

**AURITA: UMA PERSONA DESPROVIDA DE OBRA**

Pamela Dutra<sup>1</sup>  
Naira Ciotti<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo advém de uma pesquisa sobre o modo de performar as dores e os afetos que circundam o feminino, a partir de uma dinâmica diretamente vinculada às narrativas familiares associadas à violência, aos traumas e às resistências. Neste texto, delimito, entre os objetivos da pesquisa, a apresentação de uma reflexão sobre a persona, construída de forma híbrida e ficcional, por meio do atravessamento que ocorre diante da personalidade que se apresenta no encontro com a memória mediante os exercícios de ressignificação da materialidade. Além disto, estou interessada na questão de como a performance imprime uma transgressão específica diante da realidade, mudando a perspectiva de espaço e tempo, o que permite experiências que enquadram o passado, o presente e até o futuro. Portanto, essa investigação se desenvolveu a partir de uma criação diária, um processo repetitivo que tende a aumentar potencialidades por meio de interações com o espaço e os elementos da cena. Assim, fez-se necessária a adoção de metodologias abertas, que evidenciam a discussão sobre uma dinâmica epistemológica, cujas demandas específicas envolvem um objeto de estudo vivo, não passivo. Observo que meu processo artístico surge da instauração, de um estado criativo que permanece em contínua transformação e que expressa metamorfoses da persona, ao mesmo tempo fluida e em processo contínuo.

**PALAVRAS-CHAVES:** Performance; Processo de criação; Criação de personagem.

**AURITA: A PERSON DEVOID OF WORK OF ART**

343

**ABSTRACT:** This article comes from a research on the ways of performing the pains and affections that surround the female, from a dynamic directly linked to family narratives associated with violence, trauma and resistance. In this text, I delimit, among the research objectives, the presentation of a reflection on the persona, constructed in a hybrid and fictional way, through the crossing that occurs before the personality that presents itself in the encounter with memory through the exercises of resignification of the materiality. In addition, I am interested in the question of how performance prints a specific transgression in the face of reality, changing the perspective of space and time, which allows experiences that frame the past, the present and even the future. Therefore, this investigation developed from a daily creation, a repetitive process that tends to increase potential through interactions with the space and elements of the scene. Thus, it was necessary to adopt open methodologies, which evidence the discussion about an epistemological dynamic, whose specific demands involve a live, non-passive object of study. I observe that my artistic process arises from the establishment of a creative state that remains in continuous transformation and that expresses metamorphoses of the "persona", at the same time fluid and in a continuous process.

**KEYWORDS:** Performance; Creation Process; Character creation.

1 Graduada no curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestranda pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Membro do Laboratório de Performance e Teatro Performativo (LABPerformance), ligado ao PPGARC da UFRN. E-mail: pameladutra13@hotmail.com

2 Formada em História, Bacharelado e Licenciatura, pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre pelo Programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Concluiu seu Pós-doutorado pela Universidade de São Paulo (USP). Coordena o Laboratório de Performance e Teatro Performativo (LABPerformance), ligado ao PPGARC da UFRN. E-mail: nairaciotti@gmail.com.

## AURITA DESMANTELADA

Este artigo reflete sobre uma pesquisa sobre performance e se refere ao processo de transformação sofrido pela persona *Aurita*<sup>3</sup>, criada e amadurecida durante os anos da minha graduação, e que compõe o núcleo de ações da performance *Bálsamo*. *Aurita*, carregando suas quatro faces<sup>4</sup>, atravessa meus processos artísticos e pessoais transcendendo a concepção de obra como destino. O título *Aurita: uma persona desprovida de obra* se potencializa na noção de que enquanto houver presença e/ou presente, existirá a possibilidade de criação e recriação. A própria personagem em si não se finda e não cabe dentro das limitadas ações ou imagens de uma proposta finalizada. Portanto, proponho um desmantelamento deste trabalho.

*Aurita* revela a alteridade e a inconstância em sua forma, o híbrido de figuras e identidades que se apresentam no presente, mesmo que influenciadas por um passado de memórias e percepções. Há uma metamorfose nas vivências práticas, que me confundem com a persona *Aurita*, esta relação também se revela no contexto da escrita. Ora sou eu quem falo, ora ela. As intenções estarão fundidas pelas palavras que erguem essa escrita.

344

### AQUI ESTOU EU, DESVENDANDO-ME EM AURITA.

Meu ponto de partida é a destruição da proposta. Se, em outro caso, a busca artística pela realização de uma suposta construção cênica atribui valor ou destino ao que anteriormente era processo, me encontro na contramão deste trajeto.

Suponhamos que, ao mencionar a palavra obra, eu estivesse me referindo a uma construção de uma casa: meu ponto de partida seria a parede. A partir de seu desmonte, uma desconstrução parcial ou inteira desta parede, surgiriam outras perspectivas, por exemplo: fazer um buraco no meio e perceber uma janela, ou mesmo compreender sua possível deterioração como recomeço. Todavia, se transferirmos esta metáfora para a produção da obra artística, compreendendo a expressão como um conjunto de trabalhos, a parede seria algo semelhante à finalização de um processo de criação. Assim sendo, não tenho

3 Desenvolvida durante o curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte nos anos de 2014 a 2018.

4 A persona foi construída a partir da junção dramaturgica e/ou identitária das quatro figuras: *Tuberosa*, *Malambo*, *Prenhe* e *Salito*.

a intenção de enclausurar *Aurita* entre paredes, a construção de sua persona não tem pretensão de finalidade. Tijolos, cimento e água carregariam outras funções e metáforas. Pedacos de paredes que pulverizam os sonhos gravados das pessoas que já não têm controle perante a pele engilhada, pronta para descascar.

A consciência ampliada para as ações, as materialidades dos objetos cênicos, como por exemplo a beterraba que se metamorfoseia em diversos estados físicos, seja inteira, em pó ou líquido, e a concepção da dramaturgia de *Bálsamo* me fizeram perceber que *Aurita* se perpetua nas imagens potencializadas pelo protagonismo feminino da performance. Pensar o feminino quase sempre foi, para mim, uma questão de percepção de mundo. Nascer e crescer em uma família constituída apenas por mulheres foi determinante para esse entendimento. Assim sendo, evidencio o diálogo relacionado às histórias e percepções em relação às mulheres que fazem parte da minha família. Este é o mote que estimula a organicidade da criação da persona *Aurita*.

Desta maneira, neste artigo comento o processo de performar as dores e os afetos que circundam o feminino, a partir de uma dinâmica diretamente vinculada às narrativas familiares relacionadas à violência, aos traumas e às resistências. Por outro lado, há o interesse em refletir sobre a persona construída de forma híbrida e ficcional, por meio do atravessamento que ocorre diante da personalidade que se apresenta no encontro com a memória, mediante os exercícios de ressignificação da materialidade.

Neste processo, a linguagem da performance surge como condutora das experiências. Estas experiências vão se caracterizar pela ressignificação do eu, criador de minha própria história e me possibilita a realização de extratos cênicos baseados em vivências reais. Renato Cohen (2013, p. 30) define a performance como uma função da relação entre espaço/tempo.

Considerando os aspectos da ressignificação e de inventividade, evocados durante o período da criação, intervalo que me interessa como objeto de estudo, a construção da identidade de *Aurita* foi desenvolvida atravessada por estímulos nascidos durante as experiências práticas. Portanto, surge a necessidade de operar com uma metodologia

flexível, ainda que a conceituação teórica desenvolvida em minha pesquisa parta de uma fundamentação epistemológica, o resultado metodológico advém também das questões do processo criativo.

Entendo a pesquisa como uma criação diária, como um processo repetitivo que tende a suscitar potencialidades por meio das interações com o espaço e com os elementos de cena. Portanto, pensar o cotidiano no contexto do processo criativo, principalmente no que concerne à uma pesquisa ligada à identidade ou à memória pessoal, exige sensibilidade para que haja uma comunicação com as propostas sugeridas pelo acaso, a partir das experiências. Estar conectado ao processo criativo não é sinônimo de se abrir e aceitar tudo que surgir durante as vivências, pelo contrário, é um processo que exige escolhas.

Ao discutir as metodologias que expressam a dinamicidade em termos artísticos e cognitivos, destaca-se a contribuição de Naira Ciotti:

O contemporâneo sob a aura da modernidade marca as grandes passagens nas quais o texto alarga-se em hipertexto. Polifonia de vozes, alteridades do encenador e do performer assinalando a contaminação do múltiplo, alternância de fluxos. No século atual quais seriam os métodos de investigação de expressões híbridas como performances, manifestos, intervenções? (CIOTTI, 2009, p. 4).

Ainda, nessa direção, se aponta a ideia de metodologia baseada no conceito de rizoma: “Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo” (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p. 37).

