sokea Soittoniekka*" (Músico Cego), 1922, Alvar Cawén



Fonte: Wikimedia commons.

Lapidar um broche com esmero, feito um artesão

FIGURA 30 — Obra "*Pantomime No. 16*", 2017, Denis Sarazhin



Fonte: Art Aesthetics Magazine.

3.1.4. DO JOGO DESNUDO À CONCEPÇÃO MATERIAL: VESTIR O JOGAR PARA AGIR

Pessoalmente, entendo que há diversas formas de encarar a relação com um texto dentro de um processo criativo. Por exemplo, há a tentativa de corporificá-lo como um objeto hermenêutico, onde as personagens (ou qualquer entidade que será corporificada por um humano na cena) são consideradas como entidades substanciais a serem materializadas (Ryngaert; Sermon, 2006). Nesse contexto, a criação segue em direção a uma escavação de descoberta de algo tomado como “pré-existente”, e a cena se estabelece com o objetivo de contar a história segundo esse desejo de materialização. Todos os elementos da cena (sobretudo aqueles que agem) seguem um rumo a fim de sustentar esse propósito.

Mas há outra forma que tende a me interessar, onde encaramos o texto (seja ele qual for, desde um texto propriamente dramático, um conto, um mito, uma

imagem, uma frase, entre outras possibilidades) como um estímulo ativo a um imaginário que é independente e ganha forma nas colaborações feitas em sala de ensaio. Esse texto eleito se torna produtor de questões, dilemas, confrontos e enfrentamentos que se traduzem em materialidades e ações que se independem dele, sem que se perca um vínculo de filiação. Sabemos de onde partimos, mas não ficamos sob sua égide, o que ao mesmo tempo não significa uma várzea completa sem uma dimensão de origem e fundamento. Nesse contexto, há uma estrutura sólida (formada por um ou mais materiais) e um caminho independente que surge dela.

No contexto da criação narrada, os procedimentos de criação das frases, da seleção de imagens, do estudo inaugural, somados a todas as discussões fomentadas nada mais são do que mecanismos que permitem que essa estimulação seja feita para que o texto inicial — vide a passagem da Peste da Insônia de “Cem Anos de Solidão” de Gabriel García Márquez — ganhe tentáculos e amplitudes no imaginário coletivo e individual. Nenhum desses materiais tinha como premissa sua materialização, mas a busca por um sentido ulterior⁹ dentro da passagem que permitissem jogos de mergulho na abstração fornecendo uma manutenção do “texto performativo” (Cintra, 2018, p. 467).

Quando eu levava ou mencionava determinada obra ou referência, meu objetivo não era necessariamente vê-la na cena em algum momento, mas oferecer caminhos para que o núcleo de atores tivesse ferramentas e pudesse efetivamente jogar na e com a cena — seja nas ocasiões dos estudos cênicos ou nas sessões de improviso estruturadas no Campo de Visão — puxando-os para fora das concepções exclusivamente mentais que os tornassem centrados em formulações não-materiais, não-visíveis ou não-cênicas (muitas vezes criando ou o psicologismo

⁹ Sobre a escavação de um sentido ulterior, a abordagem de Wagner Cintra (2022, p. 122) esclarece: “Nesse sentido, a exploração ulterior da matéria bruta tem no poema escolhido um mergulho naquilo que ele possui de mais profundo, ou seja, um sentido que está além das palavras e de sua significação. O que se busca nesses jogos de experimentação com a matéria é exatamente aquilo que não é possível ser dito em palavras. Assim, a matéria não está a serviço da obra literária, tampouco a obra literária a serviço da matéria; ambas, no mesmo nível de igualdade, tornam-se parceiras, a exemplo do teatro kantoriano, no intuito de revelar a sua ulterioridade, que, quando unidas, revelam uma força expressiva única, particular e profunda.”
A partir disso, pode-se dizer que foi escavado a construção de um imaginário coletivo que pudesse dar condições para que esse mergulho acontecesse.

exacerbado de personagens, ou um conceito hermético, ou uma semiótica simplista, sem afetação material).

A investigação dos materiais listados anteriormente, no decorrer do processo de investigação, não correu de forma linear e nem foi proposta da mesma forma do início ao final do processo. A escuta constante do que retornava e as necessidades que o coletivo manifestava eram imperativas nas abordagens propostas. Em alguns momentos, agrupavam-se os temas para elaboração de estudos que ocorreriam em um mesmo dia; em outros, o mesmo tema era repetido mais de uma vez em dias distintos, outras vezes os temas voltavam e eram motores de sessões de Campo de Visão. Havia estudos elaborados em duplas, outros em grupos maiores, e ainda havia os individuais – isso tanto na formulação quanto na execução (havia estudos em que apenas um ator estava em cena; outros poderiam ser feitos por mais pessoas).

Assim, o texto-guia do processo criativo foi, aos poucos, sendo composto por uma teia de imaginários que não se restringia ao fabular (ou seja, deixava de ser apenas o romance, as imagens ou as frases, mas tornava-se o todo composto por esses diversos materiais na latência da relação entre os criadores da cena e a rotina de sala de ensaio).

Inicialmente, isso ambicionava um princípio de negação da fábula, princípio que começou a ser questionado à medida que a investigação avançava. Aos poucos, nos vimos diante de uma situação em que nos interessava uma fábula que denomino “expandida”, tal qual a dos sonhos ou advinda da escuta das imagens. Explico: é comum que um sonho de grande intensidade emocional provoque sensações intensas, que alteram a respiração do sonhador, mexem na sua circulação sanguínea, ativam a produção de secreções, entre outras dinâmicas que causam fortes sensações físicas (quem nunca sonhou estar caindo de uma altura e acordou como num espasmo? Minha mãe me dizia que eram nesses sonhos que a gente cresce). Depois, ao acordar, verbalizar a narrativa do sonho de forma oral faz parecer que o que antes causou tamanho frenesi não passou de uma bobagem sem grande interesse (do ponto de vista dos grandes acontecimentos narrativos, por assim dizer).

No entanto, essas imagens vividas nos sonhos não deixam de sugerir narrativas que, novamente, não se situam tanto na história em si, mas na forma como ela é vivenciada no universo do sonhador. Dar conta de instaurar uma metafísica coletiva no palco afetada pela experiência onírica é enfrentar essa dificuldade de composição que não se restringe a calcular uma grandiosa narrativa, mas se põe em uma experiência afetiva e sensorial constante, na emersão, talvez, de narrativas, mas sempre dessas latências vivenciadas no sonho. É necessário causar espanto, curiosidade e êxtase pela forma como os conteúdos emergem, num arranjo que compõe uma diegese própria. A isso, chamo uma fábula expandida; e, se estamos nos aventurando em territórios do teatral, torna-se imperativo o entendimento e a manipulação de todos os elementos que o compõem, aventurando-se pelos intermédios de sua gramática e compondo esses arranjos que pretendem envolver um todo pactuado numa ficção da realidade do teatro, em seus elementos humanos e não-humanos. Parecia-me que, de alguma forma, para que esse projeto ganhasse força, era necessário construir um limiar constante entre o real e o imaginário. O palco e a cena se tornam assim um espaço do “entre” – o sonho e o mundo cotidiano –, sem pontuar onde está o real e o imaginário; em ambos há uma existência absoluta que é evocada, ressaltada e vivenciada em seus pormenores.

Essa percepção sobre o desejo de uma cena específica com esses traços não foi algo que pré-elaborei antes de chegar à sala de ensaio, mas surgiu do próprio percurso dos estudos cênicos, junto a algumas leituras, discussões e referências, que encaminharam esse desejo por uma fábula expandida. Esse encaminhamento foi testemunhado pelo aprofundamento da ação e da reação (própria à mecânica dos estudos cênicos, conforme explicitado anteriormente), dos tempos necessários (da improvisação como necessidade), além dos jogos possíveis entre o visto e o não visto, o sugerido e o materializado, a feitiçaria e o feitiço (do sonho), a imagem e o estudo da matéria (resultado de uma investigação apurada com o inanimado).

A imagem é algo que se instaura pelo ver; os mecanismos do teatro que toma a imagem como tônica elaboram a imagem materialmente para ser vista e,

neste visível, a imagem oscila entre torná-la ora nítida, ora opaca; ora reconhecível, ora abstrata; mas sempre material. A imagem no teatro é um testemunho que flerta com o real — ver algo é assumir a presença de algo, e não ver também pode ser, se partirmos da própria imagem segundo sua lógica.

Sobre a lógica com que a imagem opera, no visível, podemos tomar como referência diversas abordagens e olhares, sendo dificilmente única. No nosso caso, nosso entendimento da lógica da imagem foi marcado por nossos textos, que traziam camadas que extrapolavam a narrativa, abrangendo um leque diversificado de construções próprias. Exemplos disso são os múltiplos planos visuais que instauram narrativas correlatas nas pinturas de Hieronymus Bosch e Masaccio, sendo Bosch também um criador de figuras oriundas de uma camada da vida que não é a cotidiana. Há também a reconstrução da realidade em uma realidade própria, com tons específicos e elementos ora reconhecíveis, ora não, como em Marc Chagall; o referencial da imagem em movimento que soa mítico nas obras de Ingmar Bergman; a crueza em Jean-Michel Basquiat; o barroco, a luz e a sombra em Bartolomé Esteban Murillo, Diego Velázquez e Jacques-Louis David; as marcas expressionistas em Ferdinand Hodler e Edvard Munch; e, finalmente, os olhos de Saturno que nos miram em Francisco de Goya.

Do não visível, está aquilo que nos olha; algumas interrogações sondaram um olhar específico acerca disso. Há uma passagem em Georges Didi-Huberman onde o autor, numa discussão entre o que nos olha e o que nos vê, cita o vazio da tumba mortuária como imagem e indício de que Cristo vive. Esse vazio, tautológico para Didi-Huberman, parte de um movimento onde a “iconografia cristã terá inventado todos os procedimentos imagináveis para fazer imaginar a presença através da ausência” (Didi-Huberman, 2010, p. 42).

Essas percepções que envolvem conceito e afetividade estiveram presentes durante todo o processo; por intermédio do diálogo com a imagem, pudemos conceber em nosso íntimo a visão de uma árvore brotando do céu. Mas como transmutar essa concepção, todos esses preceitos, em cena — efetivamente? Percebemos a necessidade da imagem dentro dessa pulsão de criação, mas a ênfase na ação, essencial à matriz que sustenta a ideia de estudo cênico, construiu

tanto a desestabilização da lógica simplista de formulação de uma conjunção material para o surgimento da imagem quanto um caminho para reestruturar uma lógica própria, em processo, que fosse potente nesse cenário.

Os estudos inaugurais enunciaram as tendências e os princípios que seriam transversais ao processo criativo, no entanto, há uma especificidade no modo de operação do todo, próprio ao trabalho de montagem de uma organização dramaturgicamente cênica e também de direção da criação, que necessitou de toda uma investigação.

Os estudos que se seguiram, num mergulho inicial ao material elencado, com vistas às falas da roda de avaliação, levaram a uma resposta específica sob a interpretação dos atores, que seguiram numa recusa de toda e qualquer formulação dos aspectos materiais da cena (grafismos da cena — como figurinos, maquiagens, adereços), como se esse fosse um caminho para que a ação acontecesse. No entanto, isso acabou transformando essas primeiras incursões em uma mera coletânea de jogos vivenciados pelo coletivo. Esses jogos, embora incluíssem pequenos detalhes infiltrados, não avançavam para lugares concretos de ação.

Por exemplo, no estudo a partir de “percorrer as ruas de Macondo soando um sino” a dupla criadora realizou uma espécie de maratona que começava com a travessia do bando, com um triângulo (instrumento) sendo tocado ocasionalmente pelo corifeu do jogo. Este primeiro momento se transformava em um Campo de Visão Livre acompanhado por uma música, escolhida a dedo, mas que não conduzia transformações físicas ou de estados¹⁰. Em dado momento da música, um dos atores passava a manipular a cabeça (forma animada), enquanto as outras atrizes faziam simultaneamente a travessia do avião.

Essa formulação foi elaborada por esses atores crentes de que acessariam a ação pelo jogo, acreditando, dessa vez, apenas no jogo. No entanto, contrariando as tendências dessa proposta, ainda assim não havia um engajamento no jogar que realmente fizesse sentido e propusesse algum encaminhamento (dramaturgico, de

¹⁰ Em conjunto, refletimos quando a música me proporciona um estado desestabilizado advindo de uma fricção que é física (ligado a ritmo, timbre e afins) ou apenas produz uma espécie de “melancolia emocional” que serve como preenchimento das lacunas que o ator não foi capaz de construir. Sempre se questionar: a música é fundamental?

ação ou que alimentasse o desejo de um olhar que, ao ver um jogo, se engajasse também nele). Havia uma falta de preparação — que não diz respeito ao ensaio da proposta, mas à construção de condições para gozar da proposta em si, o que, neste contexto, significaria dialogar com as “âncoras” que sustentariam a improvisação, refletir sobre como se vestir para jogar, como se localizar no jogar, e até mesmo qual discurso vem do jogo. Justamente por essa falta de preparação da imagem totalizadora que move a ação e que pode ser vazada pela materialidade que a cerceia, o jogador ficava preso na ação futura — agora necessito fazer X, agora Y, agora Z, e assim sucessivamente.

Isso só reafirmava a fala anterior sobre como a parcimônia na elaboração dos aspectos de encenação e das grafias da cena não significava abdicar deles, mas sim, no momento da formulação, entender como eles propunham um jogo. E era nesse jogo que os *nós* produzidos mantinham fortes as conexões entre um jogo e outro, fazendo com que um caminho fosse efetivamente realizado e uma transformação acontecesse no universo — imaginário e material — do ator. Para ilustrar um caminho possível, coloquei um exemplo na roda:

- Primeiro: é necessário um recorte, e eu optaria apenas por um jogo, no máximo dois, como base para exploração. No caso deste exemplo, vamos eleger as travessias (em bando, com o triângulo, e do avião).
- Segundo: me confrontaria com o que aquilo poderia vir a ser modificado e, para isso, diagnosticaria as chancelas e proporia operações de subtração, adição ou substituição no jogo. Uma imagem me vinha da referência visual (e o universo citado - o filme “O Sétimo Selo” de Bergman), do jogo escolhido e do momento narrativo da história do romance colombiano: a ideia de contraste entre caos e suspensão, entre grotesco e sublime. E disso me vinha uma imagem concreta: um bando atravessa a cena, todos nus cobertos de argila em tons de branco, cinza e verde, simulando fezes de um pássaro; o corifeu comanda com um triângulo, o coro lança, ao invés de bolinhas, pétalas de rosa. Terminada a travessia, ao invés de um avião, uma ave plana no ar, uma ave feita de estopas, com as vísceras para fora.

- Terceiro: jogar, e deixar que a estrutura me respondesse coisas.

Essa formulação, por exemplo, constrói condições para que a cena deixe de ser uma exibição de exercícios e jogos feitos em ensaio, compondo figuras (do humano, mas também do não-humano) como caminho para afunilar um discurso — um discurso poético, um manifesto simbólico. À medida que as imagens surgem, o estudo é uma chance de elaborar simbolicamente algo.

Quando estamos em Campo de Visão, algumas imagens do jogo surgem e lidamos com elas a partir dessa imersão involuntária; no caso do estudo, eu seleciono antes, especulo sobre e faço com que as imagens ganhem corpo. Pensando nessa inversão, para este exercício, se faz sempre necessária a pergunta: como eu depuro um exercício em discurso poético?

A proposição, no caso citado, começou como estudo e terminou como cena porque faltou recorte e formulação. O elenco começou estudando e terminou em encenação, mesmo abdicando da formulação material, porque não selecionou antes, não depurou as ideias. Assim, pegando algo para entender pela cena, utilizando-se de signos, efetivamente se recorta e se radicaliza a partir desse recorte; e a radicalização desse esquema é o ponto de interesse.

Desta forma, os estudos começaram com determinadas características que foram sofrendo mutações no decorrer do percurso, a partir do momento em que os princípios elencados para criação foram sendo afunilados na fricção constante com as potências do exercício improvisacional, base da investigação, o Campo de Visão.

Os estudos, nessa necessidade de recorte, foram escavando um caminho próprio, onde enveredar o caminho aberto abriu outras portas que encaminharam um todo orgânico. Nele, foi se compreendendo uma consciência de ator que cria e estuda, observando os caminhos que percorre — caminhos de afetação — onde a montagem desse caminho serve a um intuito maior; este intuito propõe saídas para programações não marcadas. A marcação é uma forma concebida e inacabada que será efetivamente mote de acabamento na incursão de um acontecimento único, possível apenas quando se desestabiliza. É necessário descobrir o tempo da matéria, o tempo da coisa, a arquitetura está aí — como preencher? Elaborar? Mover a cena? No que eu devo me apegar para abrir as veredas e o que eu

abandono no caminho porque não me é relevante? Tudo isso foi nos apresentando um enfrentamento entre o desejo psicológico versus o desejo da pele/o desejo do *ludus*. Onde esse desejo do *ludus* não é marcado pelo desprendimento desprezioso da formalização, pelo contrário, para ser possível, é necessário um comprometimento maior e urdiduras complexas que sustentam o coletivo para que todos, efetivamente, tenham condições de jogar em cumplicidade, alteridade – do contrário, apenas um joga, sozinho, enquanto os outros buscam se localizar no todo. Assim, é necessário dar condições para vivenciar uma relação material e cênica da coisa, e depois ouvir o que chegou na experiência. Combinar, realizar e deixar voar – esculpir um caminho.

Neste sentido, a materialidade deixa de ser um acabamento e se torna condição, se torna uma roldana que move esse curso, elevando seu status. Essa relação material que constrói visualidade e imagens para essa cena esculpida na relação com o real materializado diante dos olhos de quem vê e que se narra pela visualidade, com fissuras para ser respirada pela terceira imaginação, ativa, do ato de espectador, envolvido num outro jogo que se instaura na relação.

É delicado e interessante observar como essa atenção desaguou no caminho próprio do curso da criação. Nele, os atores se viram ora sustentados pelo grotesco e pela desumanização, somente assim conseguiram desbravar caminhos de estados sólidos o bastante para serem desestabilizados sem medo dessa desestabilização. Ainda houve momentos em que o jogo era estritamente disfarçado, como uma moeda que corria na cena e eu, enquanto espectador-diretor, fiquei sabendo de sua existência somente ao final, mas algo estava diferente no corpo daqueles que investigavam a cena. O ritmo desaguou em cantos e danças, que, marcados e percebidos com traços da tradição, afetavam o corpo-dançante-jogador que via no ato de cantar ou de dançar o mote da sua existência lúdica. Pontos de realidade para disparar os espaços do fantástico – reconhecimento da ação para construir a sua desestabilização – propor ações – do hiper-realismo à desconstrução – estrutura e ruptura; concretude em que o ator sabe o que está fazendo na medida em que ganha espaço para imaginar com seu

lúdico, não apenas com sua psicologia própria. Comandos específicos e precisões, criando lacunas para quem você chamou para o carnaval se inserir, se colocar.

3.1.5. A CENA E O ESTUDO DA CENA PELA VIA DO IMPROVISO

A esses pontos de mutação da identidade do estudo cênico em nosso processo, associo especificamente ao convívio entre esse procedimento de criação com o exercício e linguagem cênica Campo de Visão (Lazzaratto, 2011).

Olhando para todo o panorama levantado, desde os procedimentos de uma tradição de pesquisa até as práticas realizadas nessa criação em andamento, a realização dos estudos cênicos enquanto criação orientada pela prática e pela comunhão com o material provoca um contato frictivo com a matéria da cena e seu jogo. Para além de propor resoluções cênicas — como as marcações da cena, suas visualidades ou qualquer aspecto prático —, o ato de estudar a cena se abre como uma oportunidade na qual todos são constantemente impelidos a confrontar a cena em sua materialidade concreta. Essa materialidade transcende aspectos práticos e subsiste em uma camada diferente em relação a essa composição das resoluções, amarrando-as como um material amalgamado.

Se assumirmos que, ontologicamente, o teatro se fundamenta na tríade poiesis, convívio e acontecimento (Dubatti, 2016), percebemos que esses momentos da criação são forjados como pequenos acontecimentos teatrais em estado de latência. É em contato com essa latência que, para além das respostas temáticas, conceituais ou plásticas, que buscamos conjuntamente lapidar essa criação em constante devir.

Vistas então dessa outra perspectiva, são justamente nessas ocasiões que se desdobram contínuos jogos de perguntas e respostas, nos quais, juntos, exploramos nossa poética singular nos interstícios do que pode ser construído em colaboração. Essa poética se manifesta nas diversas camadas que compõem a cena: desde as múltiplas camadas dramatúrgicas do som, da imagem, da palavra na encenação, até os aspectos mais sutis como os poros, a respiração e a circulação sanguínea daqueles que agem, a transferência e economia energética da cena, bem como as interações entre o animado e o inanimado, e os enfrentamentos

entre o humano e o não-humano. Trata-se de um grande enlace que envolve a exploração dos mistérios do processo criativo, do ente teatral e, por que não, da própria vida. Desse enfrentamento constante da cena emergem não só os elementos estéticos, mas também os princípios poéticos e éticos da criação. Nesta perspectiva, a cena passa a ser valorizada como um ente inseparável de um processo ativo na construção do conhecimento sobre as diversas camadas que permeiam todo esse processo: os sujeitos, as ações, as comunidades, os acontecimentos (nas dinâmicas do tempo) e a própria vida, com seus mistérios.

Quando instaurei na criação o processo dos estudos, elegi princípios a partir dos terrenos encontrados: a primazia pela ação, a conexão refinada com a escuta das imagens e a construção de uma estrutura ajustada para que acontecimentos emerjam. Dentro dessa relação, assumindo a ligação entre a cena e o processo de produção de conhecimento, como em uma *matrioska*, um elemento crucial que reside no núcleo mais profundo deste vasto conjunto se tornou fundamental na construção da identidade do projeto: o trabalho com a improvisação, e mais especificamente, com o ato de jogar. Antônio Araújo (2012, p. 107) traduz a improvisação como um “gatilho do conhecimento, como forma de habitar o lugar de incerteza da criação”. Essa é, por excelência, a matriz que impulsiona o jogo prismático em torno de um mesmo material de investigação.

Improvisar é, por excelência, desbravar esse território de incertezas e se colocar à prova verdadeiramente sobre aquilo que se sabe e o que não se sabe. Não se trata de validar uma hipótese nem de reafirmar o que em algum momento se revelou ao longo de um processo. Cada vez que me disponho a improvisar, mesmo a partir daquilo que já foi improvisado, estou me comprometendo a redescobrir os materiais com os quais trabalho — seja um tema, um texto dramático, ou os diversos usos do corpo e da voz em cena, entre outras possíveis substâncias envolvidas em jogo.

No processo de elaboração das proposições (atoral e autoral) para o processo criativo em andamento, os criadores tinham a opção de se engajar em momentos de descontrole propositivo dessas propostas, abrindo-se aos acasos da criação, ou cercear a descoberta — suprimindo a possibilidade de se surpreender

com os caminhos gerados. Quando as descobertas aconteciam, em momentos de aberturas marcados pelo descontrole e rigor simultâneos, era quando o trabalho ganhava frescor de descoberta. Independentemente do conteúdo representado, esse prazer era interessante de ser observado.

É crucial notar que, neste jogo de improvisação, os limites da espontaneidade ou da precisão deste trabalho ganham diversos olhares, como observado nos exemplos da quarta variante dos *études* de Vassiliev ou da biomecânica de Meyerhold. Novamente, adotar o improviso como matéria central das experimentações não implica necessariamente uma busca extrema por uma criatividade surpreendente e sagaz, mas pode também ser visto como uma redescoberta sutil do que já foi ou está sendo constantemente delineado, forjado e delimitado.

E é improvisando que o ator se torna autor de sua ação, apropriando-se e canalizando os caminhos do material cênico. Isso não significa que ele age de forma a dominar o todo, pois o improviso aqui não é um vociferar gratuito traduzido em ações que visam apenas exhibir a habilidade e as surpreendentes expertises do ator. Em vez disso, trata-se da capacidade de materializar a própria ação de forma a ser vista. Comparável ao “ator invisível” mencionado por Yoshi Oida (2007) ao refletir o gesto no teatro Kabuki que indica olhar para a lua: mostrar a ação é fazer com que o público veja a lua, e não o movimento do ator.

A afirmação de uma co-autoria do ator numa estrutura tal qual a variante analítica, clássica do *etude* (assim como mostrado por Knebel), pode parecer contraditória à primeira vista, já que nos recortes apresentados — em que há o respeito e o interesse em explorar todos os elementos possíveis dos esquemas criados pelo autor do texto — pode soar como uma subordinação excessiva a um grande centro catalisador do processo: o dramaturgo. Porém, na realidade, não se trata de uma subordinação, mas de um recorte concreto que, advindo da dramaturgia e do seu autor neste primeiro momento, permite uma efetiva e intensa liberdade dentro do trabalho realizado. Não se trata de recriar o material, mas de criar suportes e sustentações — os sentidos que vitalizam o material existente

naquilo que está implícito nas palavras e, sobretudo, nas ações. Michael Chekhov (2019, p. 42) correlaciona essa habilidade com o ato do improviso e afirma:

Equivoca-se em acreditar que o autor e o diretor já improvisaram para ele e que sobra muito pouco espaço para a livre expressão de sua própria individualidade criativa. Essa atitude, lamentavelmente, predomina entre grande número de nossos atores atuais.

Entretanto, cada papel oferece a um ator a oportunidade de improvisação, de colaboração e, na verdade, de cocriação com o autor e o diretor. Essa sugestão não implica, é claro, improvisar novas falas ou substituir por outros os objetivos estabelecidos pelo diretor. Pelo contrário. As falas confiadas a um papel e as instruções e as orientações do diretor constituem as bases firmes sobre as quais o ator deve e pode desenvolver suas improvisações. Como ele declama suas falas e como cumpre as instruções são as portas abertas para um vasto campo de improvisação. Os “como” de suas falas e instruções são os caminhos através dos quais ele pode expressar-se livremente.

E chegamos ao nosso “Ponto Zero”, o Campo de Visão. A convivência com o exercício e essas interrogações no decorrer dos estudos foi extremamente pedagógica para mim e para o coletivo, permitindo-nos entender o estreitamento (de fina tessitura) entre rigor, plena criação/escuta das imagens que sondam o ator e o envolvimento de tudo o que está presente no acontecimento teatral em uma relação de alteridade (Lazzaratto, 2023). Essa relação é vivenciada constantemente no trabalho com o exercício e a linguagem cênica.

O exercício pode assumir diversas formas, mas em sua estrutura mais primordial (denominada como Campo de Visão Tradicional - CVT - na sistematização elaborada por Lazzaratto (2011)), temos um ator/jogador (corifeu) que conduz o grupo (coro), o qual, por sua vez, reproduz todos os movimentos que sua visão processa. Assim, quando sou o corifeu, tenho plena liberdade para vagar pelos campos de meu interesse, me sentindo plenamente autor da ação que estou produzindo (sempre com generosidade em relação ao coletivo que está comigo no momento de produção dessas ações), que logo será copiada por esse coro. No entanto, quando me torno coro, para onde se encaminha meu jogo de autoria?

Em um primeiro momento, essa arquitetura pode parecer mecânica, uma mera reprodução do que é visto. No entanto, um dos pilares que sustenta esse sistema é considerar o imaginário de todos os que estão envolvidos no jogo. Aquele

que inicia o movimento o produz a partir de seu imaginário; aqueles que mimetizam, por sua vez, devem constantemente buscar preencher os movimentos que executam com o material humano que circula em seus corpos. E esse imaginário não é apenas acionado pela imaginação que ocorre no cérebro (se é que existe alguma que ocorra dessa forma), mas também por meio do toque, do cheiro, do sabor, da respiração, da temperatura, do som e diversas outras possibilidades que vão ganhando escuta na medida em que o exercício é apropriado pelos seus jogadores.

Há uma busca por construir um engajamento na criação que ultrapassa o senso de protagonismo, mas que se entende como parte integrante do que o outro cria e do todo instaurado para ser visto em sua plenitude. Eu copio cada detalhe daquilo que aparece para mim, tornando-o meu também e descobrindo o prazer na construção de sentido (que não se restringe ao mero significado) daquilo que estou fazendo.

O desafio de sustentar o trabalho pela via desse certo entendimento de improviso que ultrapassa as formas pré-estabelecidas demanda um estudo atento. Trata-se de uma improvisação mais sutil que joga com os entremeios entre a precisão e a espontaneidade da criação teatral, e que acaba por fomentar a presença do ator em cena. Demanda deste ator uma sensibilidade criativa diferente daquela que se subentende-se como a criatividade da improvisação teatral: uma criatividade que leva em conta as ditas “sacadas” que surgem no decorrer da cena improvisada (à exemplo, quando a atuação descobre uma forma inusitada de dialogar com determinada situação, a eloquência e a retórica das falas ou a inventividade com a qual se compõe um corpo e uma voz no improviso).

Em um sentido próximo ao que Michael Chekhov menciona, Jerzy Grotowski (2001, p. 15-16) elabora uma imagem que tem seus diálogos com o sentido de improviso aqui suscitado:

Pessoalmente, prefiro uma partitura baseada, por um lado, no fluir dos impulsos e, por outro, no princípio da organização. Isto significa que deveria haver alguma coisa como o leito de um rio e as margens do rio.

É mais fácil compreender isto com o exemplo do espaço. O seu espaço não está simplesmente neste lugar, mas entre este lugar e aquele. Não é um espaço fixado de maneira morta — você tem o espaço “entre”, em uma determinada cena, em um momento determinado. Aquele “entre”, daqui ali, é fixado, como as margens, mas o espaço é sempre imprevisível, o rio em que você entra é sempre novo. É evidente que neste exemplo se refere a um único nível. Entretanto, diz respeito a todos os elementos do comportamento do homem no papel. É preciso definir “daqui ali”, as margens que criam aquele “entre”. E esta é a partitura. Então o ator não está condenado a pensar continuamente “o que devo fazer”. É mais livre, porque não recusou a organização.

Não se trata de criar algo, mas sim de assumir um certo descontrole que faz brilhar a ação cênica - apesar de margens bem delimitadas e fortes, o rio escoar com potência e força. Essa habilidade é construída por meio de uma prática que precisa ser constantemente repetida e afinada e por isso não consegue ser entendida no campo da teoria. Trata-se, portanto, de uma escuta a ser estimulada em todo o corpo em sua complexidade sensível. É uma escuta que faz vibrar ossos, revirar vísceras, dilatar poros, unir peles.

Eu vivencio, na máxima potência, a plenitude da espontaneidade, mas também da precisão ao longo desse jogo e aprendo com ele. É interessante entender como esse princípio de alteridade, como reafirma constantemente Lazzaratto em suas escritas e pedagogia, se irrompe como um princípio de construção ética e poética tridimensional na criação. Esse princípio não se aplica apenas quando jogo Campo de Visão, mas também na forma como entendo a cena.

Não se trata necessariamente de uma partitura, tal como Grotowski cita, mas da mesma forma existem concretudes e vetores de relação em cena que são negociadas constantemente entre quem cria o movimento e quem se apropria dele (até que chegamos no momento em que esse dualismo entre criação e apropriação se perde, mas essa negociação se mantém). Isso é o que produz a ação - ação enquanto motor de transformação. Um sujeito que age se altera no decorrer da ação e contribui para um intenso diálogo de ações e reações.

A experiência de um trabalho constante com o exercício sensibilizou o coletivo de trabalho e levando os atores envolvidos na pesquisa a brincar com essa potência de improviso - seja quando estão propriamente improvisando, seja quando

executam cenas pré-concebidas. O território de produção de conhecimento engatilhado pela incerteza da criação (tomando de empréstimo os termos colocados por Antônio Araújo sobre o improvisado) tem sido dilatado, afetando a prática como pesquisa enquanto um todo. Aos poucos é aguçada uma percepção que observa, questiona e joga com certos detalhes que, caso essa sensibilidade não fosse estimulada, passaria despercebida dentro desses espaços de investigação.

Improvisar, então, significa construir um diálogo com esses interstícios próprios do acontecimento cênico em ação cênica, uma vez que eles não podem ser controlados como um touro a ser domado; os interstícios têm vontade própria. A essa vontade própria é acrescida uma camada quando lidamos com o inanimado na cena. Por mais que eu queira imprimir algo no inanimado, em um boneco, por exemplo, se eu não escutar o que ele me oferta, falarei sozinho. E assim é com tudo aquilo que compõe a cena em sua existência ontológica. É essa existência que o ator precisa saber reconhecer ao improvisar.

O improviso pode manifestar-se tanto nas grandes decisões externas quanto na observação minuciosa e interna, no interior do olhar dilatado, da escuta ampliada, da dinâmica da respiração, dos espasmos do imaginário, entre outras tantas possibilidades do ato de presença. Este tema, de grande interesse, foi investigado na prática nos eventos apresentados nas próximas páginas, com base nos conceitos e experiências de criação discutidas até aqui.

Esta digressão, ao nos trazer de volta ao ponto de partida, revela como o ato de criação-proposição em um processo criativo coletivo ou colaborativo pode adotar diversas nuances e matizes. Estas refletem a ampla diversidade de abordagens possíveis dentro dessa prática e indicam que refletir sobre elas envolve mais do que aplicar métodos concretos, com jogos rígidos ou regras limitantes. Trata-se de uma observação apurada que transforma o processo criativo em uma extensa e refinada rede de possibilidades latentes. Essas possibilidades começam a tomar forma a partir de princípios que residem inicialmente no olhar e, intermitentemente, na ação. Portanto, estamos diante de uma abordagem não

apenas metodológica, mas sistêmica, que integra diversas facetas do processo criativo.

Expor essas questões, próprias da direção, compartilhando com o todo, convocou a todos a esta demanda; e, a mim, como resposta a isso, era indispensável um retorno a altura que forjasse um todo, um jogo de uma hora e meia de duração e um discurso que abrigasse as contradições, as vazões e os anseios de toda uma sequência de experiências-estudos formalizadas pelo elenco (algumas com mais acurácia, outras meramente realizadas, mas todas postas contra a parede). Retomando as gravações, é possível perceber que iniciamos falando de linguagem, de técnica, e terminamos falando da linguagem e da técnica amalgamada na vida, falando da própria vida, das nossas relações com o mundo, com a realidade, com o sonhar e com o fatigar, das lutas entre a razão e tudo aquilo que não é a razão.

Ao final, por consequência, “ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos” se tornou um grande estudo-manifesto, um jogo-dramaturgia, que é descoberto em cada apresentação, com uma estrutura sólida o bastante para ser flutuante e cambiante em cada acontecimento cênico. E, neste estudo constante, os seus componentes constituintes (ou atores) são emancipados para recriar a dramaturgia, desde que preservem os jogos, os combinados, as âncoras, as urdiduras elementares, a improvisação sutil.

Capítulo 4

Terceira etapa da criação:

um corpo a ser animado

“Na entrada do caminho do pantanal tinha sido colocado um anúncio que dizia *Macondo*, e outro maior na rua central que dizia *Deus existe*. Em todas as casas tinham sido escritas palavras para memorizar os objetos e os sentimentos. Mas o sistema exigia tamanha vigilância e tanta fortaleza moral que muitos sucumbiram ao feitiço de uma realidade imaginária, inventada por eles mesmos, que acabou sendo menos prática, porém mais reconfortante.”
Gabriel García Márquez, ***Cem Anos de Solidão*** (2013, p. 89)

Na medida em que os estudos iam acontecendo, os jogos foram sendo reconduzidos de forma a compor discursos cênicos. Esses discursos estavam vinculados tanto à maneira como os atores jogavam em cena quanto à forma como eles vestiam o jogo, permitindo uma mútua afetação entre o jogar, a elaboração das ideias acerca do discurso proposto e as materialidades escolhidas para tal.

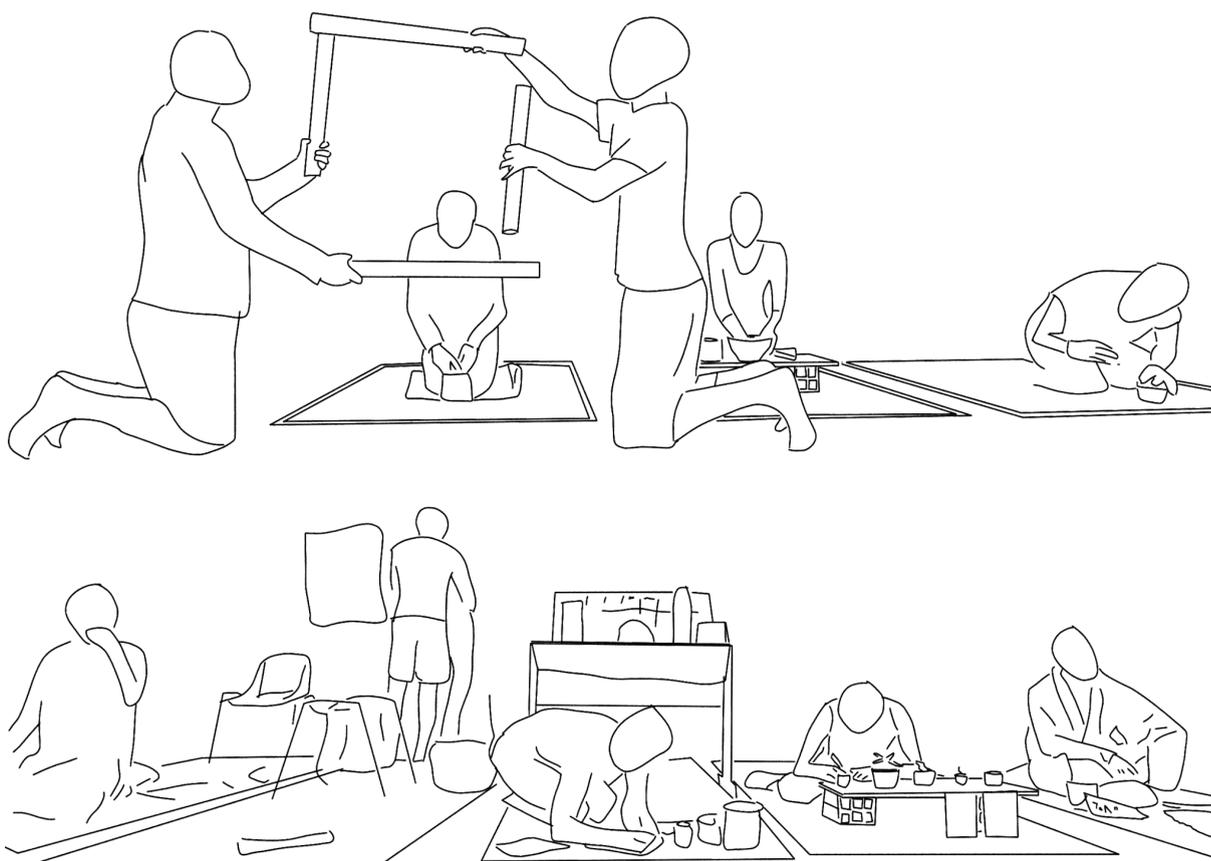
Essa dimensão processual do material cênico, desde sua origem como pulsão que leva o criador a entrar em cena, até os elementos que subsidiam sua contínua elaboração ao longo do fazer artístico (neste caso, realizado no ato de, efetivamente, jogar o jogo arquitetado), foi gradualmente formando um percurso de construção tridimensional da cena. Não consigo determinar com precisão a sequência em que as materialidades *versus* as ações e seus jogos representativos surgiram e foram elaborados. De certo modo, todo esse grande esquema foi se fazendo junto.

A repetição de certos esquemas, frequentemente advindos da natureza do trabalho com o exercício e linguagem cênica Campo de Visão, onde, através do trabalho coral, a autoria se torna difusa e a promiscuidade é potencial ao processo criativo — contaminação, cópia, resignificação sem medo do fantasma da originalidade, assumindo esses intercâmbios — e das lógicas das imagens do trabalho, fez com que alguns elementos e signos retornassem constantemente (e

logo aniquilados em sua dimensão sígnica), parecendo sondar uma espécie de inconsciente coletivo sobre temas centrais.

Por exemplo, o trabalho com planos distintos de ações — que aconteciam simultaneamente — e uma transmutação geral e paulatina da cena — suas figuras, seus acontecimentos, os tempos propostos — foram dois elementos que se fortaleceram no decorrer do processo. Certa potencialidade do espaço preenchido por diversos fazeres diferentes, distribuído em tensões distintas, realizadas por movimentos gerenciado energeticamente em um todo bem forjado — não textualmente, mas espacialmente —, foram elementos decisivos para que certas descobertas fossem sendo feitas pelo corpo do ator em cena e pelo olhar da direção que também é convidada ao jogo.