Assim, a criação da persona *Aurita* se apoia nos impulsos criativos advindos dos espaços de experimentações. Tais espaços, caracterizam o processo como objeto de estudo e como obra. São as metamorfoses que ocorrem nesse meio, elas se destacam e provocam reflexões.

Os termos processo e criação se manifestaram como provocadores para a pesquisa, revelando que os estados de criação que eu percorro são metaforizados pelas materialidades utilizadas durante os experimentos práticos. É análogo a observar e compreender as mudanças que a própria ação de viver suscita. Segundo Ciotti (2009), o método, para Deleuze, será por excelência rizomático.

Observo que Deleuze e Guattari (1980) contrapõem o conceito de rizoma ao da raiz ou da árvore, em relação ao livro como imagem do mundo. A primeira figura, livro-raiz, se manifesta com a presença de uma raiz pivotante, que se caracteriza por sustentar outras raízes secundárias; a segunda figura, sistema-radícula ou raiz fasciculada, sugere o aborto da raiz pivô, a qual se insere nela uma multiplicidade imediata. “Desta vez, a realidade natural aparece no aborto da raiz principal, mas sua unidade subsiste ainda como passada ou por vir, como possível” (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p. 14).

Além desse conceito, os princípios referentes à conexão e à heterogeneidade indicam, segundo os autores que “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p. 15). Nesse sentido, a proposição para *Aurita*, foi construída em *Bálsamo* e agora caminha por vias múltiplas. No labirinto da infância eu me permiti viajar, mas sem me desprender do momento presente. A memória distante, longa e fixa, cruza com a memória próxima, curta e flutuante, remetendo assim à criação de figuras que transpiram ficção e realidade.

Outra entrada rizomática faz menção à multiplicidade, efetivamente tratada como substantivo, e não como qualidade de uma unidade ou elemento. O rizoma é feito de meio, sem início e fim. O desmantelamento de *Aurita* representa isso: a transição de um processo para outro, a transição de figuras para persona livre de trabalho, consistindo em imagens, ações e presenças. A ideia da gênese mostra-se como devir.

Deste modo, o conceito de desmontagem surge-me como caminho para me manter em processo de criação. A autora Mara Leal (2018, p. 20) define a desmontagem como “[...] a uma ação auto reflexiva, e pode vir a ser um processo de autoconhecimento em relação a temas, procedimentos, modos de fazer que são recorrentes em seu trabalho, mas que talvez não fossem conscientes, colaborando para a reflexão sobre seu processo criativo” (LEAL, 2018, p. 20).

Aproprio-me da desmontagem como dispositivo impulsionador de uma criação polinizadora que multiplica possibilidades baseadas nas proposições de acontecimentos provocados pelo tempo e espaço presentes, compreendendo o estado em que *Aurita* é



desmantelada. Pensar desmontagem me indicou a consciência de um novo olhar sobre o já criado, de um novo diálogo com a figura *Aurita* e as novas materialidades dos objetos em cena que se manifestam a partir das anteriores.

O princípio de ruptura a-significante sugere que “um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas” (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p. 18). Por este conceito, observo que *Aurita* se encontra, polinizada, em estado de experimentação, rompe-se a partir de cada experimento vivenciado, os quais possibilitam o surgimento de novas conexões, experiências e formas de ser.

Por outro lado, pode-se observar as características de cartografia (rizoma) e de decalque (mapa). Se a árvore faz um decalque<sup>5</sup> do pensamento, reproduz e copia-o, o rizoma faz uma cartografia voltada para uma experimentação ancorada no real:

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. (...) Um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre “ao mesmo”. Um mapa é uma questão de performance, enquanto que o decalque remete sempre a uma presumida ‘competência’ (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p. 22, grifo dos autores).

A partir das ações executadas, *Aurita* se torna líquido e sangue no limiar de sua dor e de outras mulheres e se caracteriza por sua não-forma. Quando se trata do seu estado líquido e liquefeito, manifestou algumas intensidades evocadas pelas imagens das águas calmas e das águas turbulentas.

Esses indícios de rizoma se enquadram na interpretação que o elemento cênico utilizado nas ações da persona provoca. Uma saia gigantesca, composta pelas escrituras feitas durante o processo de criação, revela-se cartografia, incorporada por memórias e afetos evocadas pelo presente. Deste modo, surgiam ações que se

5 “Toda lógica da árvore é uma lógica do decalque e da reprodução. Tanto na Lingüística quanto na Psicanálise, ela tem como objeto um inconsciente ele mesmo representante, cristalizado em complexos codificados, repartido sobre um eixo genético ou distribuído numa estrutura sintagmática. Ela tem como finalidade a descrição de um estado de fato, o reequilíbrio de correlações intersubjetivas, ou a exploração de um inconsciente já dado camuflado, nos recantos obscuros da memória e da linguagem. Ela consiste em decalcar algo que se dá já feito, a partir de uma estrutura que sobrecodifica ou de um eixo que suporta. A árvore articula e hierarquiza os decalques, os decalques são como folhas da árvore.” (DELEUZE; GUATTARI, p.19, 1980, p. 19)

amparavam nas questões evocadas pela relação com os objetos de cena. Estes objetos manifestavam certo protagonismo, ocasionando um deslocamento que os retiravam do lugar de figuração. A cenógrafa e figurinista Alice Cruz afirma que:

A partir da subversão das formas tradicionais de teatro com objetos, é possível estabelecer novas relações e novas poéticas do objeto na cena, e pensá-lo não mais apenas como um objeto manipulado inanimado, mas sim como outro corpo, com o qual o ator se relaciona de diversas formas – seja se associando a ele, alternando com ele a representação do personagem, ou contracenando com ele. (CRUZ, 2017, online)

Tal entendimento trata o uso de objetos, antes devido às invisibilidades, como corpos materiais que ganham vida por meio de sua própria materialidade e da sua potência dramaturgic, carregando em si memórias e narrativas. A autora observa que entender esses corpos materiais e encará-los de outra forma em nossas práticas artísticas, são modos de buscar outra compreensão sobre o nosso mundo. Posto que esses corpos, criados e denominados por nós, num momento em que se libertam de sua submissão, podem revelar outras significações.

As ações de *Aurita* nascem da relação com os objetos e com o espaço que simbolizam o resultado investigativo das imagens da memória, por meio de um corpo que vivenciava, no espaço, as experiências constituídas de presente. O termo “corpos materiais” de acordo com Cruz (2017), se refere aos objetos e às materialidades presentes na cena, contribuição para uma concepção mais expandida de corpo.

### **AURITA EM(É) PROCESSO**

A concepção de que a persona não se destina a uma única proposta, firma minha intenção de entender *Aurita* enquanto fragmento relacionado tanto às escrituras, quanto às imagens em criação. Tal perspectiva demonstra a forma pela qual a persona se constrói. Levando em consideração que a persona se caracteriza pelo conceito de inacabamento, o que se reflete no diário de bordo como elemento de metáfora para essa discussão.

Esses modelos de registro têm sido descritos por vários autores tais como Janaina Fontes Leite (2017) que indica suas características como: descontínuo, lacunar, alusivo, redundante, repetitivo e não narrativo e, defende a perspectiva do diário como ato:

“Primeiramente, o diário deve ser tomado mais como uma prática do que como produto. Ele projeta uma identidade, ao mesmo tempo que é um ato de resistência contra uma memória falível já que tenta ser registro do vivido” (LEITE, 2017, p. 21).

Nesse sentido, o diário de bordo assim como a persona, configuram-se, para este trabalho, enquanto processo e obra artística. O diário guarda as escrituras performáticas, onde a persona expressa-se através de suas imagens corporais e identitárias.

As leituras do diário e sua escrita performativa potencializam a ideia de que o processo de criação não é superado por um fechamento ou finalização, mas se mantém enquanto obra. Outra destacada pesquisadora, Cecília Almeida Salles (2011) reflete sobre os aspectos da continuidade do processo e da incompletude que lhe é inerente, impossibilitando a precisão ou o acabamento absoluto.

Em relação ao que se tem e o que se quer se reverte em contínuos gestos aproximativos. No silêncio que as modificações guardam, o artista aprende a dizer aquilo que resiste a se materializar, ou a dizer de novo aquilo que não lhe agradou. O combate do artista com a matéria-prima nessa perseguição que escapa à expressão é uma procura pela exatidão e precisão de um processo de contínuo crescimento. O artista lida com sua obra em estado de permanente inacabamento (SALLES, 2011, p. 84).

Assim, argumento que a obra em permanente estado de inacabamento é caracterizada pela tendência em manifestar várias possibilidades de objetos acabados. Portanto, ao me apropriar desse entendimento para justificar a persona sem optar por um trabalho concluído, revelo a potência política e social que suas imagens e suas ações, isoladamente, carregam. O processo, nessa pesquisa, se destaca por suscitar reflexão e demonstrar a condição de mutação e multiplicidade observada na persona estudada.

Se no diário de bordo, as escrituras reclamam uma não linearidade dos fatos, já que as páginas em branco são preenchidas por conteúdos independentes, a partir do vazio; no espaço, as imagens e ações corporais estabelecem a mesma noção evocada pelo surgimento do novo, mesmo se tratando de uma única persona. As imagens reexistem no ciclo que compreende a criação e a poética. Ao mesmo tempo, este ciclo se compõe pelas imagens que acompanharam os passos de uma repetição significativa, por sua contínua inventividade.



Nesse arrazoado entre escrita, espaço e intimidade, Bachelard (2003) discute em sua obra *A Poética do Espaço*. No o instante do vazio, quando se abrem as portas dos devaneios que adentram a imensidão, onde certamente as imagens latejam sempre retornando à solidão. No universo do sonho, o sonhador já não vislumbra a realidade tal como ela é, e isso se reverte por meio da existência da imaginação. No vazio<sup>6</sup>, encontra-se o ser puro, de imaginação pura, que provoca durante o devaneio a imensidão das imagens purificadas e ativas por excelência desde seu instante inicial.

Essas imagens, de acordo com Bachelard (2003) estão livres da necessidade de analogias ou referências, pois são constituídas inteiramente desde a primeira contemplação. O autor também defende que a imensidão é o movimento do ser imóvel. Externamente nada acontece, mas internamente olhamos com grandeza o universo. Esses estados de intimidade, permitem nosso deslocamento por espaços imensuráveis.

O desejo de compor imagens tais como sugeridas por Bachelard (2003), foi um impulso para a composição do ciclo que compreende um eterno retorno aos aspectos da memória, como lembrança do que se é, e do esquecimento, que repercute a não existência, colocando-me diante do vazio que impulsiona a novidade na criação. Entretanto, a experiência relacionada a esse vazio, no limite da sobrevivência, alcançou virtudes que me colocou em extremo estado de pulsão de presença.

Como ponte entre as perspectivas pelas quais transitou minha experiência, destaco esse vazio, como reflexo de vida ou de morte, como impulsionador no ato da criação que reforça a resistência poética e possibilita a sobrevivência das imagens.

Em um aporte sobre as ideias da subjetivação e sobre a constituição dos afetos, Vladimir Safatle (2016, p. 35-36) reflete sobre “o salto no vazio” como uma forma de redenção e abertura às possibilidades de afetos que a queda está disposta a nos causar, onde a impotência se coloca como obstáculo que esconde o impossível. Todavia, não deixam de existir os perigos a quem se propõe a esse encontro com o chão. Segundo o autor, o poder reside nos corpos que se sujeitam a quebrarem-se diante da dureza do

---

6 Neste sentido, Segundo Peter Brook, “Para que alguma coisa relevante ocorra, é preciso criar um espaço vazio. O espaço vazio permite que surja um fenômeno novo, porque tudo que diz respeito ao conteúdo, significado, expressão, linguagem e música, só pode existir se a expressão for nova e original. Mas nenhuma experiência nova e original é possível se não houver um espaço puro, virgem, pronto para recebê-la” (BROOK, 2010, p. 4).

asfalto, decompondo-se e despossuindo-se para que surjam novos circuitos de afetos. O desamparo, inesperadamente, trata de nos mostrar o impossível através da arte, pois a situação do sujeito desamparado implica no reconhecimento de sua impotência, em contrapartida, ao ajuste pela necessidade de transformação que desvia dessa condição revelando-se em criação.

Nesta etapa, recorro à minha memória sobre meus sonhos de criança, quando, por vezes, eu adormecia vigiando o teto e contando as telhas. Ao pressentir o sono, o teto se derretia sobre meu corpo e com sua voz suave, quase calando, gritava silêncios ao meu ouvido e me dando forças para voar. Durante o voo, eu me desviava das árvores, dos fios dos postes e das nuvens que cruzavam o meu caminho. Justo no momento que eu estava possuída da certeza de estar no ar, despertava estagnada com meu corpo estático, após a sensação de queda. E um vazio tomava conta de mim. A certeza pura de ter vivido aquilo entrava em conflito com o choque que a realidade provocara.

Portanto, o vazio nesse processo não é inerte, pois suscita no sujeito uma possibilidade de recomeço. A imaginação na arte pode ser responsável pelo acesso ao impossível, que possibilita transformar o nada em brechas por onde escapam múltiplas alternativas. O vazio é um espaço infinito onde se morrem e se renascem saídas e caminhos manipulados pela criação.

O processo de decomposição de *Aurita*, direcionou-me à compreensão de um estado onde o que eu sentia resumia-se ao vazio, isto repercutiu na ação do corpo que se entrega e se desmonta, e enrijece seus movimentos como o cimento secando na parede. Paradoxalmente, é nesse momento que *Aurita* se firma enquanto múltipla. A partir disso, a experiência volta-se para o renascimento ou para sua lucidez que desperta existência.

Neste conjunto de questões, a repetição manifesta-se durante o processo de criação, o que permite que o compreenda-o como um ciclo que retorna e resiste, manifestando novas possibilidades, seja de ações ou imagens, que projetam uma identidade à persona.

Cássia Lopes (1999) conceitua o aspecto da repetição que atravessa o mito de Sísifo, relacionando à potência que está por trás de tal ato. Sísifo como reflexo do poeta, ao empurrar o rochedo até o alto da montanha, repete incansavelmente a ação. Segundo

Lopes a autora (LOPES, 1999), a inutilidade do gesto, a princípio tratada como infernal, se transforma, numa poética do fazer, em expressão de vontade e de desejo. Assim, a ação que se apresentava como um fardo a ser cumprido por Sísifo, torna-se ensejo de libertação.

Se, na literatura, Sísifo e o rochedo representam, respectivamente, o poeta e a palavra, nesta pesquisa os transfiguro para o artista e o processo de criação. O gesto da repetição mora na solidão deste mergulho na memória e tece-se em composição e decomposição. Assim como os passos de Sísifo, os meus também reexistiram pela crença. A arte transgrediu o limiar da linha tênue entre crença e descrença, morte e vida. As palavras escritas no papel são como minhas pegadas, apagam-se naturalmente e, através da necessidade de tomar outros rumos e compor com os caminhos desenhados no próprio fazer, remarcando o chão, traçando o percurso manifestado pela experiência vivida.

A repetição possibilita a diferença, desencadeando a multiplicidade de personas e suas máscaras. O que pode ser subsumido pela presença da morte em relação à ausência da matriz originária da contínua renovação. A morte abre espaço para surgir novas personas, imbricadas nesses movimentos do retorno e da diferença. Portanto, a morte e o disfarce referem-se aos destinos que estão ligados aos pontos de partidas, cujas máscaras transitam em regresso e progresso no labirinto da criação, diante da sua demasiada pluralidade.

O vazio possibilita o renascer por meio da força das lembranças, propondo assim possibilidades diversas de criação que atravessam a memória em reconstruções e apresentam caminhos para o meu fazer artístico. O ciclo da repetição compreende uma criação pautada nas ressignificações das imagens e uma receptividade ao processo, permitindo se permear pela visita nos tempos: passado, presente e futuro. Esses aspectos apresentam-se na perspectiva da existência, tanto na ficção quanto na vida, conduzindo-me ao despertar das histórias que traçam um olhar para a perspectiva subjetiva e me motivam a permanecer em exercício de criação.

A existência, no presente trabalho, reflete a identidade dentro de seu aspecto de transformação e ressignificação a partir da imaginação advinda da forma individual da interpretação do universo. O processo de criação volta-se para percepção desse ciclo que

reúne os sofrimentos e as descobertas, através de uma consciência favorável composta pela vivência artística, propondo um diálogo com a realidade que designa a experiência no presente.

Neste ensejo, *Aurita* representa minha memória fantasiosa e real, se definindo por personas de si, e perpetuando-se pelo vazio, em existência, morte e renascimento, o que caracteriza o ciclo da criação. *Aurita* se manifesta em fragmentos, numa narrativa não linear. Os desvios vão surgindo como as imagens de um sonho que deixam seus rastros ao despertar.

Escrever no espaço a história da memória é preencher de vida um corpo vazio. *Aurita* vive lá em sua casa real, porém vive no aqui e agora do encontro performático, transmitindo sua força para outras pessoas. *Aurita* representa a ausência de mim, quando o que é mostrado é o que mais me fere. Nesse jogo de intercalar a ficção e a realidade as feridas são curadas e transformadas pela arte.