FIGURA 31 — Ilustrações de explorações dos planos e das ações simultâneas nos estudos cênicos



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

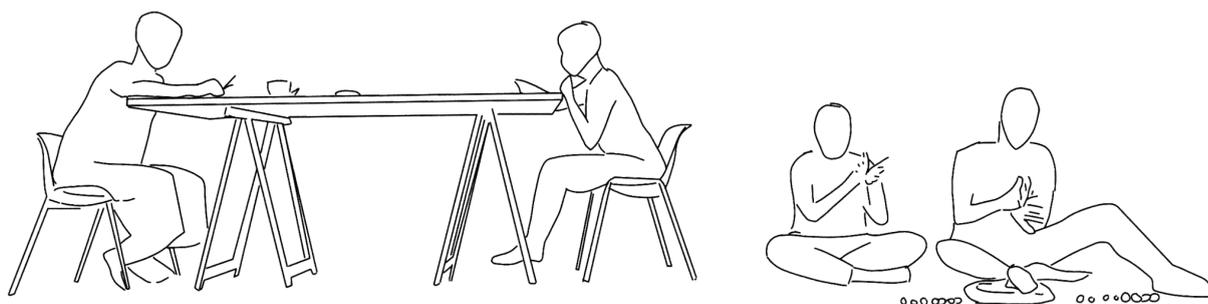
Nota: Explorações que se propunham desde uma equalização mais “didática” (onde uma moldura aciona o jogo e centraliza o foco), até uma abordagem mais refinada em que o trabalho visa a consciência de figura e fundo na ação do ator a partir do questionamento “onde está a ‘bola’ (o foco de atenção)?”

Fomos lapidando o entendimento e a certeza de que transformações (de qualquer instância, das materiais da composição até as dimensões internas da atuação) levam tempo e que o tempo, deveria ser cênico, no sentido de ser preenchido de imagens, tornando o tempo interessante de “ser visto”.

Além disso, algumas ações eram trabalhadas com espécie de casamentos — situações de filiações onde se realizavam ações em pares; nos estudos quase nunca ninguém estava só¹, sempre estavam acompanhados por outra pessoa, às vezes ecoando movimentos, conforme o princípio do Campo de Visão. Sobre o conteúdo formal dessas ações, podemos entendê-las em suas estruturas cíclicas que pareciam quase artificiais, sistêmicas nas transformações, com um olhar sem foco definido, em uma constante fagocitação de tudo que se passava no espaço, resultando em uma resposta entre o mecânico e o vivo.

Certos objetos, como uma mesa, retornavam frequentemente na estrutura, desempenhando uma função central no jogo, com a relação com todos os elementos da composição cênica e os objetos funcionando como um sistema solar, onde o objeto era o sol.

FIGURA 32 — Ilustração das duplas e da mesa como estruturas de investigação nos estudos cênicos



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

Nota: Trabalho com parcerias e protagonismo flutuante na dramaturgia espetacular. A cena como paisagem, a presença humana como item de composição. Além da recorrência da mesa como objeto que dispara ações e planos.

O ato de transformar a presença humana era uma recorrência, a fim de efetivamente provocar uma convivência entre o humano e o inanimado, onde o

¹ Sobre essa parceria contínua na cena, creio que neste esquema começa o que percebo como a quebra dos esquemas de protagonismo. Começamos a alçar um protagonismo do coletivo e da paisagem cênica formada; trata-se mais do lugar da ação, do movimento conjunto, da noção de comunidade e do mítico que se instaura pelo todo, do que da narrativa de um sujeito individual que se eleva a algo maior.

primeiro possui volição e produz energia em si, enquanto o segundo não. Para equalizar essa convivência, a aparência era fundamental — desmontar-se do humano, cobrir a pele com tinturas ou materiais não convencionais, vestimentas, envelopamentos, mortalhas — tudo isso facilitava uma melhor colaboração entre essas instâncias. O rosto coberto se tornou um elemento recorrente, e o grotesco se apresentava como uma via para instaurar um jogo vivo do ator, permitindo uma outra perspectiva sobre a própria vida.

FIGURA 33 — Ilustrações de modificações corporais na ação dos estudos cênicos

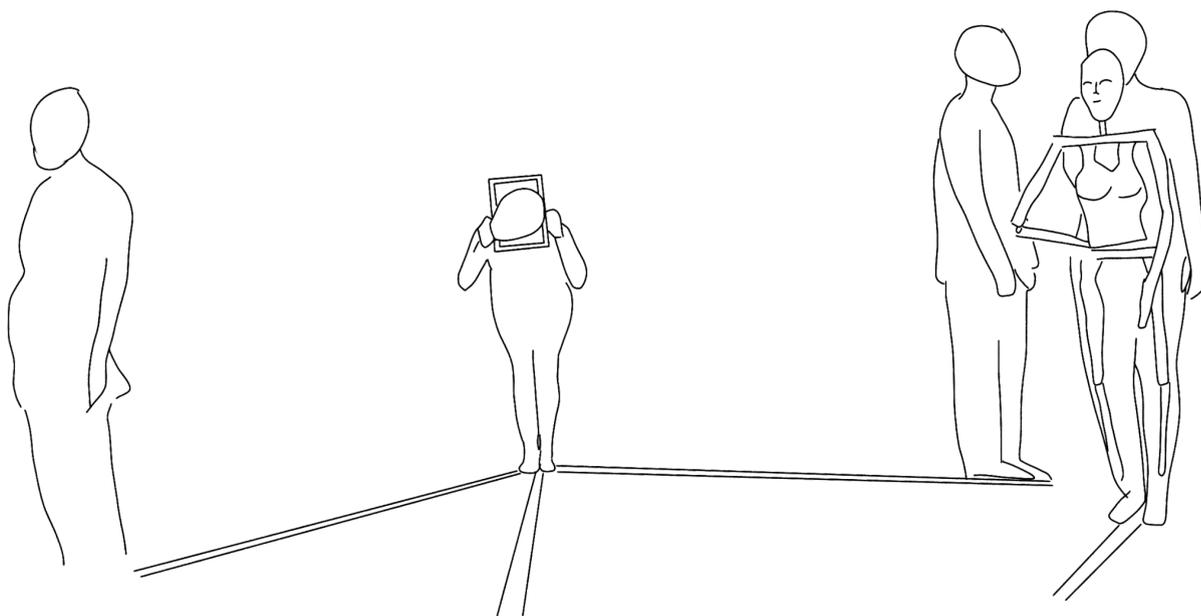


Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

Nota: Modificações corporais (principalmente a cobertura da cabeça – na imagem 1 com lycra e na imagem 2 com plástico PVC e algodão pintado durante a ação cênica, respectivamente) associadas ao grotesco como caminho para o jogo e o estado deslocado da atuação.

Os bonecos/manequins (as cabeças criadas), se fortificaram e integraram o trabalho dos atores. Além dos estudos baseados em frases e imagens, mencionados anteriormente, propus uma dinâmica onde os atores mantinham um caderno de sonhos, registrando, religiosamente, ao acordar, qualquer coisa sobre os sonhos vividos; e ao final, cada um deveria compor um estudo individual a partir desses registros. Nesses estudos, a cabeça se tornou protagonista, central na ação. Neste dado, percebi que, dentro do trabalho dos atores, o inanimado era uma porta, um caminho para um corpo ampliado que extrapola os limites da carne.

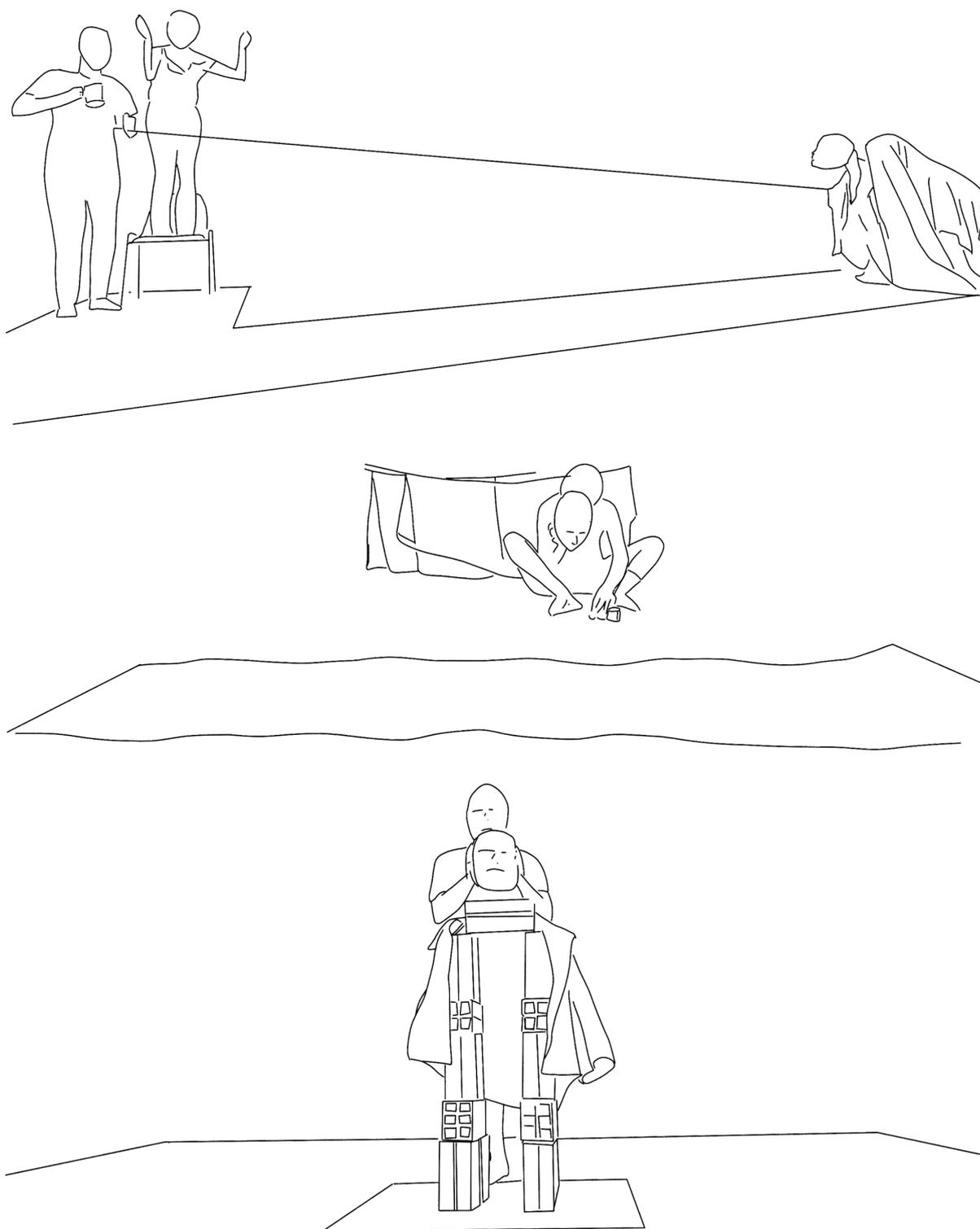
FIGURA 34 — Ilustração do uso de formas animadas e abstração no estudo



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

Nota: Estudos com abstração; aproximações e distanciamentos em uma composição menos narrativa e mais especulativa.

FIGURA 35 — Ilustrações dos usos dos duplos (as cabeças) nos estudos cênicos



Fonte: Ilustração digital a partir dos registros audiovisuais. Autoral.

Nota: Apropriação da cabeça (forma animada) nos estudos, com proposições que flertavam com o hibridismo dos corpos e a criação de seres fantásticos. Sendo as imagens 2 e 3 de estudos a partir dos sonhos dos atores.

Esses elementos dispersos pareciam uma paisagem a ser significada por uma organização dramatúrgica para continuidade do processo criativo. No entanto, essa organização não deveria retomar o vínculo anteriormente quebrado, onde o texto chegaria como algo a ser corporificado, assumindo um protagonismo quase religioso na criação. Ela deveria ser, primeiro, uma ferramenta de elaboração para mim, e, depois, de rememoração para os demais criadores; citando o que deveria ser resgatado do que já existia em cena, direcionando um caminho e abrindo possibilidades para que esse caminho não se fixasse de maneira rígida e imutável. A volatilidade dessa estrutura deveria ser sua maior força, pois, sem essa característica, não seria mais um jogo a ser jogado e interpretado pelo olhar de quem vê e pelo corpo que o vivencia, mas sim um jogo a ser meramente representado em um pacto de mediocridade, onde eu (ator) finjo que vivencio, enquanto você (espectador) finge que crê nesse engajamento fajuto.

Na montagem desses jogos e estudos em uma organização dramatúrgica, não me interessava uma dinâmica horizontal — uma amarração sequencial dos estudos formando a chamada “dramaturgia” em uma linha encadeada. Em vez disso, buscava uma dinâmica vertical — onde os elementos fossem explodidos e reorganizados em seu estado bruto, reconhecidos e acessados na memória do corpo-jogador, na dialética e memória produzida na sala de ensaio. Às vezes preservados em sua totalidade, às vezes invadidos por elementos de outros estudos, às vezes presentes num átimo de olhar a ser suscitado. Essa arquitetura, ligada por formas, verbos no infinitivo, vetores espaciais e materiais, só pode ser entendida na medida em que a vivenciamos e paulatinamente a ressignificamos pela prática e pela experiência. Neste contexto, não se entende a lógica do papel pela sua psicologia; se joga com as ações e formas no espaço e no tempo, alimentando estados numa redescoberta do espaço e do tempo, de si e do outro. Para isso, a significação e a produção de imagem não permanecem estanques; a esta organização é necessária uma estrutura robusta o bastante para continuar em movimento em direção a um projeto em constante consumação.

Mencionado desta forma, parece que essa formulação estava preparada, mas, na realidade, foi um ponto de intensa especulação pessoal. Passei semanas

com materiais (textos, descrições, esquemas, desenhos e imagens) colados na parede, observando e calculando possibilidades. Nesse processo, escrevi e resgatei textos já escritos, fracassei em tentativas de levá-los para a sala de ensaio e cheguei até a selecionar e trabalhar com trechos de outros textos dramáticos (como uma parte de “Woyzeck” de Büchner) para tentar uma proposição que revivesse o percurso.

O processo vivenciou uma barriga, um espaço de tempo sem interesse e engajamento coletivo, uma errância andando em círculos. Até que, ao final desse percurso, a memória de um grupo de velhos sentados em uma sala de aula, com os corpos ligados a manequins de uma infância, levantando as mãos para pedir a palavra ao professor, me veio à cabeça: “A Classe Morta” e o trabalho de Tadeusz Kantor². Essa memória foi um convite a um mergulho, onde revisei os roteiros de seus espetáculos, juntamente com os registros audiovisuais³. Ali havia uma possibilidade de entendimento do que havia sido produzido e de sua fermentação, para alcançar um lugar efetivamente tangível de composição que abraçasse os desejos e latências de toda uma jornada. Mais do que uma referência pré-estabelecida, este material se concentra naquele substrato do trabalho criativo que permanece à espreita, esperando para retornar. Voltar a este ponto se deu por perceber, em um segundo momento, como esta referência vibrava em sintonia com tudo o que havia sido vivenciado.

² Tadeusz Kantor, nascido em 1915 em Wielopole, Polônia, e falecido em 1990 em Cracóvia, Polônia, foi um artista multifacetado, atuando nas áreas de imagem, objeto, teatro e performance. Sua biografia, essencial para compreender sua obra, revela como a transição entre diferentes mundos transcende as linguagens artísticas que ele explorou ao longo de sua vida. Essa característica é transversal à sua existência e identidade, que se situa, por exemplo, entre o catolicismo ortodoxo e o judaísmo. No teatro, duas de suas características mais citadas são o uso do objeto em um status limiar e sua presença na própria cena, orquestrando-a. Ele não apenas dirigia o jogo cênico, mas também destruía o ilusionismo da cena – um princípio recorrente em seus manifestos e experimentos.

³ Com destaque para “Wielopole, Wielopole”, “A Classe Morta”, “Hoje é Meu Aniversário”, encontrados inicialmente pela internet, e “A Galinha d’Água”, assistido e lido de forma dialógica na *Cricoteka*, em junho de 2023, em Cracóvia, Polônia.

FIGURA 36 — Foto de "Umarta Klasa" (A Classe Morta), dirigido por Tadeusz Kantor



Fonte: Projeto "Tadeusz Kantor in the photos of the members of the Association of Polish Art Photographer"⁴. Foto Jacek Szmuc

A partir do momento em que esse novo fio foi encontrado, o desenrolar começou a acontecer e, numa velocidade frenética, as coisas retomaram seu rumo. Dando nome e forma às coisas, "ESTAFA" começou a ser formalizado com todas as condições imaginadas colaborativamente, orientadas pelo ato de diretor.

Um dos textos estudados — já após boa parte do percurso para a realização do espetáculo ter sido traçado, incluindo um ensaio aberto na Sala

⁴ Disponível em:

http://tadeuszkantor.com.pl/items/show/1013?query=klasa+&query_type=keyword&submit_search=Search&page=5 . Acesso em 20 jun 2024.

Guiomar Novaes (do Complexo Cultural Funarte SP) — foi “*Leçons de Milan*”. Publicada pela *Actes Sud Papier*, a obra apresenta o texto de Tadeusz Kantor (1990), traduzidos para o francês por Marie-Thérèse Vido-Rzewuska, que refletem as experiências artístico-pedagógicas do encenador polonês. O texto relata uma ocasião em que Kantor foi convidado a dirigir um seminário na Escola Municipal de Arte Dramática, em Milão, para doze alunos do terceiro ano. Utilizando uma pedagogia baseada em sua própria experiência artística com o *Teatr Cricot 2*, Kantor sintetiza elementos de seu pensamento, narrando suas interrogações e formulações frente aos processos de suas “cricotagens” (como ele chamava seus experimentos com o Cricot 2). Este texto, iniciado em 25 de junho de 1986, em Milão, e terminado em 1 de novembro de 1986, na Cracóvia, reafirma os vínculos (e também desacordos) de Kantor com o Construtivismo e o Surrealismo, evidenciando a influência do contexto vivido (artístico, geográfico, político, social e econômico) numa fricção criativa com a tomada do espírito construtivista sob sua forma de encarar a criação artística. Nessa exploração dos temas, sendo um artista antes de qualquer outra coisa, Kantor conduz um processo criativo com os alunos da Escola de Arte Dramática. Os elementos da criação, conforme narrados, os ensejos de quebra, as reconduções da teatralidade e explorações dos objetos e das potências visuais da cena, vibram em consonância com a experiência de criação aqui relatada.

Dessa forma, para este capítulo, preparei a apresentação dos elementos mais fundamentais da composição de “ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos”. Para isso, tomei como base a materialidade produzida por esse percurso narrado, o que chamei de “jogo-dramaturgia” composto para o espetáculo, propondo um diálogo com as lições de Kantor. Assim, neste diálogo com o passado, narro a criação espetacular que nasceu desse movimento coletivo.

4.1. CONSTRUIR A REPRESENTAÇÃO

Sobre as lições de Milão, Wagner Cintra (2008, p. 310) destaca que “durante todo o tempo Kantor falava em eliminar a ilusão, mas não se podia levar isso ao infinito, pois senão não existiria o espetáculo”. E é este movimento que, ao meu ver,

se destaca nas entrelinhas das ações da criação narrada nas páginas, tanto do relato que protagonizo quanto da experiência narrada por Kantor com os alunos de Milão. Por isso, opto por essa exposição dialogada. Pontos de interesse e de ruptura se aproximam, e as falas de Kantor parecem ajudar na formalização da comunicação do pensamento da criação e do criador em movimento.

A exposição de Kantor acerca dos elementos constituintes e passíveis de encaminhar a abstração, tanto na linguagem visual quanto na cênica, estipula pontos de observação da materialidade e de sua capacidade de sugestão nesses dois contextos em intersecção. Esses pontos dizem respeito tanto à sua organização quanto à potência inerente da própria linguagem em ser indomesticável (não é apenas o artista que modela a matéria para a composição da obra de arte, mas a própria materialidade elabora seu caminho, e ao artista é necessário saber dialogar com essa característica).

LIÇÃO 3

27 de junho de 1986

A ABSTRAÇÃO, O ESPAÇO, A TENSÃO, O MOVIMENTO

Falávamos sobre as noções de abstração que se definem por noções geométricas: O CÍRCULO, O TRIÂNGULO, O QUADRADO, A LINHA, O PONTO...

Abordamos uma noção de abstração mais geral: O ESPAÇO, A TENSÃO, O MOVIMENTO.

Essas noções são indispensáveis ao teatro⁵ (Kantor, 1990, p. 25).

Seguindo o curso de seu plano de aulas, Kantor coloca as ideias em movimento por intermédio do espaço. Anteriormente, ao falar sobre o espaço, o encenador polonês propõe a ideia de *Ur-Matéria* — justamente a concepção de que em cada obra de arte existe essa *Ur-Matéria*, independente do artista, que toma

⁵ Tradução nossa. Original: LEÇON 3
27 juin 1986

L'ABSTRACTION, L'ESPACE, LA TENSION, LE MOUVEMENT

Nous parlions des notions d'abstraction qui se définissent par des notions géométriques: LE CERCLE, LE TRIANGLE, LE CARRÉ, LA LIGNE, LE POINT...