Entender o processo de criação, além de me fazer presente, de acordo com as questões reflexivas sobre a persona *Aurita*, oferece uma reflexão sobre as questões que envolvem minha própria individualidade. Considerando que o processo de criação contém partes da minha experiência pessoais e biográfica, observo que foi através do eu ficcional (*Aurita* em *Bálsamo*) que surgiu a consciência da investigação do eu biográfico (*Aurita* sem obra).

Assim, tomando o conceito de que “na arte da performance, a ambivalência do teatro persiste, mas ao contrário desse, o performer está mais presente como pessoa e menos como personagem” (KLINGER, 2008, p. 26), reitero que nesta investigação da persona *Aurita* a pessoa está mais presente. Neste processo de retroalimentação, o corpo se presentifica enquanto identidade que se alimenta das imagens e das figuras construídas internamente.

Nesse sentido, Gabriela Lírio Gurgel Monteiro (2016) aponta algumas questões sobre autobiografia na cena contemporânea:

Para que haja real é necessário que este seja ficcionalizado por um sujeito que se distancia de si mesmo e o encara de um lugar, por vezes, narrativo. Aquele que conta, que compartilha sua própria história ou a dos outros é um sujeito que adota, ainda que provisoriamente, um ponto de vista, escolhendo um tom, gestos e editando imagens projetadas pelo discurso direcionado ao outro. É personagem de

uma ficção que é real e que provoca efeitos no espectador. É real na medida em que se presentifica a sua materialidade no ato de se contar. Os documentos, objetos, cartas, imagens atestam que algum dia aquilo existiu (MONTEIRO, 2016, p. 13).

As provocações originadas no tensionamento entre o real e o ficcional revelam-me saídas para uma criação genuína e biográfica. Se em algum momento as imagens e ações de *Aurita* correspondem às minhas experiências narradas e biográficas, sobre minha mãe ou minha filha, esse arrazoado que se organiza não estaria relacionado ao passado, já que se submete às circunstâncias do presente e à ficcionalidade em questão. Portanto, a construção da persona se manifesta pela produção de imagens e ações que intercalam ficção e realidade.

Eneida Maria de Souza (2011) explica o fator de rompimento da integridade estética por meio da ponte metafórica entre ficção e realidade. Para a autora, “Metaforizar o real significa considerar tanto os fatos quanto as ações praticadas pela pessoa biografada como possibilidade de inserção na esfera ficcional. Ao espectador o direito de construir também sua história e interpretação do enredo [...]” (SOUZA, 2011, p. 54). Desse modo, segundo a autora, a estética compreende não somente a ficção, mas uma apropriação de fatos reais para a composição artística e ficcional.

No contexto da pesquisa realizada, a memória, em seu aspecto demasiado imaginante, adentra na fantasia por meio da narrativa e possibilita à biografia um caráter de compartilhamento que se sustenta pela reconstrução das histórias, permeadas ainda, pela relação com o outro e com o externo.

O aspecto narrativo, em primeira pessoa, assumiu a realidade diante dos fatos oníricos, propondo registros, ainda que incertos, das visões e aparições das imagens do passado vivido ou imaginado. Assim, é o exercício de composição das narrativas autobiográficas, dos sonhos e imagens suscitadas na infância, que possibilita perceber um fortalecimento no resgate do *corpus* de memória. Este conjunto de ações adquiriu potência na firmação de sua existência, me auxiliando na trajetória de composição de *Bálsamo*, o que me incitou a consciência diante da experiência poética, e posteriormente, um domínio perante as potências que resignificariam a memória, através de sua inventividade e criação. Tratou-se então, de reunir os elementos dispersos e redescobrir a intimidade.



Nesse caso, em virtude da criação poética, propus exercícios de auto invenção e de sintonização entre tempo-espaço, entre as experiências do passado em diálogo com o presente da ação criadora e com o desfecho da narrativa pelo aspecto do futuro.

Contudo, de acordo com os pensamentos de Souza (2011), destaco a morte imaginária do sujeito que escreve sua própria biografia. O atravessamento das histórias reais por ficcionalidades imaginárias, converte a biografia em literatura. Nesse resultado, para o autor subsiste o deslocamento intencional da figura do poeta em várias outras. Essa multiplicidade compreende o caminho que busquei para representar a dinâmica de *Bálsamo*.

Nesse sentido, as faces e as personas de *Aurita* distorcem a realidade da minha memória convergindo para o renascimento de composições múltiplas. Aqui, traço a morte como ponto de partida desse infinito mosaico que não cessa por multiplicar-se, tal qual uma cartografia inspirada pelo rizoma.

## REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. *Imensidão Íntima*. In: **A Poética do Espaço**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2003 (189 – 210).

BROOK, Peter. **A porta aberta**: reflexões sobre a interpretação e o teatro. Tradução de Antonio Mercado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

CIOTTI, Naira. **Um e mil métodos**. Natal, 2009. Disponível em: <[https://www.academia.edu/12232851/Um\\_em\\_mil](https://www.academia.edu/12232851/Um_em_mil)>. Acesso em: 27 abr. 2020.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

CRUZ, Alice. *Objetos Performáticos: a vida do objeto na cena contemporânea*. **Ensaia: revista de dramaturgia, performances e escritas múltiplas**. [on-line]. 2017 ,v.4, n.3. ISSN: 2447-7729. Disponível em: <<https://www.revistaensaia.com/objetos-performaticos>>. Acesso em: 21 mai. 2020.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Introdução: Rizoma*. In: **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1980 (10-36).

KLINGER, Diana. *Escritas de si como performance*. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**. [on-line]. 2008, v.10, n.12, p.11-31. ISSN: 2596-304X. Disponível em: <<http://revista.abralic.org.br/index.php/revista/article/view/178/181>>. Acesso em: 25 out. 2019.

LEAL, Mara. *O desvelar da pesquisa em artes: a desmontagem como procedimento artístico-pedagógico*. In: DIÉGUEZ, Ileana; LEAL, Mara. (Org.). **Desmontagens**: processos de pesquisa e criação nas artes da cena. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2018 (20-30).

LEITE, Janaina Fontes. Do diário à cena. In: **Escrituras performativas: do diário à cena**. São Paulo: Perspectiva: Fapesp, 2017 (19-17).

LOPES, Cássia. **Um olhar na neblina**. Salvador: Empresa Gráfica da Bahia, 1999.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Autobiografia na cena contemporânea: tensionamentos entre o real e o ficcional. **Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG**. [online]. 2016, v. 6, n. 11, p. 78-91. INSS: 2238-2046. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15776>> Acesso em: 14 jul. 2019.

SAFATLE, Vladimir. Política Inc. In: **O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016 (35-65).

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 2011.

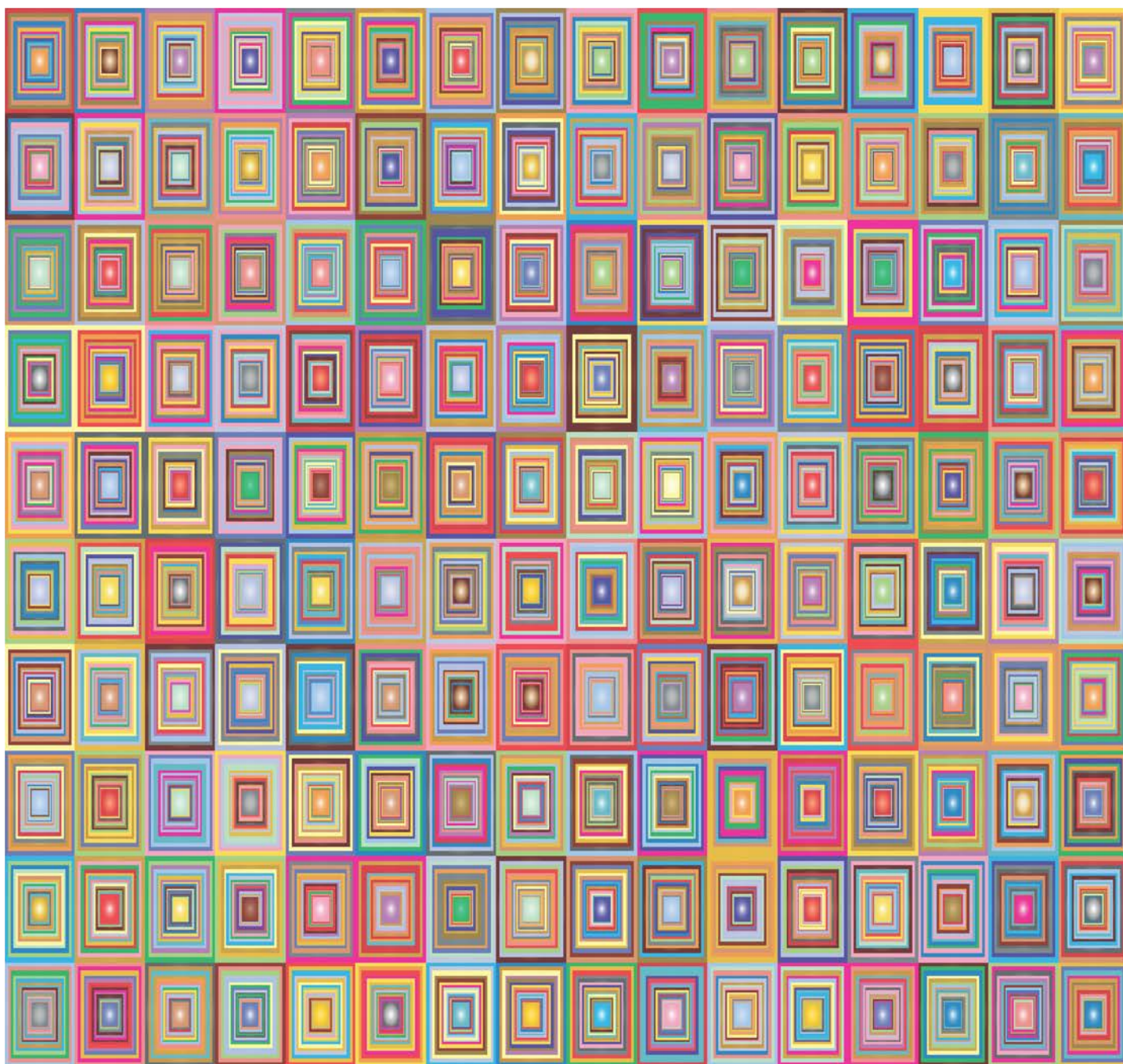
SOUZA, Eneida Maria de. **Janela indiscretas: ensaios de críticas biográficas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

Recebido em: 18/06/2020

Aceito em: 30/07/2020

# EIXO AXIS 3

Estudos analíticos e críticos sobre estilos,  
obras, autores e coletivos artísticos  
Analytical and critical studies on styles, works,  
authors and artistic collectives



## CICLOS REPÈRE: HISTÓRIA, FUNCIONAMENTO E POSSÍVEIS INTERSECÇÕES COM OS PROCESSOS COLETIVOS E COLABORATIVOS NO BRASIL

Vinicius Medeiros dos Santos<sup>1</sup>  
Luciana Barone<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo é resultado da pesquisa realizada entre agosto de 2017 e julho de 2018 no Programa de Iniciação Científica da UNESPAR. O trabalho apresenta as origens e o funcionamento dos Ciclos Repère, sistema de criação teatral pensado e aplicado dentro do extinto grupo quebequense Théâtre Repère. São apresentadas as etapas constituintes desse sistema e como elas funcionam. O trabalho também tangencia possíveis relações desse modelo de processo com aquilo que no Brasil ficou conhecido como *processos coletivos* e *processos colaborativos*, usando como referência a obra de Stela Fischer (2003). Nota-se algumas relações metodológicas entre os Ciclos Repère e os processos coletivos/colaborativos, apontando principalmente possíveis relações com os procedimentos do Oi Nós Aqui Traveiz. Por fim, é também brevemente descrito o uso dos Ciclos Repère na realização de um espetáculo de teatro para experimentar essa ferramenta na prática e refletir sobre sua potência atual, num contexto deslocado daquele em que foi criado. A peça resultante foi intitulada *Preia-mar*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ciclos Repère; Processos Coletivos; Processos Colaborativos; Criação Teatral

### REPÈRE CYCLES: HISTORY, MECHANISM AND POSSIBLE CONNECTIONS WITH COLLECTIVE AND COLLABORATIVE PROCESSES IN BRAZIL

359

**ABSTRACT:** This article is a result of the research made from August 2017 to July 2018 through UNESPAR's Program for Scientific Initiation. The paper presents the origins and the origins of the Repère Cycles, a system for theatrical creation thought of and implemented by the no longer existent Quebec group Théâtre Repère. The stages of the Repère Cycles are presented here along with its operation. The study also briefly discusses possible connections of this system with what is known in Brazil as *collective processes* and *collaborative processes*, using the work of Stela Fischer (2003) as reference. Some methodological intersections can be seen between the Repère Cycles and the collective/collaborative processes, mainly the procedures of the group Oi Nós Aqui Traveiz. Finally, there is a brief description of a creative process making use of the Repère Cycles to create a play, which was called *Preia-mar (High Tide)*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Repère Cycles; Collective Processes; Collaborative Processes; Theatrical creation

1 Vinicius Medeiros dos Santos é Mestrando em Teatro pela UDESC e Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). E-mail: medeirossantosv@live.com

2 Luciana Barone é artista da cena, pesquisadora e professora teatral. Doutora em Multimeios (UNICAMP, 2007), especializada em Psicologia Junguiana (IJEP, 2017) e educadora do movimento somático pelo programa de Body-Mind Centering™ (2019). É professora adjunta da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP), desde 2008, co-liderando o Grupo de Pesquisa Processos Criativos em Artes Cênicas (Unespar/CNPq). E-mail: luciana.barone@unespar.edu.br



## INTRODUÇÃO

O teatro tem construído nas últimas décadas terrenos diversos para o fazer colaborativo. Esse caminho vem sendo trilhado nos desdobramentos de experiências oriundas da segunda metade do século XX, tanto no panorama internacional quanto nas criações brasileiras. No Brasil dos anos 70 surgem os *processos coletivos*, que eliminam ou desestabilizam as funções especializadas (iluminação, cenografia, dramaturgia, direção, atuação, etc.), buscando uma organização interna completamente horizontal (ABREU, 2004). Tais empreitadas obtêm pouco sucesso perante a crítica e perdem espaço, na década seguinte, para as produções centradas na figura do *metteur en scène* (o encenador) - desse período, a título de exemplo, são grandes espetáculos dirigidos por Antunes Filho e Gerald Thomas. A partir dos anos 90, no entanto, organizações menos hierárquicas são tentadas uma vez mais, propondo-se à manutenção das funções enquanto pólos propositivos não subordinados ao diretor e nem independentes entre si; a obra torna-se, portanto, fruto da investigação de todos os membros participantes.

Esses movimentos produzem os *processos colaborativos*, que Stela Fischer define como

(...) o procedimento que integra a ação direta entre ator, diretor, dramaturgo e demais artistas. Essa ação propõe um esmaecimento das formas hierárquicas de organização teatral. Estabelece um organismo no qual os integrantes partilham de um plano de ação comum, baseado no princípio de que todos têm o direito e o dever de contribuir com a finalidade artística. Rompe-se com o modelo estabelecido de organização teatral tradicional em que se delega poder de decisão e autoria ao diretor, dramaturgo ou líder da companhia (FISCHER, 2003, p. 39).

Tais mudanças, no entanto, não se restringem, como já dito, ao Brasil. Luciana Barone (2011) apresenta um panorama interamericano de experimentações similares, as quais se deram, nos Estados Unidos, nos San Francisco Dancer's Workshops de Anna Halprin, na dramaturgia do Québec dos anos 60, nos grupos estudantis da região na década de 70 e no Théâtre Repère e Ciclos Repère dos anos 80, e, novamente, na criação estadunidense da técnica dos Viewpoints a partir das pesquisas de Mary Overlie no Judson Dance Group. Além do princípio colaborativo, o caráter *processual* do engendramento das obras de arte no teatro feito a partir de então vem também para o primeiro plano. Irène



Roy<sup>3</sup> (1993), referindo-se aos Ciclos Repère, afirma que “processo implica evolução e desenvolvimento”, ou seja, a matéria nunca está terminada, permanecendo em constante mudança.

Partindo desse apanhado histórico e percebendo a importância das proposições mencionadas para o pensamento e a prática teatral contemporâneos, o presente trabalho dedica-se a apresentar brevemente a história do grupo quebequense Théâtre Repère, seu método de criação e possíveis similaridades com o pensamento sobre processos colaborativos brasileiros desenhado por Fischer. Essa parte da pesquisa foi feita a partir de revisão bibliográfica. Todas as traduções de material em inglês e francês foram feitas por nós. Os originais das citações feitas no corpo do texto encontram-se sempre em nota de rodapé.

Além disso, foi realizada também a aplicação prática dos Ciclos Repère na construção de um espetáculo, intitulado *Preia-mar*<sup>4</sup>, a fim de melhor compreender seu funcionamento e tentar pensar a relevância de seu uso no presente. Foi montado um grupo que realizou encontros semanais de duas horas e meia durante oito meses. Nessas reuniões foram trabalhadas, por meio de improvisações corporais, as etapas de criação a partir de *recursos sensíveis*<sup>5</sup> trazidos pelas próprias integrantes. O percurso de investigação compreendeu o próprio caminho dos Ciclos Repère, a saber: *REssource*, *Partition*, *Évaluation* e *Représentation*.