Nous abordons une notion d'abstraction plus générale: L'ESPACE LA TENSION, LE MOUVEMENT.
Ces notions sont indispensables au théâtre.

forma por si mesma. Essa característica é o que abre caminho para a imaginação criadora. No teatro, essa *Ur-Matéria* seria o espaço.

Sinto como ele pulsa.
 O espaço,
 que não tem ponto de apoio nem fronteira,
 que com uma velocidade igual se afasta e foge,
 ou se aproxima,
 de todos os lados, nas bordas e no meio,
 eleva-se para o alto, cai nas profundezas,
 gira em um eixo vertical, horizontal, oblíquo...
 não temas penetrar na área de uma forma fechada,
 de sacudi-la com voltas bruscas,
 tirando-lhe sua aparência cotidiana...
 ... o espaço não é um r e c i p i e n t e neutro,
 no qual misturamos os objetos, as formas...
 O ESPAÇO carregado de E N E R G I A.
 O ESPAÇO que se contrai e se e s t i c a
 São esses movimentos que moldam as formas e os objetos.
 O espaço G E R A as formas!
 O espaço condiciona as relações entre as formas e suas T E N S Õ E
 S⁶ (Kantor, 1990, p. 26).

A concepção do espaço é assumida como relacional e dinâmica, nunca estanque, mas sempre em intensa modelagem. Um espaço cheio é um espaço pequeno, enquanto o mesmo espaço vazio é um espaço grande; a luz torna elementos desse espaço ora visíveis, ora invisíveis; um corpo que atravessa esse espaço redimensiona-o; a cor desse corpo produz uma sensação acerca dele. Essa modelagem do espaço, intrinsecamente ligada aos aspectos dos movimentos e das tensões postas nele (sendo parte da concepção do espaço em si), já havia sido

⁶ Tradução nossa. Original: Je sens comme il pulse.

L'espace,
 qui n'a ni point d'appui ni frontière,
 qui avec une égale vitesse s'éloigne et fuir,
 ou s'approche,
 de tous côtés, sur les bords et au milieu,
 s'élève vers le haut, tombe dans les profondeurs,
 vire sur un axe vertical, horizontal, oblique...
 ne crains pas de pénétrer dans l'enceinte d'une forme close,
 de la secouer de demi-tours brutaux,
 lui ôtant son apparence quotidienne...
 ... l'espace n'est pas un r é c i p i e n t neutre,
 dans lequel nous mélangeons les objets, les formes...
 L'ESPACE chargé d'É N E R G I E.
 L'ESPACE qui se rétrécit et s'é t i r e
 Ce sont ces mouvements qui façonnent les formes et les objets.
 L'espace G É N È R E les formes !
 L'espace conditionne les rapports entre les formes et leurs T E N S I O N S

mencionada anteriormente em nosso processo criativo: jogamos com sua ocupação em uma dinâmica consciente de violência do ator sobre ele, uma violência propositiva na medida em que o encaminha, deixando sua potência esvair-se de um lado em detrimento do outro.

Em sintonia com essa lógica do espaço, no diálogo com os alunos das lições milanesas e com o espírito do construtivismo, Kantor ressalta o objeto na cena como construção, não como representação. Essas construções são “elementos que servem para mover os atores em diferentes níveis [...] ampliando assim as possibilidades de movimentos limitados de uma cena plana⁷” (Kantor, 209, p. 33), sem deixar de lado a provocação da necessidade dessa construção ser posta em cena sem mascaramentos (característica própria do ato de representação). Em conjunto com os atores, Kantor constrói uma instalação tipicamente construtivista, sob suas palavras, utilizando materiais encontrados no armazém do teatro. A partir dessa instalação, os estudantes deveriam construir uma proposição de espetáculo, no qual surgiu como tema o casamento (ocasião narrada na Lição 5).

Nos estudos para “ESTAFA”, como narrado anteriormente, o espaço foi uma das instâncias preparadas para abrigar o jogo e, para isso, foram utilizados materiais disponíveis nos anexos dos espaços culturais ocupados ou encontrados nas casas dos atores. Nesses momentos, só depois do espaço preparado, quase como numa arena, o jogo era jogado. Cadeiras, mesas, plataformas, tijolos, tatames, entre outros materiais, foram evocados para compor essa *Ur-Matéria*.

Na organização da dramaturgia espetacular, inicialmente dispus os atores em arranjos espaciais elaborados também com todo tipo de material disponível nos encontros. Tais quais os listados anteriormente, destacam-se uma mesa, uma cadeira, uma estrutura sobre rodas (inicialmente um carrinho de construção, mas

⁷ Tradução e recorte nosso. Original: 1/Ce sont des éléments qui servent à mouvoir les acteurs sur différents niveaux, sur des escaliers, des surfaces obliques, élargissant ainsi les possibilités de mouvements limités d'une scène plane.

(Surtout ne les considérez pas comme des décors représentant une rue et un échafaudage entourant une maison bourgeoise en cours de construction.)

2/Cela a aussi un côté provocateur: l'utilisation d'une structure, non pas comme imitation d'une réalité quelconque (mur, fenêtre, colonne, arbre, etc.) mais comme présentation d'une construction sans “masque”, pire: une construction “ouvrière”.

depois se tornou um carrinho de feira), e uma região que abrigaria coisas e que depois foi habitada por caixas de feira feitas de plástico. Apenas um objeto, não previamente escolhido, mas também presente, começou a se destacar na composição: uma janela.

Em dois dos espaços onde nos encontramos nesse período, havia uma grande janela lateral; essa janela permitia que o mundo externo entrasse, com sua vivacidade, barulho e odor. A realidade do mundo queria se fazer presente no jogo, e a representação precisava dialogar com ela; caso contrário, seria esmagada por essa realidade. Além disso, ao jogar verdadeiramente, tudo que está presente passa a ser matéria de jogo e acaba sendo duplamente presentificado; assim, os sons, as paisagens e os estímulos conduziam o jogo junto com os atores. Por tudo isso, me vi impelido a abraçar essa demanda que se fazia presente.

Não sendo possível, logicamente, carregar essas janelas para os espaços de apresentação, foi necessário elaborá-la cenograficamente. No entanto, o objeto nesse contexto não é apenas representacional; ele é. Para o espetáculo, não nos interessava uma janela sob encomenda ou disfarçada para ocupar a cena de forma realista, mas uma retirada da “realidade mais baixa” (como diria Kantor⁸). Como parte da concepção do espetáculo, utilizamos em cena janelas retiradas de demolições ou removidas por seu uso não ser mais necessário, descartes do mundo cotidiano que se tornavam portas para a condução de uma outra realidade, cênica.

No nosso caso, ainda mais, não se via (e nem se concretizava de forma fabular dita) o que estava para além da janela. Tudo orbitava ritmicamente e de forma periódica em torno dela; havia interrupções onde tudo se parava e todos observavam através dela, inclusive o público, sem que fosse distinguível e única a matéria que se via através dela, a não ser apenas a própria janela.

⁸ Sobre esse conceito, Wagner Cintra (2012, p. 69) destaca: “Esses objetos constituir-se-ão nas ideias essenciais de Kantor sobre o objeto no seu teatro, ou seja, a ideia do objeto pronto ou encontrado, *objet trouvé*, na concepção de Kantor, noção semelhante ao *ready-made* de Marcel Duchamp, e aquela da *matéria arrancada da vida*, o objeto pobre que caracterizará a *realidade de classe mais baixa*, ideia que está em conexão ao conceito de realidade degradada expresso na obra de Bruno Schulz.”

FIGURA 37 — Foto do espetáculo que evidencia a janela na composição



Fonte: Acervo da companhia. Foto: José Luis Jáuregui León.

Aos arranjos espaciais foram associados verbos para que ocupassem esses arranjos. O diálogo com o material fabular e o tema de debate sobre a ideia de trabalho moveram a criação em direção à lógica (não apenas a sua representação) da linha de produção. A espacialidade e os verbos foram se configurando como estações de trabalho, arranjadas e interligadas a um todo que se realizava dentro desse espaço. As estações inicialmente faziam:

- 1) Construir (ação realizada na mesa);
- 2) Prover (ação realizada em caixas dispostas no espaço);
- 3) Limpar (ação realizada na totalidade do espaço em um plano baixo);
- 4) Descartar (ação de retirada de coisas, utilizando uma estrutura sob rodas).

4.1.1. AS REPRESENTAÇÕES

Nos estudos cênicos, entre os materiais que nos serviam de texto, havia frases que designavam os atos de “escrever fichas com o que é mais necessário

para viver” e “nomear todos os itens da casa”, associados aos materiais visuais que registram os objetos de Bispo do Rosário. De data de nascimento desconhecida e falecido em 1989, Bispo do Rosário foi uma figura brasileira diagnosticada com esquizofrenia, que residiu em diversas instituições psiquiátricas durante sua vida. Nessas instituições, ele construía o que chamava de “representações”, inventariando o mundo em objetos, palavras e imagens para apresentá-lo a Deus para depois, recriá-lo sem miséria, doenças e sofrimento. Ouvir Bispo narrando (Denizart, 1981) suas ações, com tamanho engajamento, ao falar sobre a criação de suas “representações” ou de suas “miniaturas” como uma necessidade fundamental de vida, nos fez olhar para os bonecos produzidos no processo de criação.

Neste período do trabalho, no processo, estávamos começando a compreender como era fundamental essa materialidade (os bonecos, em formato de cabeça) em nosso jogo cênico e decidimos fazer uma versão melhorada dos bonecos de jornal (narrados no capítulo 2) — mais detalhada e mais leve para o trabalho. Realizamos todo um processo onde o rosto e o crânio dos atores serviram de modelo para o molde que esculpiu as novas cabeças, formando representações em tons realistas.

FIGURA 38 — Foto das cabeças (duplos) finalizadas



Fonte: Acervo da companhia. Foto: José Luis Jáuregui León.

Olhando para a existência e a potência cênica dessa materialidade e se questionando para além do que elas possam representar, nos questionamos: Qual a necessidade de imortalizar um corpo que se decompõe? Uma figura que cambia? Um semblante que envelhece? Essas questões estavam povoadas por um olhar que mira a existência de Bispo e que se conflita com a história de um esquecimento consumado pela insônia em Macondo. Esses aspectos pontuam um mundo e um mistério que são maiores que a própria existência humana, mas, ao mesmo tempo, demandam do humano que passa a narrar para outro humano essas interrogações.

Nas lições milanesas, sob a instalação, a representação pelos atores do casamento começa presa às normas do ritual religioso, desenvolvendo-se como se fosse retirada da vida cotidiana. Nas mãos de Kantor, essa representação passa a ser forjada como uma construção. Os papéis vivos são substituídos por operadores, onde a igreja é preparada diante dos olhos do público:

Na sala, m o n t o u-se a c r u z, algo entre um jogo de atores e uma ação prática.

A cruz é então erguida no palco pelo Bispo e pelo Celebrante. Eles procuram um lugar para ela.

O cortejo de casamento se forma no palco. Em um plano inclinado. Empurram a Jovem Noiva em c a r r i n h o s de metal. Lambuzados de cal. Isso é feito com crueldade.

Situação em contradição com a realidade da vida. Interpretação irônica de uma cerimônia convencional (KANTOR, 1990, p. 38)⁹.

Em “ESTAFA”, nossa “cruz” a ser montada, olhando as cabeças em processo, passou a ser a própria construção representação do humano. Para tanto, nesse processo de construir uma representação, porque não um humano melhorado (logo idealizado)? Esta criatura passou a ser chamada por nós de Melquíades, em homenagem ao personagem cigano de Macondo que rejuvenescia magicamente ao colocar uma dentadura na boca e era responsável pelo fim dos ciclos da insônia. Inicialmente, havíamos concebido a possibilidade de fazer um

⁹ Tradução nossa. Original: Dans la salle, on a s s e m b l e l a c r o i x, quelque chose entre un jeu d'acteurs et une action pratique.

La croix est ensuite montée sur la scène par l'Évêque et le Célébrant. Ils lui cherchent une place.

Le cortège du mariage se forme sur la scène. Sur un plan incliné. On pousse la Jeune Mariée dans des b r o u e t t e s. De métal. Barbouillées de chaux. Cela est fait avec cruauté.

Situation en contradiction avec la réalité de la vie. Interprétation railleuse d'une cérémonie conventionnelle.

boneco em escala grande o bastante para que uma pessoa pudesse entrar nele para os desdobramentos da cena seguinte. Como eu era a pessoa de maiores dimensões do coletivo, fui escolhido para ser o corpo que serviria de molde para esse novo marionete.

Parte por parte, fui plastificado, empapietado, seco, estruturado em arame e organizado em seções, muito com a ajuda dos atores que animaram o duplo do corpo do diretor em cena. No fim, após quase um ano de processo de produção desse boneco, percebemos que a tentativa de colocar uma pessoa dentro era tosca e caía no efeito pelo efeito. No entanto, a estrutura construída, materialmente, em colaboração, se mostrava como um feito de dimensões homéricas e de uma magia estonteante ao ser manejada pelo espaço, em partes e completa.

FIGURA 39 — Foto com destaque para Melquíades (duplo do meu corpo) montado e animado pelos atores em cena



Fonte: Acervo da companhia. Foto: Marcelo Villas Boas.

Observando a paisagem até aqui, neste momento, o espaço e a construção estavam postos: estações de trabalho que, juntas, criam um ser humano idealizado, uma representação para o dia do juízo final ou para o dia em que esqueceremos de tudo.

Queria dizer que quando o enfermo se acostumava com seu estado de vigília, começavam a se apagar de sua memória as recordações da infância, depois o nome e a noção das coisas, e por último a identidade das pessoas e a consciência do próprio ser, até afundar numa espécie de idiotice sem passado (Márquez, 2013, p. 85-86).

Mas ainda faltava algo que conectasse essas pontas, os vínculos entre as figuras humanas. Vínculos que não deveriam ser ilustrados, mas sugeridos. Observando o conjunto, algo ressaltava: a semelhança física entre duas das atrizes presentes em nosso jogo. Essa semelhança poderia, porque não, ser assumida como a de gêmeas? Curiosamente, após um certo tempo, outra atriz se juntou a nós, e ela também se parecia com as duas gêmeas, formando assim um trio de trigêmeas.

Essa filiação calcada no olhar de quem vê foi o princípio que encaminhou a concretização de um ambiente familiar. Nomeamos em nosso imaginário um patriarca e uma matriarca; assumimos para essas figuras os nomes advindos do romance colombiano (José Arcadio e Úrsula, as meninas, Amaranta e Rebeca), apenas para nomear os terrenos, sem nos preocuparmos com efetivamente representá-los. A esses aspectos somava-se a vestimenta:

Chegou a vez do problema do FIGURINO nesta estrutura construtivista.

Os construtivistas gostavam de vestir os atores com macacões, a vestimenta uniforme dos OPERÁRIOS.

Assim, eles os ligavam às construções cênicas,

tornando iguais os atores e os espectadores (período da Revolução).

No que nos diz respeito, rejeitamos o figurino "total" que ilustra de maneira naturalista ou estilizada

o caráter do personagem, seu papel, sua profissão.

Nós damos um figurino único: o m a i ô.

O figurino do circo.

Todo o "sério" naturalista da cerimônia é quebrado pelo circo, pela palhaçada.

Os espectadores alcançarão a essência e o tema profundo do Casamento através de "O B S T Á C U L O S" necessários para despertar sua imaginação.

O figurino se torna OBSTÁCULO e BARREIRA.
A IMAGINAÇÃO deve superá-los¹⁰ (Kantor, 1990, p. 53-54).

Já para nós, ainda seguindo os caminhos da abstração, optamos por figurinos de peça única, monocromáticos (pretos), divididos segundo o gênero dos atuantes.

Sem muitos detalhes, um grande macacão cobria o corpo masculino do pescoço ao tornozelo; esse macacão evocava a imagem do operário construtivista, mas na realidade surgiu durante os ensaios quando o ator que o vestia, de forma improvisada, trouxe uma vestimenta em desuso que seu pai usava em trabalho e que tinha os mesmos traços.

Os corpos femininos foram cobertos por um vestido longo, que também ia do pescoço ao tornozelo e, remetendo a um jaleco, possuía botões na parte da frente. Para sugerir a infância das trigêmeas, optamos por cortar esses vestidos na altura do joelho das três atrizes infantas.

Pés descalços e rostos manchados com restos de maquiagem de palhaço nas cores brancas, verdes e cinzas completavam a composição.

¹⁰ Tradução nossa. Original: C'est le tour du problème du COSTUME dans cette structure constructiviste. Les constructivistes aimaient habiller les acteurs dans des combinaisons, ce vêtement uniforme des OUVRIERS.

Ils les liaient ainsi aux constructions scéniques,

ils rendaient égaux les acteurs et les spectateurs (période de la Révolution).

En ce qui nous concerne, nous rejetons le costume "total" illustrant de manière naturaliste ou stylisée le caractère du personnage, son rôle, sa profession.

Nous donnons un costume unique: le m a i l l o t.

Le costume du cirque.

Tout le "sérieux" naturaliste de la cérémonie est brisé par le cirque, la clownerie.

Les spectateurs atteindront l'essence et le sujet profond du Mariage à travers des "O B S T A C L E S" nécessaires à l'éveil de leur imagination.

Le costume devient OBSTACLE et BARRIÈRE.

L'IMAGINATION doit les franchir.

FIGURA 40 — Foto de cena do espetáculo em que se vê a família e se ressaltam aspectos da caracterização



Fonte: Acervo da companhia. Foto: José Luis Jáuregui León.

4.1.2. UMA HOMENAGEM AO DRAMA?

DIGRESSÃO

Uma pequena observação e uma digressão são necessárias aqui: ao destruir conscientemente a superfície de nosso cotidiano, de nossos costumes, de nossas convenções habituais, o construtivismo foi acusado de blasfêmia, de grosseria, de falta de psicologia e refinamento.

Esta opinião é compreensível se lembrarmos que o início do século XX, apesar das ideias revolucionárias, era herdeiro do naturalismo do século XIX, de um sentimentalismo e psicologismo ingênuos, em grande parte puritano-burgueses, cujas manifestações refinadas estavam o mais distante possível da matéria bruta da existência, postulada pelo construtivismo revolucionário.

Hoje sabemos que não podemos apagar da história do teatro as descobertas do século XIX.

Pois foi uma *d e s c o b e r t a* em relação à época anterior. Consistia em:

isolar o destino do *i n d i v í d u o*

de sua vida privada, de seus dramas privados, de suas tragédias, de sua psicologia privada.

Diante da avalanche maciça subsequente dos "produtos dessa descoberta", o protesto revolucionário dos construtivistas é compreensível.

Nós sabemos muito bem disso hoje (Kantor, 1990, p. 53-54)¹¹.

Temos em nossa composição uma família e uma mesa, centrais na disposição do drama erigido. Em paralelo, no trecho de “Cem Anos de Solidão”, há a o movimento em que se desestabiliza o natural, uma perturbação da ordem, seguida de sua normalização:

Tão eficaz foi a quarentena, que chegou o dia em que a situação de emergência foi considerada coisa natural, e organizou-se a vida e o trabalho retomou seu ritmo e ninguém tornou a se preocupar com o inútil costume de dormir (Márquez, 2013, p. 88).

Sendo a insônia — sua emergência, seu desencadeamento e seus efeitos — tratada como uma digressão dessa naturalidade:

Seus olhos se umedeceram de pranto antes de ver-se a si mesmo numa sala absurda onde os objetos estavam etiquetados, e antes de se envergonhar das solenes bobagens escritas nas paredes, e antes até de reconhecer o recém-chegado num deslumbrante esplendor de alegria (Márquez, 2013, p. 91).

Desde os primeiros estudos realizados — sob os títulos “Percorrer as ruas de Macondo soando um sino” e “Cumprimentar temendo conhecer, porém sem lembrar” — começamos a alimentar uma inquietação de provocação sobre o senso de naturalidade em relação às coisas. Suscitar na linguagem teatral esse sentimento (do natural, do corriqueiro, dos costumes, das convenções habituais), como bem dito por Kantor no último trecho citado de suas lições, é também dialogar com a história do teatro dos séculos antecessores, também suas descobertas e seus imaginários erigidos sob o domínio do olhar do público que vai ao teatro. Isso,

¹¹ Tradução nossa. Original: DIGRESSION

Une petite remarque et une digression sont ici nécessaires:

en détruisant sciemment la surface de notre quotidien, de nos mœurs, de nos conventions habituelles, le constructivisme a été accusé de blasphème, de grossièreté, d'absence de psychologie et de raffinement. Cette opinion est compréhensible si l'on se souvient que le début du XXe siècle, malgré les idées révolutionnaires, était l'héritier du naturalisme du XIXe, d'un sentimentalisme et d'un psychologisme naïfs, en grande partie puritano-bourgeois, dont les manifestations raffinées étaient le plus éloignées possible de la matière brute de l'existence, postulée par le constructivisme révolutionnaire.