## HISTÓRIA DO THÉÂTRE REPÈRE

Na década de 60, e durante os anos 70, o teatro quebequense começa a propor a descolonização da produção centrada nos textos ingleses e franceses e a buscar a criação de dramaturgias regionais (BARONE, 2011, p. 6). O período torna-se frutífero para a construção da autonomia dos atores, numa formação majoritariamente centrada na metodologia de Jacques Lecoq (LARRUE, 1990). Jacques Lessard, saindo do *Conservatoire*

3 Uma das integrantes e fundadora do Théâtre Repère.

4 *Preia-mar* foi apresentado no dia 06 de agosto de 2018 no Teatro Laboratório da FAP/UNESPAR - Campus Curitiba II em Curitiba/PR. Direção: Vinicius Medeiros. Elenco: Iara Elliz, Milena Sugiyama e Milena Plahtyn. Sonoplastia: Iara Elliz. Iluminação: Milena Sugiyama. Vídeo: Vinicius Vendramin. Operação de vídeo: Daniele Mariano. Operação de luz: Vinicius Précoma.

5 O conceito de *recurso sensível* será explicado mais adiante.

*d'art dramatique du Québec*, adentra as experimentações coletivas em 1970, criando o *Circuit temporaire* com outros artistas - dentre eles, Irène Roy. Ali se desenvolvem trabalhos que preconizavam “um teatro democrático, até popular, que trata do cotidiano quebequense, mas sem sacrificar os critérios estéticos bastante elevados à época”<sup>6</sup> (LARRUE, 1990, p. 12); isso não significava teatro político, ao qual eles tinham aversão. Dois anos depois, o grupo se rompe, e Lessard, havendo voltado de uma experiência no exterior com Peter Brook, segue sua carreira como pedagogo.

Em 1973, ele refunda o *Circuit temporaire* com alguns de seus alunos, continuando um trabalho que “funciona em coletivo comunitário” e “onde a linguagem gestual é mais relevante que o diálogo”<sup>7</sup> (LARRUE, 1990, p. 13). As experimentações universitárias dessa época propunham constantemente *happenings* e criações sem hierarquias ou funções, com as quais Jacques Lessard, alguns anos depois, frustrar-se-á artística e eticamente, rompendo, em 1978, com a ideologia coletivista. A falta de metodologia era um de seus incômodos centrais.

A rejeição do conceito de democracia direta implica, em Jacques Lessard, que os membros [do coletivo teatral] não têm nem a mesma importância, nem a mesma função dentro do processo de criação. (...) A segunda lição que Jacques Lessard extrai de seu período “imprudente” é que a criação artística necessita de um verdadeiro trabalho e não pode se ater à pura espontaneidade. (LARRUE, 1990, p. 14-15)<sup>8</sup>

362

No ano seguinte, levado por seu gosto pelo teatro gestual, Lessard chega ao San Francisco Dancer's Workshop, ministrado por Anna Halprin. Ela, uma bailarina, fazia uso da metodologia de criação *RSVP Cycles*, concebida pelo seu marido, o arquiteto Lawrence Halprin, composta de quatro etapas cíclicas: *Resources* (Recursos), *Scores* (Improvisações/ Explorações), *Valuaction* (Análise-seleção) e *Performance* (Execução).

Ao invés de estruturar seu método em etapas sucessivas e lineares (...), Halprin concebeu uma abordagem cíclica ou circular, que permite voltar continuamente a uma fase anterior sem invalidar o conjunto do projeto. Nada é definitivo, jamais, nem definitivamente estabelecido. O conceito circular implica igualmente que o projeto

6 “Leur Circuit temporaire préconise un théâtre démocratique, voire populaire, qui traite du quotidien québécois, mais sans sacrifier à des critères esthétiques assez élevés pour l'époque (...)”

7 “(...) il fonctionne en collectif communautaire”/“un théâtre où le langage gestuel l'emporte sur le dialogue.”

8 “Le rejet du concept de démocratie directe implique, chez Jacques Lessard, que les membres n'ont ni la même importance ni la même fonction dans le processus de création. (...) La deuxième leçon que Jacques Lessard tire de sa période “tripeuse”, c'est que la création artistique nécessite un véritable travail et ne peut pas tenir de la pure spontanéité.”

nunca está terminado, daí a ideia de ‘work in progress’ perpétuo. (...) E se o método, em sua essência, é cíclico, ele necessita, pelo menos em seu início (e nessa ordem), reunir um grupo, construir a confiança nele, favorecer a expressão de seus membros e cristalizar seus discursos em torno de palavras, objetos, sensações que eles tenham individual e livremente escolhido.” (LARRUE, 1990, p. 20)<sup>9</sup>

Retornando ao Quebec, Lessard cria, com a estrutura dos *RSVP Cycles*, os Ciclos Repère, onde *Repère*, que pode ser traduzido como “ponto de referência”, é um acrônimo para *RE*ssource (*RE* - Recurso), *Parti*tion (*p* - Partitura), *É*valuation (*e* - Avaliação) e *Re*présentation (*re* - Encenação). Encontramos várias similaridades entre eles: de forma geral, ambos compartilham a *processualidade* como elemento central e a *sistematização* da criação por meio de *ciclos*, etapas de trabalho que se inter cruzam continuamente.

Lessard põe em prática os Ciclos Repère em um coletivo que o reúne, em 1980, a Irène Roy, Denis Bernard, Michel Nadeau e Bernard Bonnier (BARONE, 2011, p. 7), nomeado, justamente, Théâtre Repère. Dois anos após a criação do grupo, Robert Lepage, encenador, junta-se a eles, mais tarde tornando-se diretor artístico do grupo e produzindo espetáculos com o sistema de trabalho ali vigente.

Em 1989, Lepage rompe com o Théâtre Repère (BARONE, 2007, p. 132) e em 1992 o Théâtre Repère encerra suas atividades.

## OS CICLOS REPÈRE

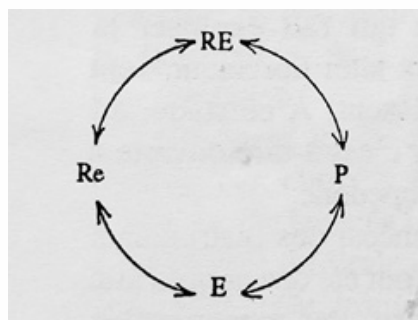
O pensamento de criação baseada em ciclos do Repère, oriundo dos *RSVP Cycles*, apresenta quatro etapas, nas quais

A energia criadora se propaga por um campo circular, no qual as quatro etapas, dependentes umas das outras, interagem nos dois sentidos [horário e anti-horário], ou seja, reciprocamente uma com a outra, se superpondo e abrindo a possibilidade de voltar-se conforme necessário a uma delas (ROY, 1993, p. 33)<sup>10</sup>

9 “Au lieu de structurer sa méthode en étapes successives et linéaires (...), Halprin a conçu une approche cyclique ou circulaire qui permet de revenir continuellement à une phase antérieure sans remettre en cause l’ensemble du projet. Rien n’est jamais définitif ni définitivement réglé. Le concept de circularité implique également que le projet n’est jamais terminé, d’où l’idée de “work in progress” perpétuel. (...) Et si la méthode, dans son essence, est cyclique, elle nécessite, au moins au départ (et dans l’ordre) de réunir un groupe, de le mettre en confiance, de favoriser l’expression de ses membres et de cristalliser leur discours autour de mots, d’objets, de sensations qu’ils auraient individuellement et librement choisis.”

10 “L’énergie créatrice se déploie dans un champ circulaire où les quatre étapes, dépendantes les unes des autres, interagissent dans les deux sens, c’est-à-dire inversement l’une sur l’autre, se recoupant et laissant la possibilité de revenir au besoin sur l’une d’elles.”

Figura 1. Esquema de funcionamento dos Ciclos Repère



Fonte: Irène Roy (ROY, 1993, p. 34)

As quatro etapas são subdivididas em duas: *pré-representacionais* (*RE*source, *Parti*tion e *É*valuation) e *representacional* (*Re*présentation). O funcionamento delas, como em Halprin, não é linear, pois pode-se “proceder de diferentes maneiras, por exemplo, de maneira circular (RE-P-E-Re), mas também, segundo a necessidade, de maneira cruzada (RE-E-P-Re), passando por numerosos ciclos antes de chegar a um produto final” (ROY, 1993, p. 34)<sup>11</sup>.