Aujourd'hui nous savons que l'on ne peut effacer de l'histoire du théâtre les découvertes du XIXe.

Car c'était une découverte par rapport à l'époque précédente. Cela consiste en:

isoler le destin de l'individu

de sa vie privée, de ses drames privés, de ses tragédies, de sa psychologie privée.

Devant l'avalanche massive ultérieure des "produits de cette découverte" la protestation révolutionnaire des constructivistes est compréhensible.

Nous le savons très bien aujourd'hui.

sobretudo, diz respeito aos universos do realismo e do naturalismo, que ocupam uma curta fatia temporal no imenso compêndio historiográfico da prática teatral na sociedade (ocidental ou oriental), mas que insistem em vigorar.

O realismo e o naturalismo estão intrinsecamente ligados às dramaturgias do drama, e dentro desse contexto, é crucial questionar a *qual* realidade estamos nos referindo. O realismo, datado entre 1830 e 1880, busca retratar de maneira objetiva a realidade psicológica e social do homem (Pavis, 2008, p. 327). Já o naturalismo, por volta de 1880 e 1890, busca reproduzir uma realidade não estilizada e embelezada na cena, buscando uma representação quase fotográfica. “A reprodução naturalista se dá como sendo a própria realidade, e não como uma transposição no palco” (Pavis, 2008, p. 261).

Esses movimentos, em seus respectivos tempos, espaços e recortes, focalizam em uma classe específica e suas relações, como mencionado por Kantor, a (puritana) burguesia. Ao revisitar as dramaturgias encenadas nos períodos que antecedem essa época — seguindo a teoria de Peter Szondi (2004), que cita George Lillo, Lessing, Mercier — observamos seu ápice, antes de serem abatidas por uma crise — como apontado por Szondi (2011), que, no drama moderno entre 1880 e 1950, menciona nomes como Ibsen, Tchekhov, Strindberg, Maeterlinck, Hauptmann, além de O’Neill, Brecht, Psicator e Pirandello. No centro do palco, vemos o seu aburguesamento e, com ele, a representação do seio familiar burguês, a unidade mais básica do privado em detrimento do público¹².

Considerando que essas formas de representação, incluindo sua lógica narrativa, permeiam nossa cultura — não apenas no drama, mas também em gêneros como o melodrama e o realismo cinematográfico e audiovisual, entre outras manifestações da representação do mundo —, foram estabelecidas, no imaginário coletivo, certas concepções sobre como uma narrativa cênica (e também no mundo) deveria se desenrolar. Essas concepções mensuram uma aproximação

¹² Sobre o tema, ver: Morelli, Paulo (Direção); Vizeu, Dario (Direção). O Drama Burguês [Vídeo]. São Paulo: TV Cultura, 1994. 1 fita de vídeo (50 min). (Série Ética). No vídeo, Gerd Bornheim e Marilena Chauí constroem um panorama histórico sobre o tema, focalizando o individualismo e o capitalismo nos chamados "dramas burgueses". Vídeo disponível na íntegra em: <<https://youtu.be/o632ocTCKP4>>. Acesso em 10 de mai de 2024.

ou distanciamento da realidade, segundo esses preceitos. Nesse imaginário, os mesmos ingredientes do drama que Szondi analisa insistem em perpetuar: o núcleo familiar, os dilemas dos afetos e do trabalho, as fronteiras do público e do privado. Além disso, a ideia de protagonismo narrativo, onde sempre há um olhar centralizado na narrativa de um único sujeito (sujeito este, raramente coletivo) e o mundo tratado como uma operação de forças em torno desse protagonismo. Junto a esses elementos, alguns signos e objetos são compostos de maneira a refletir a forma de se relacionar com o mundo: a casa, a sala de jantar, a mesa ao centro da cena. É nesses espaços e com esses objetos que o drama, e por extensão o real, começa a se manifestar.

Neste olhar clínico, há o movimento que sublinha objetos e lugares que se formam como grandes signos nos imaginários coletivos e, mais, uma construção de representação (logo, ficcional) que relaciona esses fatores com as intimidades humanas, suas identidades e relações. Sendo assim, retomar elementos do drama, sem se fixar neles, pode abrir um terreno fértil para operações simbólicas. Produzir uma tensão na cena que menciona o real e suas estruturas narrativas, sem, no entanto, se subordinar ao real (dito como) cotidiano, surge como uma latência interessante em uma cena que provoca uma interrogação filosófica sobre a realidade vigente. Esta tensão pode ser vista como um “análogo” ao real, uma reconstrução do real ou mesmo uma reconstrução deformada do real (Sarrazac, 2004, p. 121-122). Essa abordagem é uma forma de citar as concepções de realidade construídas de maneira simbólica, não argumentativa, buscando estranhá-las, não reafirmá-las.

E nessa equação subtrativa, a figura do burguês passa a ser também questionada, uma vez que o seu centralismo passa a ser interrogado — eu vejo a forma narrativa do burguês, mas não entro no seu seio íntimo como algo identificável (no sentido de me identificar com).

Assim, em “ESTAFA”, temos o argumento que orientaria a organização geral do espetáculo:

Começamos no interior de um ambiente familiar burguês, destacado pela presença da mesa de jantar, que é ressignificada para outra ação — a construção

da utopia. Essa família seria composta por membros que desempenham funções laboriosas de forma ordenada, seguindo os ritmos da natureza (com marcações temporais do dia e da noite). Algo deve interromper esse ritmo e, a partir desse momento, como uma mariposa que orbita em torno da luz, há uma espera ativa (continuamos agindo, esperando que algo aconteça).

Dentro desse ciclo de repetição interminável, surgem imagens vivificadas e incontroladas, fruto da natureza irracional e independente da vontade humana. No entanto, essas imagens¹³ devem ser sutis o suficiente para não interferirem na ação proposta, ao mesmo tempo em que, gradualmente, atraem a todos para sua lógica interna. Ao serem absorvidos por essa lógica, surge o mistério. Formas e abstrações emergem dessa relação, mas sempre em um formato vórtice, atraindo quem as observa para um universo sensível, simultaneamente morto e vivo, no limite daquilo que o humano é capaz de decifrar.

Além de servir como organizador de quadros, essa sequência sugere um percurso onde, inicialmente, é apresentado um drama (ainda que minimamente reconhecível), que aos poucos se encaminha para o jogo de formas puras e abstrações. Esse jogo ora valoriza ora aniquila pequenos fragmentos de dramas que possam surgir das ações que efetivamente se dão na cena.

4.2. O VÓRTICE NARRATIVO — espiralando o sonho em quatro partes

Sem dispensar a organização já estabelecida em atos dos quadros, os quais foram mote de especulação nos estudos cênicos — atos de sanidade (ações que buscam manter a ordem natural das coisas), atos insones (ações que habitam a noite), atos oníricos (ações que da noite insurgem) —, e também considerando a estrutura imaginada, comecei a refletir sobre como poderia melhor organizar uma sequência para a fruição do espectador. O desafio principal da criação, naquele momento, residia em seguir um caminho mais orgânico que encadeasse as ações investigadas de forma menos bloqueada.

¹³ Essas imagens são vindas do jogo, logo improvisadas seguindo essa lógica onde forma e conteúdo se interagem; discurso, finalidade e manifestação estão juntas.

No decorrer do processo dos estudos, compreendemos que essas ações se fundem e se entrelaçam, não seguindo necessariamente um percurso lógico que vá da insanidade ao onirismo de forma linear (a organização vertical, mencionada anteriormente). Além disso, percebemos, no diálogo com as imagens provenientes dessas investigações, que elas não chegavam a propor uma sequência narrativa de uma (ou mais) subjetividade(s) dramática(s). Era necessário propor um encadeamento de composição ajustado, capaz de, por meio das múltiplas dramaturgias da cena, permitir que o espectador construísse sua própria dramaturgia através do seu olhar, tornando assim o percurso vivenciado uma experiência pessoal e idiossincrática, como se fosse um sonho próprio.

Como narrado até aqui, nosso percurso nos atestou que, para alcançar uma verdadeira liberdade criativa em direção a essa dramaturgia múltipla, era necessário ter rigor nas delimitações que nos cabiam. Essas delimitações não deveriam ser ilustrativas; pelo contrário, através delas faríamos correlações com os percursos vividos, as imagens experienciadas e os repertórios trazidos, propondo um encadeamento próprio da composição.

Fornecendo um solo fértil a essa organização, ao observar os ciclos da natureza e do mundo, busquei possibilidades nesses lugares para arranjos dramaturgicos, sem deixar de considerar as ciências que procuram entendê-los em suas complexidades. Nesse movimento, estudos científicos recentes sobre os sonhos emergiram como uma forte possibilidade para esse propósito. Experimentos sobre o sono identificaram duas fases distintas durante o ciclo noturno: a primeira é chamada de sono de ondas lentas (sono NREM) e a segunda é caracterizada pelo movimento rápido dos olhos (*Rapid Eye Movement*, sono REM). Em diálogo com Sidarta Ribeiro (2020, p.33-34), adiciono uma terceira fase, anterior ao início efetivo do sonho, marcada por uma transição entre a vigília e o sono. Portanto, as fases seriam:

- Fase 1: Desligar as funções mentais, sem que isso seja consciente
- Fase 2: NREM: Reverberar memórias sem vividez: Pensamentos normais coexistem com a ausência de imagens sensoriais

- Fase 3: REM: Reverberar memórias com muita intensidade: Próprio material de que são feitos os sonhos

Traduzindo essas fases para um esquema dramatúrgico, em consonância com essa construção cíclica, a sequência foi organizada em quatro partes:

- “Parte 1”, intitulada “a vigília”
- “Parte 2”, intitulada “o sono”
- “Parte 3”, intitulada “movimentos rápidos dos olhos — um caleidoscópio de imagens”
- “Parte 4”, intitulada “paroxismo” — sendo esta última parte uma derivação da parte anterior que busca uma complementaridade radical no jogo com o terror e a piedade; uma elaboração que culmine em um ápice — como em um pesadelo que, em seu ponto mais alto, marque o despertar ao final.

A vigília estava posta: as estações de trabalho, o cotidiano familiar, o caminho para a construção do ser humano ideal (Melquíades). A partir dessa estrutura, era necessário que se somasse o seu despertar, a fim de fazer este sonho manifesto.

4.2.1. ESTAFA – Partitura (Parte 1)

ESTAFA OU SOBRE OS SONHOS NÃO DORMIDOS

DRAMATIS PERSONAE

A família

REBECA, *a primeira gêmea* - a menina que se alimenta de terra

AMARANTA, *a segunda gêmea* - a menina que se alimenta de restos

ÚRSULA, *a matriarca* - a mulher que se alimenta de hábitos

JOSÉ ARCADIO, *o patriarca* - o homem que se alimenta de sonhos

MELQUÍADES, *um manequim* - o ideal do humano

Os espectros

Os DUPLOS - cópias idênticas da cabeça (crânio e rosto) dos integrantes da família - estes são seus corpos insones

Um GENERAL e o CORO de coturnos

A TERCEIRA GÊMEA

PEÇA FANTÁSTICA DIVIDIDA EM 4 PARTES

As ações acontecem em um espaço entre a vigília e o sono e confundem atos de sanidade (ações que buscam manter a ordem natural das coisas), atos insones (ações que habitam a noite) e atos oníricos (ações que da noite insurgem).

PRÓLOGO

Um ambiente familiar.

Tudo é terra e carvão,

exceto uma grama que sai do chão

(ou algo parecido com isso).

Há baús espalhados pela casa

e uma mesa sustentada por velhas pernas.

Não há assentos.

Existe apenas uma única cadeira.

Descansando sobre a cadeira está MELQUIADES.

Compondo: uma janela

Atravessa a cena REBECA,

corre até a janela e olha o que está fora.

NARRADORA:

Certa vez um cantador me contou uma história:

Me contou uma história longa sobre uma cidade lá nos confins...

Nesta cidade, como todas, tudo começou do nada.

Mas nesta cidade se sabia exatamente a história daqueles que começaram sua história.

Esse cantador me contou que nesta cidade, certa vez, as pessoas pararam de dormir.

“Se não voltarmos a dormir, melhor”

- diziam -

“desse jeito a vida renderá mais”

Os insones, abençoados,

ficaram em seus afazeres,

até que não existiam mais afazeres;

ficaram em suas pequenas diversões,

até que não existiam mais diversões;

ficaram em seus hábitos,

até que se esqueceram de como eles eram praticados

(e então, os reinventaram).

Por fim, tudo ganhou seu ritmo

e ninguém tornou a se preocupar com

o *inútil* costume de dormir

Apenas alguns,

que com saudades dos ritos noturnos e de sonhar,

buscavam se esgotar e praticar todo o método conhecido para

finalmente,

então,
conseguir dormir.

No entanto,
tudo que era feito, foi feito em vão.

Assim, alguns se dedicaram a forjar uma vida melhor,
mesmo que insone.

Buscavam aplacar os esquecimentos,
as saudades,
as necessidades.

Até que chegou o dia em que
a situação de emergência
foi considerada
coisa natural.

Nem haviam percebido, sequer, que as casas se encheram de visitas.

Essas visitas não eram de vizinhos,
mas de seus sonhos não dormidos.

[...]

Durante algumas noites também não dormi,
sonhando com essa história.

[...]

Esta peça não vai contar muitas histórias,
além desta que eu contei agora para vocês.

O que acontecerá aqui estão mais para delírios,
devaneios,
sonhos.

Sonhos sonhados no agora.

Fantasmas daquilo que não sonhamos durante a noite.

Eles estão aqui.

Para que os vejamos.

Para que os escutemos.

Para que se façam manifesto!

PARTE 1

(A VIGÍLIA)

QUADRO 1 - o trabalho

Entra a FAMÍLIA.

Resgatam REBECA que está na janela.

Se exibem para a plateia.

Coro familiar completo.

Seu objetivo é o de construir um ser humano melhor:

Do coro familiar sai JOSÉ ARCADIO.

Ele pega MELQUÍADES e

depois de uma valsa a dois

deposita o manequim sobre a mesa.

JOSÉ ARCADIO calcula, preenche, modifica o simulacro.

Sua função rege as outras:

- *dissecar, cortar e costurar: aparar os defeitos, modificar a humanidade, somar qualidades.*

Do coro familiar sai ÚRSULA

(existe uma cegueira que dificulta sua ação).

Ela vai até fora de cena e volta trazendo consigo uma espécie de carrinho de mão.

Ela descarta tudo aquilo que não é mais necessário.

Sua função é a de manter a ordem:

- *descartar: pegar os dejetos e jogá-los fora.*

*[no descarte, aquele que descarta tem que sair de cena e retornar
- transformado]*

Do coro familiar sai AMARANTA.

Ela sempre carrega consigo um saco de ráfia.

Sua função é a de auxiliar ÚRSULA:

- *limpar: juntar todo o pó e dejetos que ficam pelo espaço.*

Do coro familiar sai REBECA.

Ela também carrega um saco de ráfia,

no entanto, há nele ossos ressequidos que fazem um som característico.

Sua função é auxiliar JOSÉ ARCADIO:

- *prover: alcançar na cristaleira os órgãos de MELQUÍADES.*

Numa espécie de cânone, as ações se mantêm em contínuo num ajuste pontual

- algo parecido com uma pintura de Pieter Bruegel.

O relógio soa uma badalada - é meia noite.

Todos param.

REBECA *corre para olhar através da janela*
e ainda entra uma forte luz por ela: é dia.

Se olham.

Trocam de funções.

JOSÉ ARCADIO *descarta;*
ÚRSULA *disseca, corta e costura;*
REBECA *limpa;*
AMARANTA *provê.*

O relógio soa uma badalada - é meia noite.
Todos param.

REBECA *corre para olhar através da janela*
e ainda entra uma forte luz por ela: é dia.

Se olham.

Trocam de funções.

JOSÉ ARCADIO *provê;*
ÚRSULA *limpa;*
REBECA *disseca, corta e costura;*
AMARANTA *descarta.*

O relógio soa uma badalada - é meia noite.
Todos param.

REBECA *corre para olhar através da janela*
e ainda entra uma forte luz por ela: é dia.

Se olham.

Trocam de funções.

JOSÉ ARCADIO *limpa;*

ÚRSULA *provê;*

REBECA *descarta;*

AMARANTA *disseca, corta e costura.*

*Na medida em que trocam de funções certa animalidade escapa
e se torna presente em seus corpos.*

*Aos poucos observamos uma colônia de insetos-humanos executando ações
múltiplas.*

*No decorrer desses ciclos o quadro passa a se parecer mais com uma pintura de
Hieronymus Bosch.*

4.2.2. LIMIAR

O sonho, em nossa composição, necessitava de um meio de transporte; como resposta ao percurso dos estudos, este transporte ocorre através do duplo da cabeça dos atores (as formas que eram animadas em cena). A arquitetura de entradas e saídas, narrada anteriormente, foi elaborada de forma a permitir que esse elemento ingressasse no jogo. A primeira gêmea (Rebeca), que constantemente retorna para a janela em nossa arena, deveria ser a primeira a ser transportada para o universo dos sonhos. Ela sairia e voltaria assim, duplicada — ou seja, carregando em sua mão a sua cabeça em duplo. No entanto, em nosso contexto criativo, a irrupção de regras de jogo se tornou um acontecimento espontâneo, e, quando a outra atriz ingressou, uma nova regra surgiu de sua aparência física: um vínculo de trigemelaridade, fazendo com que Rebeca não fosse apenas duplicada, mas quadruplicada na cena.

Sendo uma ferramenta lúdica para o olhar, muito especulamos como poderíamos inserir essa figura humana em cena. Como resposta, chegamos a uma

síntese: em um jogo, agora com o olhar do público, Rebeca sai carregando o carrinho de feira, e a terceira gêmea, de forma discreta, sem anunciar sua chegada, continua a ação iniciada, dando sequência ao já iniciado pela gêmea anterior — esse jogo, de saídas e entradas permeado por uma constante troca, deveria ser estipulado entre as duas atrizes, podendo ser repetido quantas vezes forem possíveis e/ou necessárias, até que o relógio bata e o efeito se anuncie: vemos três gêmeas no palco.

Para denunciar o truque para quem, por ventura, não tivesse percebido: em um efeito que parodia o cinema, vemos em dois enquadramentos simultâneos a janela: na janela material, uma das trigêmeas; e na janela virtual (presente por intermédio da ação) outra trigêmea.

A cena segue, entre entradas e saídas, encadeamos as trocas com sutis variações rítmicas e de ações, até que todas as figuras ficcionais se tornem duplicadas no palco. Durante esse percurso, entre trocas e atos construtivos, a mesa se torna o cenário final onde o boneco de humanidade perfeita é concluído — uma espécie de *Frankenstein*.

É fundamental afirmar que, neste trecho, não há marcas estritas por parte da atuação. Há apenas verbos, espaços e figuras ficcionais a serem vivenciadas, além da necessidade de construir a marionete até o final do percurso. Estes momentos são improvisados, e a marca da mudança está na sonorização que emite o relógio que anuncia a troca das funções, marcados cronometricamente e acionados numa faixa que se inicia quando o ator anuncia, por intermédio de uma ação, o começo do trecho cênico. Esta é uma única faixa de mídia dividida por trechos marcados cronologicamente, de forma a diminuir os intervalos de tempo, e que, transversalmente, um subgrave é crescente no decorrer da ação, marcando uma tensão da chegada do mistério, do descontrolado. O som grave faz vibrar os ossos do espectador e do ator, toda humanidade presente na ação cênica, o desconcertando e o fazendo vulnerável ao todo que se decorre.

FIGURA 41 — Foto de cena do espetáculo em que se vê o plano duplicado que deflagra o truque cênico das trigêmeas



Fonte: Acervo da companhia. Foto: José Luis Jáuregui León.

No percurso de exploração e construção dessa unidade, nunca restringi a possibilidade de fala dos atores, até os encorajei em determinado momento a falar, mas mesmo assim, não havia a necessidade da palavra falada durante toda a ação. Assim, fortaleceu-se uma cena de mais de vinte minutos de duração onde toda uma narrativa se desencadeava sem a utilização de uma palavra sequer. Olhando para esse acontecimento, as figuras que se formavam no olhar me suscitaram a família de Graciliano Ramos (2013) em “Vidas Secas”, em que a escassez de palavras é similar à escassez de vida; onde um papagaio imita um latido, pois ouvia mais esse som do que a voz humana. A humanidade posta nestes termos, na capacidade de falar e articular os pensamentos, as filosofias, se tornava matéria para trabalho.

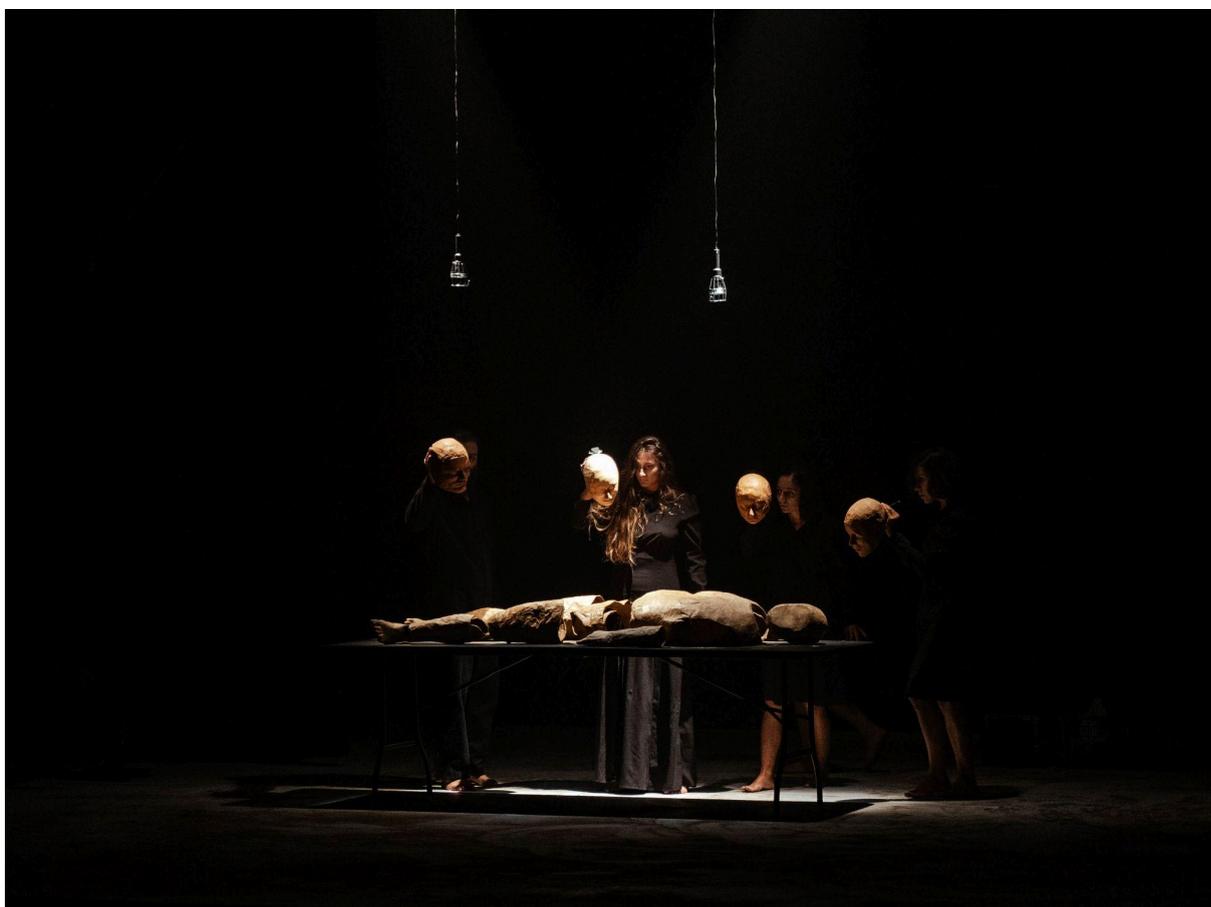
A escassez de palavras no espetáculo é amplificada a partir do momento em que utilizamos tecnologias de microfonação da cena. No entanto, esses microfones não estão na boca dos atores, mas acoplados em objetos. Na mesa, são instalados dois microfones de contato, que amplificam todos os movimentos

investidos na criação de Melquíades. Uma lapela é instalada no carrinho de feira, que, feito de metal, atravessa o palco coberto de areia. Em determinado momento da ação, essa areia é freneticamente colocada dentro do carrinho (que é vazado, portanto, sem sucesso), e o som da areia passando pelas estruturas de metal gera um tilintar característico. Outra lapela é colocada na janela, captando o som da respiração dos atores, o único som que emitem e que ressoa pelo espaço.

Por sua vez, na construção de “ESTAFA”, a capacidade de fala, transversal ao devaneio do sonho — onde as possibilidades ganham carne —, poderia acontecer apenas nos campos do imaginário; logo em Melquíades, o sujeito forjado na representação e construído pelas mãos da coletividade frente ao público.

Então, para além da transmutação dos corpos em corpos insones sonhadores duplicados, encarnando outros fantasmas dos sonhos não dormidos, lapidamos uma forma de dar vida a este ser.

FIGURA 42 — Foto de cena do espetáculo que evidencia Melquíades, sem âni-
ma, montado sobre a
mesa



Fonte: Acervo da companhia. Foto: José Luis Jáuregui León.

Para este fim, primeiro utilizamos a tecnologia. Uso que preve um discurso duplicado, onde a imaginação é ilustrada e a representação didatizada num rosto reconstruído do boneco. Mantendo a camada mítica que o forjava, utilizando inteligência artificial e outras ferramentas afins, elaboramos um rosto que mixava a face de todos os atores e o animamos por intermédio de tecnologia sensível a movimentos para que a construção facial se movesse. Também gravamos, um a um, as vozes dos atores que encadearam o ritmo das falas de maneira comum, para depois mixar essas pistas, criando uma voz própria a esse ser imaginado e materializado.

FIGURA 43 — Rosto de Melquíades, montado por intermédio de tecnologia e projetado sobre a cabeça da marionete



Fonte: Acervo da companhia. Criação: Renan Turci.

Além disso, recorrer à tecnologia em cena, hoje, é de alguma forma suscitar o familiar daquilo que está recorrente no cotidiano massificado em uma cena feita de analógicos. De alguma forma, a tecnologia forma o chão comum onde nos prendemos e assumimos como algo dentro de moldes normalizados no consumo de narrativas. Colocar em Melquíades uma face grotesca, uma voz monstruosa, um texto filosófico e selar todo o conjunto com a opção de fazê-lo por intermédio da

tecnologia, construía camadas para tais interrogações sobre o contemporâneo, a arte e o nosso contexto imaginativo.

Depois, seguindo o caminho dos sonhos e da imaginação, esse boneco ganha movimento. Seus membros são, gradativamente, animados e um humanóide de 1,80m caminha pelo espaço da cena; sem neste caminhar se prender à anatomia segundo seus estudos e suas regras, mas ao mesmo tempo sem desrespeitá-los por completo, a fim de manter o vínculo da ficção.

Até que o boneco é capaz de respirar frente à plateia (os manipuladores estão à vista, sem se esconderem), a luz baixa constrói o batimento próprio da ficção. Aos olhos de quem vê a ficção se elabora e engana ao fazer o boneco parecer mais vivo que os atores.

FIGURA 44 — Foto de cena do espetáculo em que partes de Melquíades são animadas pelos atores



Fonte: Acervo da companhia. Foto: Marcelo Villas Boas.

Ao fundo, um som de cigarra fica cada vez mais forte. No ponto ápice, de repente, uma revoada de pássaros, a luz sobe abruptamente, os atores largam as partes do corpo que caem, junto com a gravidade, no chão. Onde foi parar Melquíades? Restam agora apenas pedaços soltos no chão. Melquíades reside

apenas na imaginação e, ainda assim, é real, pois foi visto (assim como São Tomé viu nas mãos de Cristo as chagas, a ausência tautológica de Didi-Huberman (2010)).

FIGURA 45 — Foto de cena do espetáculo onde as partes do corpo, sem ânima, estão no chão, com os atores encarando o público



Fonte: Acervo da companhia. Foto: José Luis Jáuregui León.

O espaço se transmuta por um coro de atores-pássaros que o limpa.
Entramos no sonho REM.

4.2.3. ESTAFA – Partitura (Parte 2)

Em alguma das suas saídas para descartar,

REBECA retorna com um DUPLO de sua cabeça

somando-se à sua cabeça humana.

O simulacro e a cabeça real se movem

e às vezes se contradizem entre si.

Desprendida de seu corpo,

REBECA sonha com o corpo e age com a cabeça

ou age com a cabeça e sonha com o corpo?

O relógio soa uma badalada - é meia noite.

Todos param.

REBECA corre para olhar através da janela

e ainda entra uma forte luz por ela: é dia.

E lá ela fica.

Os outros se olham.

Trocam de função.

JOSÉ ARCADIO descarta;

ÚRSULA limpa e provê;

AMARANTA disseca, corta e costura.

- JOSÉ ARCADIO retorna com seu DUPLO e abandona suas atividades, se juntando a REBECA na janela.

O relógio soa uma badalada - é meia noite.

ÚRSULA limpa e provê, disseca, corta e costura;

AMARANTA descarta.

- AMARANTA retorna com seu DUPLO e abandona suas atividades, se juntando a REBECA e JOSÉ ARCADIO na janela.

O relógio soa uma badalada - é meia noite.

ÚRSULA limpa e provê, disseca, corta e costura, descarta.

Busca manter a ordem,

cumprir todas as atividades

suprir todas as demandas

até o esgotamento.

A atriz então, esgotada, desiste.

Mira a audiência.

Rendida, sai da cena e retorna com seu DUPLO.

O relógio soa uma badalada - é meia noite.

REBECA, JOSÉ ARCADIO, AMARANTA, ÚRSULA, e seus DUPLOS *admiram*
o sol.

Tempo.

Modificados (guiados pela cabeça que sonha ou sonhando com o corpo estafado)
retomam suspiros de seus movimentos anteriores.

Pequenas memórias das funções até então executadas:

limpar, prover, dissecar, cortar, costurar, descartar.

No entanto, o ordenamento dessa dança é confuso.

Ao se perder de rumo, uns passam a replicar os movimentos dos outros
- juntos, com atrasos, antecipados.

Em dado momento não se sabe mais quem é qual engrenagem da máquina.
Grande sinfonia dos relógios cucos, despertadores e afins.

PARTE 2

(O SONO)

QUADRO 2 - a ânima

No contínuo da parte anterior, a FAMÍLIA

(cada um com seu respectivo DUPLO)

mantém suas ações - em caos.

Aos poucos as figuras se tornam o fundo enquanto MELQUÍADES,

dissecado e com as vísceras para fora,

se torna a figura.

MELQUÍADES:

Poeira:

Poeira é uma quantidade

de pequenas partículas de matéria sólida.

De variadas origens,

estruturas,

composições,

a poeira se deposita a partir da suspensão pelo ar,

causando sujeira em diversos objetos.

Cerca de 5,2 mil toneladas de poeira vindas do espaço caem na Terra a cada ano.

Este pó é composto por partículas

- minúsculas -

que vêm de cometas e asteroides que passam próximo à Terra,

ou se esfrelam ao entrar na atmosfera.

Uma parte desse pó é varrida pela chuva

outra se mistura à poeira terrestre.

(Pausa)

Quando descobri isso, me senti invadido!

Fechei todas as portas e janelas de casa.

Queria evitar todo esse contato estrangeiro.

Mas, mesmo assim, o pó surgia,

se acumulava, se amontoava, se multiplicava...

Acontece que o pó também é feito de

fibras de tecido,

restos de alimentos,

- pele que vai se descamando do corpo...

(Pausa)

Comprei um saco de terra vegetal!

Queria cultivar temperos e suculentas em pequenos cachepôs

e espalhar pela casa.

Coloquei o pacote num canto

com bastante visibilidade

para que eu não me esquecesse de plantar.

Este pacote morou por um tempo em cima de uma estante na sala,

outro tempo embaixo da pia,

outro tempo ao lado do tanque de roupa...

- e até agora ele tá lá, entulhado!

Já roubei dezenas de mudas de plantas dos jardins da vizinhança,

mas as deixava num copo com água...

Até que as raízes apodreciam!

E o saco de terra continuava lá.

Parado.

Juntando pó!

E o saco de terra continua lá.

Parado.

Juntando pó!

(Pausa longa)

Naquele saco de terra eu sou enterrado aos poucos.

Minha pele,

 passeando pelo vento,

 corre para lá

 e lá fica.

 Aguardando algo acontecer...

(Pausa)

O céu está limpo hoje!

Seria bom se chovesse!

Durante o monólogo de MELQUÍADES,

A FAMÍLIA gradativamente passa a executar ações em coro.

Todos se encaminham em direção ao boneco.

Um a um assume uma de suas partes

O boneco de tamanho real ganha vida

Na medida em que isso acontece, começa ao fundo um som de cigarras numa noite quente

MELQUÍADES tem seu corpo fragmentado – seus braços correm para um lado, pernas para o outro – e assim ele passeia pelo palco

As partes do corpo se encontram no centro da cena

O som de cigarra canta forte – é estridente

Ouve-se, de rompante, uma revoada de pássaros

O corpo perde ânima e volta ser boneco

Os atores encaram o público

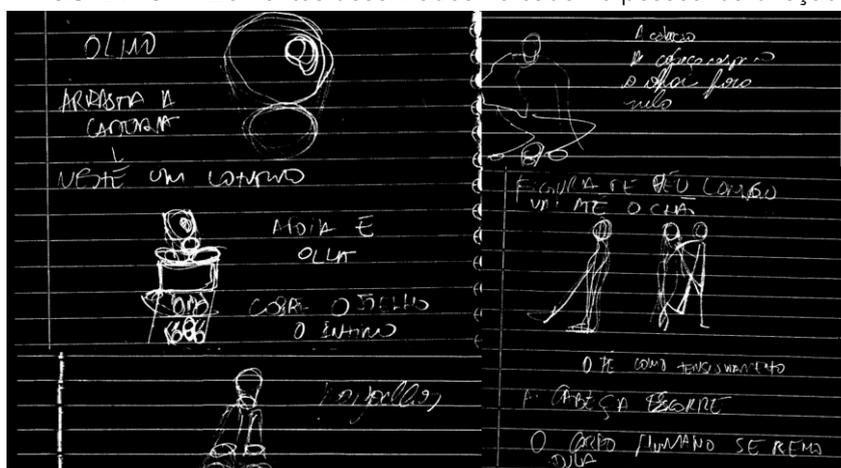
4.2.4. DANÇAR O SONHO

A sequência estava em cheque. Por onde seguir, agora que a ficção efetivamente perdeu anima? Numa abertura de processo, exploramos uma construção que ainda não tinha porte o bastante para se configurar como cena. Até que, após certo tempo, surgiu uma nova proposta. O enunciado era simples: durante determinado tempo, os atores deveriam retomar o exercício de nutrir um caderno de sonhos: religiosamente, após acordar, tomar nota ou fazer desenhos que materializassem o sonho vivenciado. Depois de acumular certo material, compor um estudo que obrigatoriamente teria como prerrogativa utilizar a cabeça.

A proposta era construir uma plataforma onde os atores pudessem personificar os próprios sonhos no palco, utilizando o duplo como protagonista neste jogo.

Em um dia, todos os estudos com base nesse enunciado foram apresentados. Um a um, tomei nota das imagens que mais se destacaram no jogo proposto. Em seguida, marquei datas dedicadas ao trabalho exclusivo com cada atuante, onde foram compartilhadas comigo as imagens de onde se derivaram os jogos cênicos, e juntos fomos compondo uma dança onde a cabeça sonhadora ganhava protagonismo.

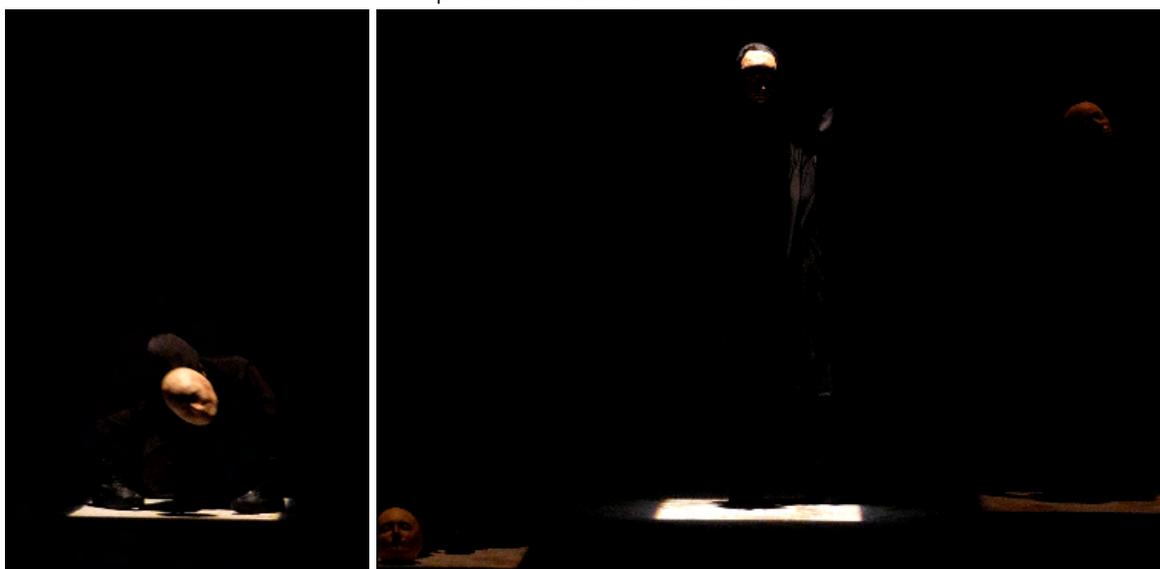
FIGURA 46 — Elementos desenhados no caderno pessoal da direção



Fonte: Criação autoral.

A partir disso, desenhei no palco uma arena, dividida em seis setores. Cada setor deveria ser ocupado por um dos atores (sendo possível a troca de setor durante a cena). Cada setor era iluminado por um foco estritamente recortado, a fim de dar visibilidade apenas ao seu iluminado. Como iluminador da cena, me propus um jogo com os atores, pautado pela luminosidade. As ações foram postas simultaneamente na cena, propondo momentos de suspensão (chamados de respiros), onde o ator permanece em ação, mas imóvel, e a cabeça, respirando — tal qual no Campo de Visão. Eu, na cabine de luz, durante as sessões cromatizo a cena, com ganhos ou quedas de luz, propondo dramaturgias entre um sonho e outro, sempre podendo revisitar a minha composição e as vezes dando visibilidade maior até às imobilidades da cena.

FIGURA 47 — Frames de filmagem que evidenciam os setores mencionados e o jogo de composição a partir da visibilidade da luz



Fonte: Acervo da companhia. Filmagem: Felipe Núñez Tejada.

Paralelamente, dotei aos atores um grau a mais de autonomia sobre suas ações. Essa partitura poderia e deveria ser permeável aos sonhos que esses corpos sonhadores sonhassem. Não é necessário que toda apresentação siga a partitura idêntica; ela pode ser vazada e redescoberta em outros caminhos, desde que as suspensões (marcas que acionam, junto à luz, movimentos cênicos no espaço) fossem respeitadas.

Visando um maior destaque para as cabeças, o corpo, que já estava coberto pelas mortalhas, ganhava mais tecido: calças nas trigêmeas, luvas de látex preto, capuz (estilo balaclava) e sapato fechado (estilo coturno) para todos. Na luz baixa, nenhuma humanidade era vista, apenas as cabeças, que simulavam e reconstruíam a humanidade em outro nível.

FIGURA 48 – Fotos evidenciando as mutações do corpo (vestimentas) para a cena REM



Fonte: Acervo da companhia.

4.2.5. ESTAFA – Partitura (Parte 3)

PARTE 3

(MOVIMENTOS RÁPIDOS DOS OLHOS)

um caleidoscópio de imagens

O espaço se transmuta.

Todos os quadros que seguem são surgidos do vazio.

Não há mais o espaço familiar, apenas os sonhos não sonhados.

Eles passam em diferentes tempos,

diferentes escalas,

diferentes planos.

*Cada ator, junto de seu duplo (o boneco de sua cabeça),
Realiza algo como uma dança pessoal, que reflete seus sonhos
Um grande quadro que brinca com ilusões
Ora é uma cabeça apenas com pernas.
Ora é uma cabeça que se rasteja
Ora é um corpo apenas*

4.2.6. ANIQUILAR — PAROXISMO OU O PONTO AUGE DA DOR

Encerrando e encaminhando um olhar sobre tudo o que foi vivenciado neste processo, digo: sou incapaz de sonhar em minha máxima potência. Fui tolhido por um pragmatismo que coloca minha vida em uma necessidade constante e intensa de produzir. É necessário encarnar novos sonhos, assim como é necessário ter mais tempo para sonhar.