## RESSOURCE (RECURSO)

Irène Roy afirma que “os Ciclos se apoiam sobre o princípio de criar a partir do concreto e não a partir das ideias” (1993, p. 32)<sup>12</sup> e se propõem a explorar a relação (*lien emotif*) do performer<sup>13</sup> com essas concretudes, sendo ainda isso o que os distingue fundamentalmente das criações coletivas do Quebec na década precedente.

O “concreto” do qual se parte é nomeado *ressource sensible* (recurso sensível), descrito por Roy como algo “concreto e sensível”, algo visual, tátil, olfativo, sonoro (...) que (...) coloca em marcha a sensibilidade do criador em direção à concepção do espetáculo” (1993, p. 35)<sup>14</sup>. Jacques Lessard, em entrevista, exemplifica:

(...) para fazer uma peça sobre um casal, pode-se partir do casal como ideia... De outro modo, quando parte-se de uma carta rasgada que alguém acabou de receber de uma pessoa que ama e que acabou de abandoná-la, é utilizado um elemento

11 “On peut procéder de différentes manières, par exemple de façon circulaire (RE-P-E-Re), mais aussi, au besoin, de façon croisée (RE-E-P-Re), devant passer par de nombreux cycles avant d’arriver au produit fini.”

12 “Les Cycles s’appuient sur le principe de créer à partir du concret et non des idées.”

13 Renato Cohen define o *performer* como quem “se distingue do ator por acumular atuação e autoria”. (COHEN apud FISCHER, 2003, p. 165)

14 “La ressource doit être concrète et sensible (...). Visuelle, tactile, olfactive, sonore (...) qui (...) met en marche la sensibilité du créateur vers la conception du spectacle.”

bastante concreto, que faz algo conosco. Pode-se trabalhar com isso porque o material teatral a partir do qual se criará é uma emoção. (SOLDEVILLA, 1989, p. 34)<sup>15</sup>

É na concepção de um processo que parte de um material concreto e partilhável entre o grupo criador, em oposição a uma abstração do campo das ideias, que os Ciclos Repère se fundam, e é precisamente esse recurso sensível aquilo que funciona enquanto disparador da investigação coletiva rumo à produção do espetáculo.

## PARTITION (PARTITURA)

Daquilo que é tomado como recurso sensível parte-se para as improvisações. Estas constituem um meio de exploração e de organização das possibilidades de agência do recurso sensível escolhido, possibilidades que a princípio não percebemos. Através dessa experimentação descobrimos o que o recurso move afetivamente (ROY, 1993, p. 37). É aqui o momento mais livre de juízo de valor possível, de absoluta liberdade para deixar “o desconhecido surgir, ultrapassar a barreira do consciente, abrir a consciência aos signos exteriores” (ROY, 1993, p. 36). Há diversas formas de fazer isso, tantas quantas a criatividade das pessoas envolvidas possa conceber. Irène afirma que no Théâtre Repère, ao longo dos anos de trabalho,

(...) instrumentos (espécie de técnicas de improvisação) foram desenvolvidos para facilitar essa exploração de base. Por exemplo, os criadores fazem um desenho a partir de uma frase e vêem emergir objetos no papel que eles farão dialogar em seguida. (ROY, 1993, p. 36)<sup>16</sup>

O trabalho de estudo do recurso sensível por meio da criação improvisacional conduz ao livre levantamento de material. Na aplicação do método no grupo quebequense, notou-se, em 1986, a necessidade de desdobrar a etapa de *partition* em duas: *partition exploratoire* e *partition synthétique* (LARRUE & BEAUCHAMP, 1990, p. 131). O momento livre da improvisação, em que nenhuma decisão ou seleção foi ainda feita, é a *partition*

15 “(...) pour faire une pièce sur le couple, on peut partir du couple comme notion... Par contre, si on part d’une lettre déchirée que quelqu’un vient de recevoir de la part de la personne qu’il aime et qui vient de le quitter, on utilise un élément bien concret, qui nous fait quelque chose. On peut travailler avec cela parce que le matériau théâtral à partir duquel on va créer, c’est une émotion.”

16 “(...) des instruments (sort de techniques d’improvisation ont été développés afin de faciliter cette exploration de base. Par exemple, les créateurs exécutent un dessin à partir d’une phrase, puis voient émerger des objets sur le papier qu’ils feront dialoguer ensuite.”



*exploratoire (partitura exploratória)*. Quando, de outra forma, no próprio exemplo de Irène, os criadores se apercebem de certa repetição de objetos nos desenhos, o germe da *partition synthétique (partitura sintética)* aparece, posto que aí vem a possibilidade de improvisar novamente não mais a partir do recurso sensível inicial (a frase), mas sim dos objetos identificados como recorrentes. Por esse procedimento, a produção de *partituras sintéticas*, podemos rodear os objetos mais de perto para “fazê-los se encontrarem, realizando uma síntese que permite ir mais além rumo à elaboração do espetáculo” (ROY, 1993, p. 37).<sup>17</sup>

### ÉVALUATION (AVALIAÇÃO)

Nessa etapa colocam-se os objetivos da obra em perspectiva, um “trabalho na estrutura do espetáculo e seus objetivos”<sup>18</sup> (SOLDEVILLA apud ROY, 1993, p. 37). É aqui onde têm lugar as discussões sobre a estrutura do espetáculo, sua estética e sua composição, a partir justamente dos elementos trazidos nas etapas de partitura. Além disso, o avaliar dos objetivos frente ao que de fato foi criado propicia a percepção do quanto a estrutura cênica em questão tangencia aquilo que o grupo almejava investigar.

Dois princípios ancoram a Avaliação: “criar é fazer escolhas”, “fazer é compreender” (LESSARD apud ROY, 1993, p. 38). Durante esse momento do processo pode-se perceber também a necessidade de retornar às improvisações de partituras, tendo como objetivo explorar ainda mais o material já produzido e organizado. Esse estágio de produção do espetáculo constrói, pela junção, exclusão, edição, recorte, etc. aquilo que virá a se tornar a encenação.

### REPRÉSENTATION (ENCENAÇÃO)

É a fase de apresentação da obra ao público. Não se trata, no entanto, no pensamento dos artistas do Théâtre Repère, da finalização da trajetória, muito pelo contrário: no encontro com os espectadores e com os próprios espaços de execução da montagem, e em decorrência da conjunção de ambos fatores, abre-se o espaço que permite ao espetáculo mudar e possivelmente servir de ponto de partida para outro espetáculo ou a exploração de

17 “(...) j’improviser à nouveau pour les cerner de plus près, les faire se rencontrer, en faire une synthèse qui me permette d’aller plus avant vers l’élaboration du spectacle.”

18 “Il s’agit donc d’un travail sur la structure du spectacle et ses objectifs”

certos aspectos da obra. Aqui, “os criadores avaliam novamente [a obra], verificando se ela atende seus objetivos, e aí transformam o que precisa ser mudado” (ROY, 1993, p. 41)<sup>19</sup>. Caso não sejam encontradas respostas, a encenação pode vir a servir como recurso mais uma vez.

*Trilogie des Dragons* é exemplo dessa característica de *re-ciclagem* da obra (termo aqui empregado para explicitar o sentido duplo de *reutilizadas* e *retornadas ao ciclo*). Ao longo de três momentos diferentes de apresentação o espetáculo foi modificado, passando, primeiramente, de uma hora e meia de duração a, por fim, seis horas. Isso resulta não só do próprio trabalho do coletivo criador, mas também do encontro com o público. Como exemplo dessa interferência, Robert Lepage afirma fazer pré-estreias para convidados e depois pedir a eles que compartilhem suas impressões. Essa atitude torna possível a alteração da montagem pelas mãos dos espectadores, de forma que eles também se integrem ao processo criativo cíclico. Luciana Barone (2011) referindo-se a essa abertura e seus modos de produção em outros trabalhos, relaciona-a à estética relacional de Bourriaud, ressaltando o “postulado básico da arte relacional: a esfera das relações humanas como lugar da obra de arte” (p. 16).

## CICLOS REPÈRE E PROCESSOS COLETIVOS E COLABORATIVOS

Os ciclos Repère e os processos colaborativos brasileiros, tais quais descritos em Fischer (2003), serão aqui pensados quanto às suas convergências contextuais (possíveis paralelos histórico-geográficos do teatro colaborativo no Brasil e Théâtre Repère no Quebec) e metodológicas, e também naquilo que parece diferenciá-los mais centralmente.

No Quebec dos anos 60 há um conflito estabelecido pela não aceitação da dominação cultural inglesa, o que impulsiona um movimento de afirmação e descolonização identitária. Lepage, em sua entrevista a Renate Klett, afirma: “somos [o Quebec] muito isolados. Somos 7,5 milhões de falantes do francês num mar de mais de 300 milhões de falantes do inglês” (KLETT, 2014, p. 46). O conflito interno percebido no país, até então inadvertidamente dominado pelo poderio inglês, culmina em uma série de mudanças intituladas de Revolução Tranquila, dentre elas a adoção do francês como língua oficial

<sup>19</sup> “Les créateurs évaluent à nouveau, vérifiant si elle atteint ses objectifs, puis transforment ce qui doit être changé.”