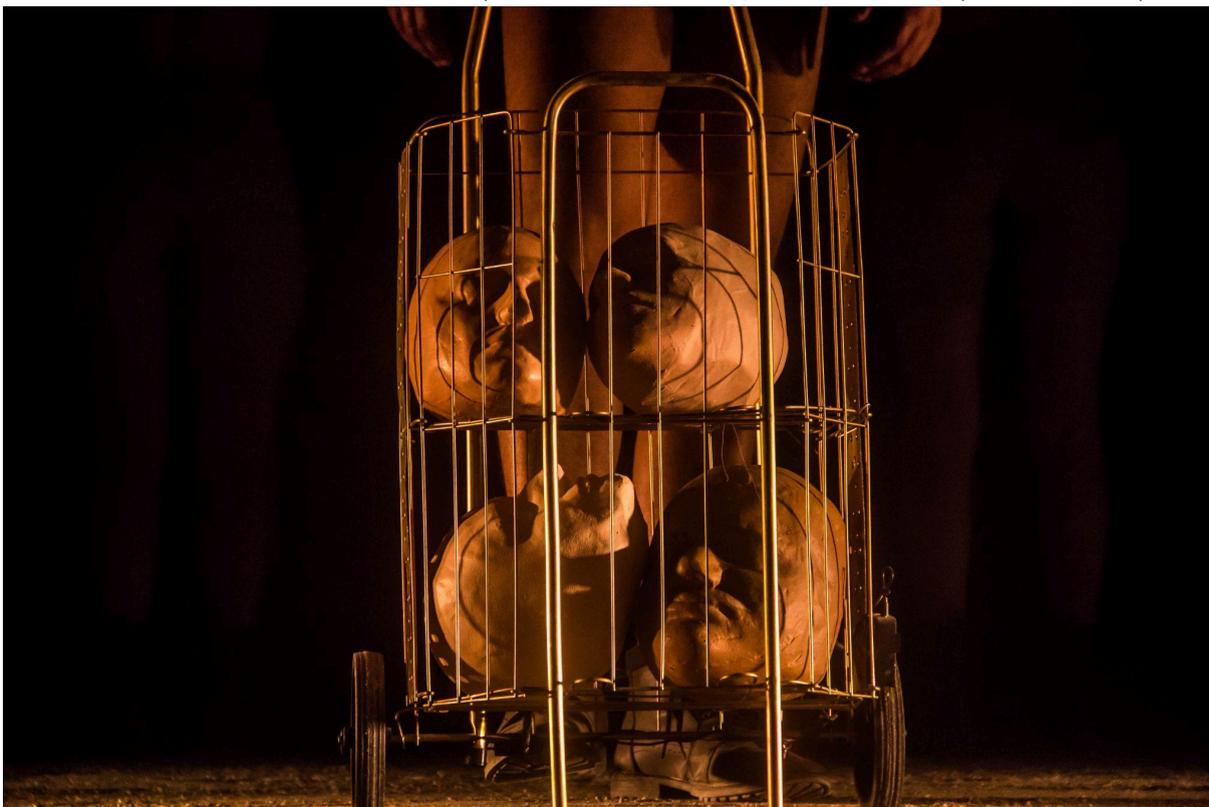
Uma violência ronda o nosso imaginário. É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo (Fisher, 2020). Exausto, proponho um encantamento com os atores.

Para isso, em oposição ao caminho que vivenciamos até aqui, é necessário ver corpos, peles, humanidades — mas humanidades estranhadas. Sugiro que, para o ato final, guardemos nossas roupas, mantenhamos apenas nossos coturnos e cubramos nossas cabeças, símbolo de um racionalismo ao mesmo tempo de um sonho sonhado até este momento espetacular.

Começamos a cena apenas com o rastro dos coturnos, um, depois dois, até um coro que, ritmicamente (visual e sonoramente) desanda o racional que conta e se perde quantos estão em cena — manada de gente!

Essa manada ganha corpo, sem cabeça; há um líder: ele usa coturno. Uma sucessão de jogos sorteia novos líderes para o jogo coral, uma homenagem ao Campo de Visão. Ao final, o carrinho do início, que tentou carregar quilos de areia, frustradamente, volta, e nele, cabeças — novamente. A cabeça que não está no corpo, mas também não está animada, é apenas um objeto. E, como objeto, receberá um fim.

FIGURA 49 — Foto de cena final do espetáculo com ênfase no carrinho de feira portando os duplos



Fonte: Acervo da companhia. Foto: Isa Poianas

Pisada por coturnos, ela encerra um ciclo — aniquilada.

Para fechar o ciclo do signo, um acaso da criação. Uma das primeiras vezes rascunhando a cena, um grupo que ensaiava lá anteriormente utilizou-se de bexigas e deixou pelo espaço. Ao final da partitura proposta, uma lufada de vento leva uma das bexigas que estava na sala aos pés do ator com coturno. Ele, em jogo, pega a bexiga e, com o pé sobre a sua cabeça, estoura a bexiga. Fim.

FIGURA 50 — Foto de cena final do espetáculo com ênfase nos coturnos sobre cabeças



Fonte: Acervo da companhia. Foto: Isa Poianas

4.2.7. ESTAFA – Partitura (Parte 4)

PARTE 4

(A MORTE DO SONHAR)

QUADRO FINAL - a aniquilação

Um par de coturnos marcha.

Pontua uma música com os pés -

um ritmo, uma cadência.

Este par se multiplica.

Vemos muitos coturnos que atravessam.

Um padrão dos passos - violento e monocorde - se faz.

Aos poucos os coturnos ganham corpos.

Distinguimos um GENERAL e seu CORO.

No entanto, são vistos apenas as silhuetas desses corpos (o rosto se mantém sempre oculto).

Percebemos então que o corpo inteiro dos membros do CORO

mimetiza os movimentos do GENERAL.

Eles marcham, dançando uma dança tosca.

Sob a ordem do GENERAL, suspensão: o CORO para estático.

O GENERAL sai e retorna com todos os DUPLOS em um carrinho de mão.

Retira os DUPLOS, um a um, e os dispõe no chão em fila.

Tira de cena o carrinho, retorna e retoma a posse do CORO

Em marcha, o GENERAL e o CORO se movem em direção aos DUPLOS;

o GENERAL delega a cada integrante do CORO uma cabeça;

o GENERAL faz com que os membros do CORO suspendam seus coturnos;

o GENERAL faz com que os membros do CORO pousem seus coturnos sobre os DUPLOS.

Um grunhido, entre choro e riso, se ouve.

Considerações Finais

staffa — *perso la staffa del cervello*

estribo — *ter perdido a razão em que se apoiava*

Origem da palavra “**ESTAFA**” segundo definição encontrada na internet

Cracóvia, 19 de junho de 2023

Kantor está morto!

Acabei de visitar o túmulo de Tadeusz Kantor e é verdade, ele se foi.

Estou em um ponto de ônibus ao lado do cemitério. Acho isso tão emblemático, visitar o túmulo daquele que tanto falou sobre a morte.

Vi na internet que havia uma escultura em sua lápide, uma referência à classe morte, mas dela só restou a mesa.

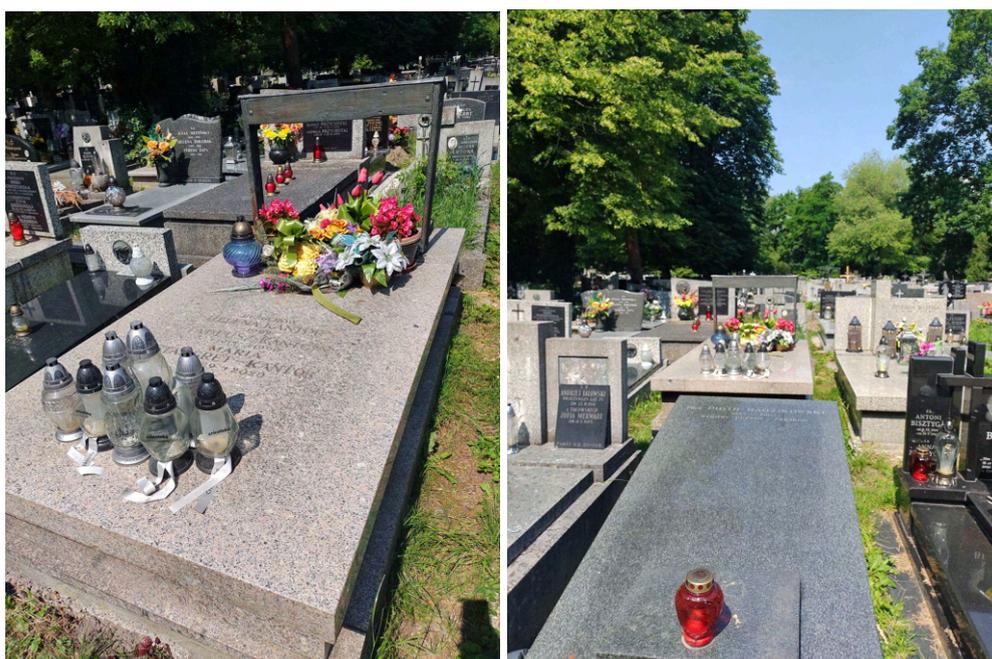
Havia também flores novas sobre o túmulo.

Nisso, para mim, há uma síntese do teatro: a matéria se esvai, mas o legado continua.

Pessoas ainda trazem flores, e mais do que a matéria, é como elas se transformam em memória.

Nota em caderno pessoal durante uma viagem a Cracóvia, Polônia, durante as atividades da Quadrienal de Praga 2023 na República Tcheca.

FIGURA 51 — Fotos do túmulo de Tadeusz Kantor



Fonte: Acervo pessoal

“Pouco a pouco, estudando as infinitas possibilidades do esquecimento, percebeu que podia chegar o dia em que as coisas seriam reconhecidas por suas inscrições, mas ninguém se lembraria de sua utilidade. [...] E assim continuaram vivendo numa realidade escorregadia, momentaneamente capturada pelas palavras, mas que fugiria sem remédio quando fosse esquecido o valor da letra escrita.”

Gabriel García Márquez, ***Cem Anos de Solidão*** (2013, p. 89)

Caso você esteja lendo este texto em um suporte digital, isso não é uma folha. Caso você esteja lendo isto em papel, isso é uma folha. Na folha (ou nas “peles de papel”, como diria Kopenawa), nós, ocidentais, escrevemos aquilo que é mais fundamental para se viver. Se começarmos a esquecer as coisas, podemos pegar esses pedaços de papéis e ler o que se perderia no limbo do esquecimento. Se começarmos a esquecer o nome das coisas, podemos cortar pedaços de papel, escrever o que as nomeia e etiquetar as coisas com seus nomes, assim como foi feito em Macondo. Lembrar, escrever, não esquecer, continuar. A memória toca cada palavra disposta aqui, nesta dissertação.

Narrar o processo criativo de “ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos”, vinculado a este mestrado, é um trabalho que abrange um extenso período de tempo. Posso afirmar que começou em 2019, conforme mencionado na apresentação deste texto, mas pode ser datado de antes, conforme esse mesmo texto, quando discuto as experiências que introduziram minha relação com a teatralidade, a materialidade e o ato imaginativo. Além das minhas vivências, há também as daqueles que me acompanharam nesta jornada. Uma das considerações a serem feitas sobre este trabalho está no reconhecimento de como essas múltiplas jornadas pessoais são intrínsecas a uma criação, mesmo que esta não seja autobiográfica. Essas diversas encruzilhadas de narrativas interligadas se somam numa sala de ensaio aberta ao acaso, espaço onde podemos nos dar conta dessas nuances. Somando-se a isso, ao cruzar para territórios estrangeiros, levando na mala elementos dessa criação, pude perceber essas múltiplas identidades de forma ampliada. Neste contexto, o outro se tornou caminho para entendimento de si, assim como no exercício de alteridade no Campo de Visão.

A capacidade de compreensão desses inter cruzamentos — entre memória, criação e afetação — me era limitada e só foi possível graças a um processo que abarcou a criação e a reflexão do próprio ato criativo. A beleza de refletir sobre processos criativos reside justamente no fato de que eles nos mostram os caminhos percorridos e nos apontam caminhos futuros, e dentro desse esquema se soma o privilégio de referenciar aqueles que permitiram que esse caminho fosse elaborado — não se trata de andar os mesmos caminhos, mas de observar os passos trilhados, analisar meu próprio caminho e refletir sobre como caminhar nele.

Este processo não está finalizado. Como dito anteriormente, reafirmo que na medida em que o espetáculo circula e se apresenta, ele continua a produzir conhecimento e a divulgar essas experiências com uma sensibilidade aguçada — por intermédio daquilo que não cabe nas “peles de papel”. Há registros audiovisuais do espetáculo que podem ser vistos, mas a experiência foi elaborada para a presencialidade. Desde a baixa luminosidade, os sons construídos em subgrave e as microfonações, o tempo dilatado, a presença da atuação até o ato de improviso, cada apresentação é o fruir de um acontecimento único. Por fim, para além desses atributos, vale ressaltar que o espetáculo nunca estará finalizado, seja pela abertura à improvisação como linguagem, seja pela idiosincrasia da fruição pretendida pelo espectador junto à obra.

Quando a existência dessa fórmula produtora de acontecimentos for considerada finda — quando “ESTAFA” parar de circular — o processo ainda continuará, seja nas práticas que carrego comigo para outros espaços de criação ou de pedagogia, seja nas construções participadas pelos outros integrantes da criação, seja no olhar que mirou na cena a possibilidade de sonhar sonhos coletivamente. O encantamento da matéria como matriz do trabalho e o acontecimento vindo dessa relação fizeram com que outras realidades emergissem por intermédio do teatral, do espetacular. Não se tratam de ilusões, mas de transportes, liminaridades, outras realidades manifestas.

O exercício de escrita presente nesta dissertação, que busca dar sentido às experiências vivenciadas e apresentá-las de modo a informar a pessoa leitora sobre os elementos que direcionaram certas escolhas e caminhos, é um esforço que

ocorre em um tempo distinto da própria criação, por isso é impregnado de problematizações e desdobramentos de um pensamento que não se encerra na criação de um espetáculo, mas continua a criar novas trilhas. Hoje, observando os caminhos percorridos, me questiono sobre eles, não quanto à necessidade de fazer diferente do que foi feito, mas percebendo novos caminhos que podem ser desdobrados.

A Companhia Babélica de Teatro, surgida desse percurso, mantém suas atividades e iniciou a criação de dois novos espetáculos, recebendo novos integrantes em seu corpo de criação. O ajuste que privilegia a cena, a matéria e a improvisação logo integrou os novos membros, que rapidamente passaram a conduzir e serem conduzidos em estudos e improvisos, ora como estímulos, ora como estimulados, verbalizando e encarnando o entendimento de como esse corpo de alteridade criativa é contagiante.

Dentro dos caminhos derivados do trabalho inicial, outros núcleos de reflexão foram escolhidos. No entanto, independente dos conteúdos tratados, o que ressalta da experiência do antes e do agora é o ato de construir um ambiente propício para experiências e ativo para as percepções sutis. Sendo essa percepção a motriz para que a cena exista e seja ampliada em sua existência. Este se tornou o grande mote de criação do grupo, reconduzindo também minha prática artística e pedagógica. A observação dessa sutileza, atrelada à presença e à crença de que na cena e no jogo habitam mistérios que a própria cena conduz, nos propôs uma construção ética e poética de trabalho.

Vale ressaltar que essa extensa jornada incorporou diversas camadas de conhecimento. Destaco aqui as mecânicas de criação e, intrínsecas a ela, outros saberes e conhecimentos foram explorados. Desde aspectos tecnológicos — como o desenvolvimento de técnicas para a construção das formas animadas, os estudos de som, luz e projeção para atender às especificidades da encenação — até aspectos contextuais — como o retorno à sala de ensaio após a pandemia, o processo de restabelecer práticas de criação acompanhados do fantasma da morte — e o encontro com o ente poético — o sonhar. Para todos nós, os sonhos foram redimensionados. Encontramos abordagens que questionam e friccionam com

nossa perspectiva reducionista sobre o sonhar — colonial, iluminista e racionalista —, valorizando aquilo que foge dessa norma engessada. As matrizes de pensamento indígenas e não-ocidentais, como os Kamayurá, os Yanomami, os Krenak, os Even¹, colocaram nossas certezas em cheque. Reconhecendo as distâncias e desestabilizando nossas concepções de mundo, tentamos dar conta dessas interrogações (sem buscar respostas, por ora, apenas fazê-las emergir).

Todas essas camadas poderão ser despetaladas e melhor narradas em seu tempo.

Tempo, é necessário tempo.

É necessário encarnar novos sonhos, assim como é necessário ter mais tempo para sonhar.

¹A escuta de falas de seus representantes (Ciclo dos sonhos – Selvagem, materiais disponíveis em: <<https://selvagemciclo.com.br/ciclo-sonhos/>> acesso em 22 jun. 2024), bem como de antropólogos, fez parte dessa jornada, assim como a leitura das transcrições de Bruce Albert (2015) das falas de Davi Kopenawa, estudos de Nastassja Martin (2022, 2023), de Lucila Gonçalves (2019) e Hanna Limulja (2022), além dos livros de Ailton Krenak (2020a, 2020b, 2022).

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Marcus Vinicius Fritsch de. **A pedagogia metafísica de Anatoli Vassiliev: uma formação do ator através da ação verbal e dialética – Platão e Homero**. 2015. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

AMARAL, Ana Maria **Teatro de animação: da teoria à prática**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

_____. O inverso das coisas. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 01, p. 012-024, 2018.

ARAÚJO, Antônio. A cena como processo de conhecimento. In: RAMOS, Luiz Fernando (org.). **Arte e ciência: abismo de rosas**. São Paulo: Abrace, 2012. p. 105-113.

AUERBACH, Erwin. **Figura**. São Paulo: Editora Ática, 1997.

BARTHES, Roland. O teatro de Baudelaire. In: _____. **Ensaio crítico**. Lisboa: Edições 70, 2009. p. 47-54.

BELTRAME, Valmor Níni. Princípios técnicos do trabalho do ator animador. In: _____. (org.). **Teatro de Bonecos: distintos olhares sobre Teoria e Prática**. Florianópolis: UDESC, 2008.

BERENBAUM, May. Entrevista concedida à ELLIOT, Debbie. Why are Moths Attracted to Flame? **NPR**, 18 ago. 2007. Disponível em: <https://www.npr.org/2007/08/18/12903572/why-are-moths-attracted-to-flame>. Acesso em: 8 jun. 2024.

BOGART, Anne. **A preparação do diretor: sete ensaios sobre arte e teatro**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BORGES, Jorge Luis. **Livro dos sonhos**. São Paulo: Círculo do Livro, 1976.

CASTELLUCCI, Romeo. Entrevista concedida a PITOZZI, Enrico. À beira das imagens: o cérebro como tela de projeção. **Cena**, [S. l.], n. 8, p. 131-152, 2011.

CHEKHOV, Michael. **Para o ator**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

CINTRA, Wagner. Considerações acerca do Teatro Visual. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 12, p. 095-109, 2018.

_____. **No limiar do desconhecido: reflexões acerca do objeto no teatro de Tadeusz Kantor**. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

_____. **No limiar do desconhecido: reflexões sobre o objeto no teatro de Tadeusz Kantor.** 2008. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

_____. **O Casulo de Ana Maria Amaral: Uma viagem ao Coração do Inanimado ou De Palomares ao Teatro Didático da UNESP.** 2022. Tese (Livre-Docência) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista (UNESP), São Paulo.

_____. O teatro visual como teatro performativo. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 32, p. 461-475, 2018.

CRAIG, Edward Gordon. O ator e a supermarionete. **Sala Preta**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 101-124, 2012.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono.** São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DENIZART, Hugo. **O Prisioneiro da Passagem.** Direção de Hugo Denizart. Brasil: Ideias Ideais, 1981. Documentário. 35 min.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha.** São Paulo: Editora 34, 2010.

DOS SANTOS, Potyguara Alencar; DE PINHO, Carolline Rocha Parente; DA SILVA ARAÚJO, Mônica. O Corpo Insone (CI): do sono como dispositivo, da insônia como gestus. **ACENO-Revista de Antropologia do Centro-Oeste**, v. 6, n. 12, p. 175-194, 2019.

DUBATTI, Jorge. **O teatro dos mortos: introdução a uma filosofia do teatro.** São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.

FÉRAL, Josette. **Além dos limites: teoria e prática do teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2015.

FISCHER, Stela. **Processo colaborativo e experiências de companhias teatrais brasileiras.** São Paulo: Hucitec, 2010.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista.** São Paulo: Anatomia Literária, 2020.

GROTOWSKI, Jerzy. Resposta a Stanislavski. **Folhetim - Teatro do Pequeno Gesto**, n. 9, p. 2-21, jan-abr 2001.

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2014.

HERTZBERG, Richie. Por que as mariposas são tão atraídas por luzes fortes? **National Geographic**, 11 out. 2018. Atualizado em 5 nov. 2020, 03:22 BRT. Disponível em:

<https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2018/10/por-que-as-mariposas-sao-tao-atraidadas-por-luzes-fortes>. Acesso em: 8 jun. 2024.

ITOCAZO, Gabriela; ANTUNES, Leonardo; THAIS, Maria. Prometheus - a tragédia do Fogo. In: **Cadernos aParte 1: dossiê tragédia**. São Paulo: PRCEU/TUSP, 2013. p. 11-30.

KANTOR, Tadeusz. **Leçons de Milan**. Paris: Actes Sud, 1990.

KLEIST, Heinrich Von. **Sobre o teatro de marionetes**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.

KNÉBEL, Maria. **Análise-ação: práticas das ideias teatrais de Stanislavski**. São Paulo: Editora 34, 2016.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu: Palavras de um xamã yanomami**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020a.

_____. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

_____. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020b.

LAZZARATTO, Marcelo Ramos. **Campo de Visão – Exercício e linguagem cênica**. São Paulo: Escola Superior de Arte Célia Helena, 2011.

_____. **Campo de visão: um exercício de alteridade**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2023.

_____. Improvisação, uma necessidade. **Pitágoras 500**, Campinas, SP, v. 2, n. 1, p. 33-41, 2012.

LIMULJA, Hanna. **O desejo dos outros: Uma etnografia dos sonhos yanomamis**. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

MAETERLINCK, Maurice. Um teatro de Andróides. **Pitágoras 500**, Campinas, SP, v. 3, n. 1, p. 88-92, 2013.

MÁRQUEZ, Gabriel García. **Cem anos de solidão**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2013.

MARTIN, Nastassja. **A leste dos sonhos: respostas even às crises climáticas**. São Paulo: Editora 34, 2023.

_____. **Escute as feras**. São Paulo: Editora 34, 2022.

MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. Proposições da direção teatral para uma pedagogia com recursos do teatro de animação e/ou da dramaturgia da imagem. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 32, p. 238-257, 2018.

MORELLI, Paulo (Direção); VIZEU, Dario (Direção). **O Drama Burguês** [Vídeo]. São Paulo: TV Cultura, 1994. 1 fita de vídeo (50 min). (Série Ética).

OIDA, Yoshi. **O ator invisível**. São Paulo: Via Lettera Editora e Livraria, 2007.

PAVIS, Patrice. **Dicionário da performance e do teatro contemporâneo**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

_____. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PICON-VALLIN, Béatrice. **A arte do teatro: entre a tradição e a vanguarda: Meyerhold e a cena contemporânea**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2013a.

_____. Stanislávski e Meyerhold. Solidão e revolta. **Folhetim**, Rio de Janeiro, n. 30, p. 6-33, 2013b.

PLASSARD, Didier; GRAZIOLI, Cristina. A marionete, ou a mimesis complexa // A complexidade das “figuras” no teatro enquanto “mimese”. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 32, p. 056-072, 2018.

RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2013.

RAMOS, Luiz Fernando. **Mimesis performativa: a margem de invenção possível**. São Paulo: Annablume, 2015.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite: A história e a ciência do sonho**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RUBIO ZAPATA, Miguel. **Teatro. Palabras del Bicentenario**. Disponível em: https://youtu.be/ZGG9_yDEfiQ?si=DhgTd6owscVD3LqG. Publicado em: 18 out. 2022. Acesso em: 11 jun. 2024.

RYNGAERT, Jean-Pierre; SERMON, Julie. **Le personnage théâtral contemporain: décomposition, recomposition**. Montreuil-sous-Bois, France: Éditions Théâtrales, 2006.

SARRAZAC, Jean-Pierre. Realismo e encenação moderna: o trabalho de André Antoine. In: BORNHEIM, Gerd et al.; CARVALHO, Sérgio de (Org). **O teatro e a cidade: Lições de história do teatro**. São Paulo: SMC, 2004. p. 121-132.

SOUZA, Marco. **O Kuruma Ningyo e o corpo no teatro de animação japonês**. São Paulo: Annablume, 2005.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama burguês**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. **Teoria do drama moderno (1880-1950)**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

THAIS, Maria. **Na cena do Dr. Dapertutto: poética e pedagogia de V. E. Meierhold: 1911 a 1916**. São Paulo: Perspectiva: Fapesp, 2009.

VASIL'EV, Anatolij. Testo letterario e improvvisazione. In: _____. **A un unico lettore: Colloqui sul teatro**. Roma: Bulzoni Editore, 1993.

VASSILIEV, Anatoli. Para começar. In: KNÉBEL, Maria. **Análise-ação: práticas das ideias teatrais de Stanislavski**. São Paulo: Editora 34, 2016. p. 13-16.

VILLEGAS, Juan. **Para la interpretación del teatro como construcción visual**. Irvine/Califórnia: Ediciones de Gestos, 2000.

WALTON, Kendall L. **Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts**. Cambridge: Harvard University Press, 1990.

Anexo I

Cem Anos de Solidão (recorte)¹

Gabriel García Marquez

[...]

Certa noite, na época em que Rebeca curou-se do vício de comer terra e foi levada para dormir no quarto das outras crianças, a índia que dormia com eles despertou por acaso e ouviu um estranho ruído intermitente no canto. Levantou-se alarmada, achando que algum animal tinha entrado no quarto, e então viu Rebeca na cadeirinha de balanço, chupando o dedo e com os olhos alumbrados como os de um gato na escuridão. Pasmada de terror, angustiada pela fatalidade do seu destino, Visitación reconheceu naqueles olhos o sintoma da doença cuja ameaça a havia obrigado, com o irmão, a desterrar-se para sempre de um reino milenar onde eram príncipes. Era a peste da insônia.

Cataure, o índio, não amanheceu em casa. Sua irmã ficou, porque seu coração fatalista dizia que a doença letal haveria de persegui-la de todas as maneiras até o último rincão da terra. Ninguém entendeu o desassossego de Visitación. “Se não voltarmos a dormir, melhor”, dizia José Arcádio Buendía, de bom humor. “Desse jeito a vida renderá mais.” A índia, porém, explicou a eles que o mais terrível da enfermidade da insônia não era a impossibilidade de dormir, pois o corpo não sentia cansaço algum, mas sua inexorável evolução rumo a uma manifestação mais crítica: o esquecimento. Queria dizer que quando o enfermo se acostumava com seu estado de vigília, começavam a se apagar de sua memória as recordações da infância, depois o nome e a noção das coisas, e por último a identidade das pessoas e a consciência do próprio ser, até afundar numa espécie de idiotice sem passado. José Arcádio Buendía, morto de rir, concluiu que se tratava de uma das tantas doenças inventadas pela superstição dos indígenas. Mas Úrsula, por via das dúvidas, tomou a precaução de separar Rebeca das outras crianças.

¹ Na edição de 2013 pela Editora Record (81ª edição, tradução de Eric Nepomuceno), a passagem corresponde às páginas 81 a 91.

Depois de várias semanas, quando o terror de Visitación parecia aplacado, José Arcádio Buendía se pegou certa noite dando voltas na cama sem conseguir dormir. Úrsula, que também tinha acordado, perguntou a ele o que estava acontecendo, e ele respondeu: “Estou pensando outra vez em Prudêncio Aguilar.” Não dormiram um único minuto, mas no dia seguinte se sentiam tão descansados que esqueceram a noite ruim. Aureliano comentou assombrado na hora do almoço que se sentia muito bem apesar de ter passado a noite inteira no laboratório dourando um broche que pretendia dar a Úrsula no dia de seu aniversário. Não se alarmaram até o terceiro dia, quando na hora de ir deitar se sentiram sem sono e perceberam que estavam há mais de cinquenta horas sem dormir.

— As crianças também estão acordadas — disse a índia com sua convicção fatalista. — Depois que a peste entra em casa, não escapa ninguém.

Haviam, sim, contraído a enfermidade da insônia. Úrsula, que tinha aprendido com a mãe o valor medicinal das plantas, preparou e fez todos tomarem uma beberagem de acônito, mas não conseguiram dormir e passaram o dia inteiro sonhando acordados. Nesse estado de alucinada lucidez não apenas viam as imagens de seus próprios sonhos, mas uns viam as imagens sonhadas pelos outros. Era como se a casa tivesse se enchido de visitas. Sentada em sua cadeirinha de balanço num canto da cozinha, Rebeca sonhou que um homem muito parecido com ela, vestido de linho branco e com o colarinho da camisa fechado por um botão de ouro, levava um ramo de rosas para ela. Estava acompanhado por uma mulher de mãos delicadas que separou uma rosa e pôs no cabelo da menina. Úrsula compreendeu que o homem e a mulher eram os pais de Rebeca, mas embora tenha feito um grande esforço para reconhecê-los, confirmou sua certeza de que nunca os havia visto. Enquanto isso, por um descuido que José Arcádio Buendía não se perdoou jamais, os animaizinhos de caramelo fabricados na casa continuavam sendo vendidos no povoado. Crianças e adultos chupavam encantados os deliciosos galinhos verdes da insônia, os esplêndidos peixes rosados da insônia e os macios cavalinhos amarelos da insônia, e assim a alvorada da segunda-feira surpreendeu o povoado inteiro acordado. No começo ninguém se assustou. Ao contrário, se alegraram por não dormir, porque havia tanta coisa a ser

feita em Macondo que o tempo mal dava. Trabalharam tanto que logo não tiveram mais nada para fazer, e às três da madrugada estavam com os braços cruzados, contando o número de notas da valsa dos relógios. Os que queriam dormir, não por cansaço mas por saudades de seus sonhos, recorreram a todo tipo de métodos esgotadores. Reuniam-se para conversar sem trégua, repetindo durante horas e horas as mesmas piadas, complicando até os limites da exasperação a história do galo capão, que era uma brincadeira infinita na qual o narrador perguntava se queriam que contasse o conto do galo capão, e quando respondiam que sim o narrador dizia que não havia pedido que dissessem que sim, mas que se queriam que contasse a história do galo capão, e quando respondiam que não, o narrador dizia que não havia pedido que dissessem que não, mas que se queriam que lhes contasse a história do galo capão, e quando ficavam calados o narrador dizia que não tinha pedido que ficassem calados, e sim que dissessem se queriam que contasse o conto do galo capão, e ninguém conseguia ir embora, porque o narrador dizia que não havia pedido que fossem embora, mas que se queriam que contasse o conto do galo capão, e assim sucessivamente, num círculo vicioso que se prolongava por noites inteiras.

Quando José Arcádio Buendía percebeu que a peste da insônia havia invadido o povoado, reuniu os chefes de família para explicar a eles o que sabia da doença, e combinaram medidas para impedir que o flagelo se estendesse a outros povoados do pantanal. Foi assim que tiraram dos bodes os sininhos que os árabes trocavam por araras, e os puseram na entrada do povoado à disposição dos que desatendiam os conselhos e súplicas dos sentinelas, e insistiam em visitar o lugar. Todos os forasteiros que por aquele tempo percorriam as ruas de Macondo tinham que fazer soar seu sininho para que os enfermos soubessem que estavam sãos. Não era permitido que comessem ou bebessem durante sua estadia, pois não havia dúvida de que a enfermidade só era transmitida pela boca, e todas as coisas de comer e de beber estavam contaminadas pela insônia. Assim a peste foi mantida circunscrita ao perímetro do povoado. Tão eficaz foi a quarentena, que chegou o dia em que a situação de emergência foi considerada coisa natural, e organizou-se a

vida e o trabalho retomou seu ritmo e ninguém tornou a se preocupar com o inútil costume de dormir.

Foi Aureliano quem concebeu a fórmula que haveria de defendê-los durante vários meses das evasões da memória. Descobriu-a por acaso. Insone experiente, por ter sido um dos primeiros, havia aprendido à perfeição a arte da ourivesaria. Um dia estava buscando a pequena bigorna que utilizava para laminar os metais, e não lembrou o nome dela. Seu pai disse a ele: “bigorna”. Aureliano escreveu o nome num papel que grudou com goma arábica na base da bigorninha: *bigorna*. Assim, teve certeza de não esquecê-lo no futuro. Nem lhe ocorreu que aquela havia sido a primeira manifestação do esquecimento, porque o objeto tinha um nome difícil de lembrar. Mas poucos dias depois descobriu que tinha dificuldade para se lembrar de quase todas as coisas do laboratório. Então marcou-as com os respectivos nomes, de maneira que bastava ler a inscrição para identificá-las. Quando seu pai falou de sua preocupação por ter esquecido até os fatos mais impressionantes de sua infância, Aureliano explicou seu método, e José Arcádio Buendía colocou-o em prática na casa inteira e mais tarde o impôs em toda a aldeia. Com um galho de hissopo com tinta marcou cada coisa com seu nome: *mesa, cadeira, relógio, porta, parede, cama, caçarola*. Foi até o curral e marcou os animais e as plantas: *vaca, bode, porco, galinha, aipim, inhame, banana*. Pouco a pouco, estudando as infinitas possibilidades do esquecimento, percebeu que podia chegar o dia em que as coisas seriam reconhecidas por suas inscrições, mas ninguém se lembraria de sua utilidade. Então foi mais explícito. O letreiro que pendurou no cachaço da vaca era uma mostra exemplar da forma pela qual os habitantes de Macondo estavam dispostos a lutar contra o esquecimento: *Esta é a vaca, e deve ser ordenhada todas as manhãs para que produza leite, e o leite deve ser fervido para ser misturado com o café e fazer café com leite*. E assim continuaram vivendo numa realidade escorregadia, momentaneamente capturada pelas palavras, mas que fugiria sem remédio quando fosse esquecido o valor da letra escrita.

Na entrada do caminho do pantanal tinha sido colocado um anúncio que dizia *Macondo*, e outro maior na rua central que dizia *Deus existe*. Em todas as casas tinham sido escritas palavras para memorizar os objetos e os sentimentos.

Mas o sistema exigia tamanha vigilância e tanta fortaleza moral que muitos sucumbiram ao feitiço de uma realidade imaginária, inventada por eles mesmos, que acabou sendo menos prática, porém mais reconfortante. Pilar Ternera foi quem mais contribuiu para popularizar essa mistificação, quando concebeu o artifício de ler o passado nas cartas do baralho, da mesma forma que antes lia o futuro. Através desse recurso os insones começaram a viver num mundo construído pelas alternativas incertas das cartas, onde o pai era lembrado apenas como se fosse o homem moreno que havia chegado em princípios de abril e a mãe era recordada como a mulher triguenha que usava um anel de ouro na mão esquerda, e onde uma data de nascimento ficava reduzida à última terça-feira em que a cotovia cantou no pé de louro. Derrotado por aquelas práticas de consolação, José Arcádio Buendía decidiu então construir a máquina da memória que um dia desejou para se lembrar dos maravilhosos inventos dos ciganos. O artefato se baseava na possibilidade de repassar, todas as manhãs, e do princípio até o final, a totalidade dos conhecimentos adquiridos ao longo da vida. Imaginava-o como um dicionário giratório que um indivíduo situado no eixo pudesse operar através de uma manivela, de maneira tal que em poucas horas passassem diante de seus olhos as noções mais necessárias para viver. Havia conseguido escrever cerca de catorze mil fichas quando apareceu pelo caminho do pantanal um ancião estrambótico com a sineta triste dos que conseguiam dormir, carregando uma maleta barriguda amarrada com cordas e um carrinho de mão coberto por uns panos negros. Foi diretamente para a casa de José Arcádio Buendía.

Visitación não o reconheceu ao abrir a porta e pensou que ele estava querendo vender alguma coisa, ignorando que não dava para vender nada num povoado que afundava sem remédio no lamaçal do esquecimento. Era um homem decrépito. Embora sua voz também estivesse trincada pela incerteza e suas mãos parecessem duvidar da existência das coisas, era evidente que vinha do mundo onde os homens ainda podiam dormir e recordar. José Arcádio Buendía encontrou-o sentado na sala, abanando-se com um chapéu negro remendado, enquanto lia com piedosa atenção os cartazes colados nas paredes. Cumprimentou-o com amplas demonstrações de afeto, temendo tê-lo conhecido

em outros tempos e agora não se lembrar. Mas o visitante percebeu sua falsidade. Sentiu-se esquecido não pelo esquecimento remediável do coração, mas por outro esquecimento mais cruel e irrevogável que ele conhecia muito bem, porque era o esquecimento da morte. Então compreendeu. Abriu a maleta entulhada de objetos indecifráveis e do meio deles tirou uma maletinha com muitos frascos. Deu de beber a José Arcádio Buendía uma substância de cor suave, e fez-se a luz em sua memória. Seus olhos se umedeceram de pranto antes de ver-se a si mesmo numa sala absurda onde os objetos estavam etiquetados, e antes de se envergonhar das solenes bobagens escritas nas paredes, e antes até de reconhecer o recém-chegado num deslumbrante esplendor de alegria. Era Melquíades.

[...]

Anexo II

ficha técnica

ESTAFA ou sobre os sonhos não dormidos

Produção: Companhia Babélica de Teatro

Concepção, Direção e Dramaturgia: João Muniz

Elenco: Adrielle Gonçalves, Alanis Mahara, Lisandra Poianas, Chrystian Roque e Juliana García

Apoio Musical: Sten Casarin

Apoio Técnico e Operacional: Mau e Pedro Ribeiro

Projeções e Cartaz: Renan Turci

Fotos: Isa Poianas, Marcelo Villas Boas e José Luis Jáuregui León

Vídeos: Renan Turci, Felipe Núñez Tejada e João Muniz

Anexo III

cartaz do espetáculo

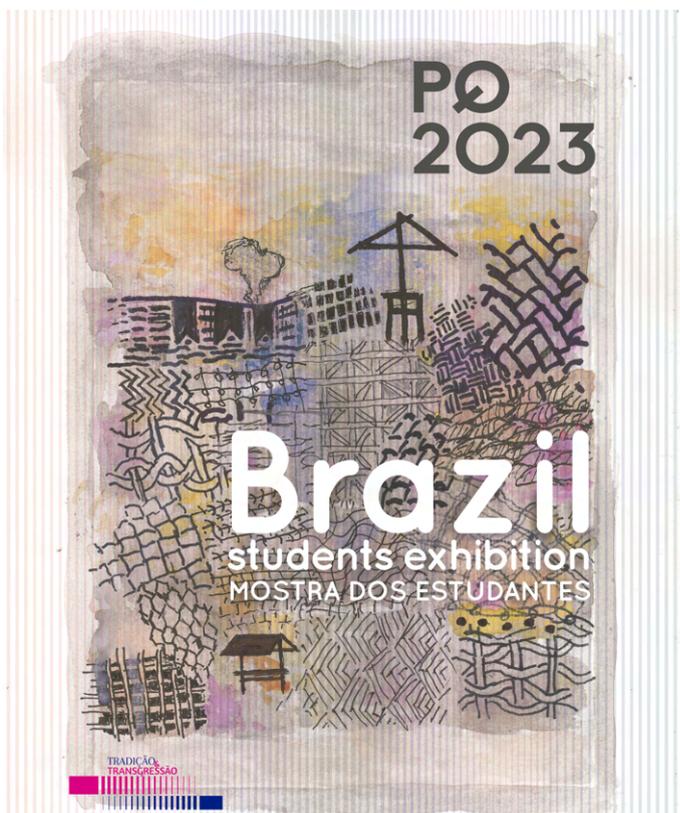
ESTAFA

OU
SOBRE
OS
SONHOS
NÃO
DORMIDOS

PRODUÇÃO
compañia
babélica
de teatro

Anexo IV

recortes do catálogo da mostra de estudantes da
Quadrienal de Praga 2023



Instituição: Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes (IA) da Unicamp da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

Estudantes: João Muniz, Adrielle Ferreira, Alanis Mahara, Chrystian Roque, Juliana Garcia e Lisandra Poianas.

Orientação: Marcelo Ramos Lazzaratto.

Estafa: dispositivos cenográficos entre o sonho e o cotidiano

"Estafa ou sobre os sonhos não dormidos", da Companhia Babelica de Teatro, nasce de um laboratório prático atrelado a uma pesquisa de mestrado em Artes da Cena pela UNICAMP. A composição privilegia a relação entre o humano e o inanimado, entrelaçando grafismos da cena numa dramaturgia calcada na instauração de imagens. A partir de literaturas do real maravilhoso latino-americano, narramos sobre uma comunidade acometida por uma insônia "produtiva", até que os fantasmas dos sonhos não dormidos voltam para assombrar seus sonhadores insones. Neste contexto, o sonho adquire matéria própria e conduz a construção de um grande corpo de matérias - humanas e não-humanas - para se fazer manifesto.

Burnout: scenographic devices between the dream and daily life

"Burnout or about the sleepless dreams", by Companhia Babelica de Teatro, comes from practical laboratory attached to a masters degree research in Performing Arts by UNICAMP. The composition privileges the relationship between human and inanimate, interweaving scene graphics in a dramaturgy based on the establishment of images. From literatures of the latin-american real maravilhoso (wonderful real), we have narrative about a community affected by a "productive" insomnia, until the ghosts of the non slept dreams come back to haunt their insomniacs dreamers. In this context, the dream acquires its own matter and conducts the construction of a big body of matters - human and non-human - to make its manifest.