(BARONE, 2011, p. 6). No âmbito das artes cênicas, esse tensionamento leva à profusão de criações dramáticas que rompem com os modelos tradicionais e apontam para uma “quebequiação” do imaginário teatral, desembocando no surgimento da dramaturgia coletiva dos anos 70.

O desenvolvimento desses eventos parece ter certa relação com o que Luis Alberto de Abreu (2004) aponta enquanto aparecimento da criação coletiva no Brasil, durante os anos 70. Nessa época, durante a ditadura militar, os grupos começam a testar um modelo de criação em que as funções especializadas eram dissolvidas e todos participavam de cada aspecto da cena (figurino, maquiagem, texto, luz, cenário, etc.). Há aí, talvez, uma semelhança entre respostas dadas pela arte ao contexto político em que ela estava sendo feita.

No tocante ao processo, a criação dos espetáculos pelo Théâtre Repère se dava por meio de *improvisações* com aquilo que era definido como recurso sensível, não partindo de uma ideia mas de uma emoção. Para a *Trilogie des Dragons*, por exemplo, essas experimentações ocorreram a partir da experiência do grupo com um estacionamento no antigo bairro chamado Chinatown (bairro de imigrantes chineses no Quebec). O objeto que aparece no início do espetáculo, uma bola de vidro luminosa, foi encontrado por Marie Brassard durante o período coletivo de exploração (BARONE, 2007, p. 220). Esse procedimento, de partir de um objeto sensível, deu luz, na trajetória do grupo, a peças com um caráter “impressionista” (ROY, 1993, p. 32), nas quais os objetos traçam ligações entre personagens e assumem diversas funções ao longo da narrativa.

De um objeto simples, banal pode emergir todo um mundo, toda uma história. Pensemos nas caixas de sapato com as quais brincam Françoise e Jeanne no começo da *Trilogia dos dragões*. Cada caixa se transforma em uma casa. Desse jogo trivial nascerá todo o antigo bairro chinês de Quebec, a rua Saint-Joseph, e os personagens sairão como que por magia dessas caixas. (ROY, 1993, p. 47)<sup>20</sup>

Quanto aos processos colaborativos, Stela Fischer divide sua análise entre quatro grupos: *Tribo de Atuadores Ói Nóis Aqui Traveiz*, *Lume*, *Teatro da Vertigem* e *Companhia do Latão*. Aqui, será pensado o primeiro grupo analisado (Ói Nóis), por este ter tido uma

<sup>20</sup> “D’un objet simple, banal peut émerger tout un monde, toute une histoire. Pensons aux boîtes à chaussures avec lesquelles jouent Françoise et Jeanne, au début de *La trilogie des dragons*. Chaque boîte se transforme en maison. De ce jeu anodin (...) va naître tout l’ancien quartier chinois de Québec, rue Saint-Joseph, et des personnages sortiront comme par magie de ces boîtes.”

relação com o improviso muito próxima ao pensamento no Repère. Um trecho dos relatos de criação do grupo é bem semelhante às etapas pré-representacionais do Repère (*REssource, Partition e Évaluation*).

Todo o grupo foi responsável pelas descobertas. *Os atores traziam referências para experimentar na prática, confrontando-as mutuamente, para então elegerem as cenas mais interessantes para a construção da encenação*, e dessa forma se revezando na direção coletiva. A metodologia que o Ôi Nóis vem experimentando nas improvisações é dividir o elenco em dois grupos que elaboram a dramaturgia da cena e improvisam sobre um mesmo tema. (...) *Discute-se antes e após as improvisações, em que cada grupo define o foco da cena, os pontos mais importantes a serem trabalhados e sua formatação*. (FISCHER, 2003, p. 69, grifos nossos).

Pode-se destacar que as *referências* equivaleriam - guardadas suas diferenças - a um tipo de recurso sensível, haja vista que, nesse trabalho, são elas o material que “captura e põe em curso a sensibilidade do criador em direção à concepção do espetáculo” (ROY, 1993, p. 35)<sup>21</sup>. Todo o levantamento desse espetáculo, *A saga de Canudos*, ocorreu dessa maneira, privilegiando o espaço da sala de ensaio como lugar de criação improvisacional. Tânia Farias, artista do grupo, afirma que, no processo, “cada um faz o que acha que é o melhor, sem se podar, sem cortar”, não há “o compromisso de que o que for feito nas improvisações é o que vai ficar”. Vai-se “tateando, vendo qual é o melhor caminho.” (FARIAS apud FISCHER, 2003, p. 70). Há um paralelo na fala da atriz com o que Irène Roy defende ao se referir à partitura exploratória como o momento de deixar “o desconhecido surgir, ultrapassar a barreira do consciente” e construir “a partir de improvisações sugeridas pela familiarização com o recurso” (ROY, 1993, p. 37)<sup>22</sup>.

A esse momento de improvisação narrado por Tânia, seguiram-se as discussões para “definir o foco da cena”, seus pontos mais importantes e sua possível “formatação”, mecanismo que se aparenta a algo entre partitura sintética (“os pontos mais importantes a serem trabalhados e sua formatação”) e avaliação (“confrontando-as mutuamente, para então elegerem as cenas mais interessantes para a construção da encenação”) para os

21 “essentiellement rejoint et met en marche la sensibilité du créateur vers la conception du spectacle.”

22 “à partir d’improvisations suggérées par l’approvisionnement de la ressource.”/ “les créateurs se laissent aller librement, vont dans toutes les directions qui surgissent.”/ “ouverte à l’inconscient, à la recherche de l’insoupçonné.”

Ciclos Repère enquanto escolhas de elementos “que são recorrentes” e a execução de “reimprovisações” para “olhá-los mais de perto, fazê-los se encontrarem, produzindo uma síntese que [permite] ir mais além na elaboração do espetáculo”.

Por fim, dois aspectos parecem diferir essencialmente entre o trabalho do Repère e o dos grupos brasileiros mencionados. O primeiro deles é a sistematização cíclica do processo. Apesar de todos se guiarem por um entendimento da obra como fruto de investigação compartilhada e improvisada, nenhum dos coletivos, nas descrições de Fischer, organizou um sistema fixo e cíclico não-linear sobre o qual se ancora a atividade criativa. A segunda diferença - e, talvez, a mais fundamental - é o conceito de *recurso sensível*. Ainda que todas as produções partissem, obviamente, de algum lugar de interesse para os criadores, é somente no Repère que a forma desse material inicial será enfaticamente delineada. Lessard afirma, referindo-se à sua forma de trabalho, que, “contrariamente a um grupo tradicional de criação coletiva” o Théâtre Repère não parte “jamais de uma ideia à qual tentam dar uma forma, mas de fatos sensíveis”<sup>23</sup> (LESSARD apud LARRUE & BEAUCHAMP, 1990, p. 136) que podem ser uma bola e caixas de sapato (*Trilogie des dragons*), cartas, mapas e fitas cassete (*Circulations*), etc. O grupo Ói Nós, a título de exemplo contrário, só inicia as improvisações para *A saga de Canudos* após “pesquisa teórica, (...) bibliografias, filmes e materiais de apoio”, guiados pelo “ideário desejado pelo grupo” (FISCHER, 2003, p. 68).

## PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE PREIA-MAR

A investigação prática dos Ciclos Repère deu-se em um grupo montado especificamente com esse propósito com do autor desta pesquisa. Os encontros tiveram início em setembro de 2017, compreendendo duas horas de duração e ocorrendo uma vez por semana. A princípio, a configuração era de nove pessoas que não se dividiam em funções especializadas à partida. Dos integrantes iniciais, restaram, passado algum tempo, três pessoas, três mulheres (Iara Elliz, Milena Plahtyn e Milena Sugiyama) e os recursos sensíveis trazidos por elas produziram toda a montagem. Eram eles: uma pedra água-

<sup>23</sup> “Contrairement au groupe traditionnel de création collective, nous ne partons jamais d'une idée à laquelle nous essayons de donner une forme, mais de faits sensibles.”



marinha, o *Poema em Linha Reta*, de Fernando Pessoa, e a música *More Than Words*, do grupo Extreme. As improvisações com esses recursos passaram quase integralmente por experimentações com movimentações corporais.

De início, as *performers* investigaram a fonte por meio dos cinco sentidos, focando em um de cada vez, jamais supondo a separabilidade deles, mas sim tentando aguçar a capacidade perceptiva sobre cada um. Essa abordagem veio de uma experiência teatral anterior com alguns conceitos da fenomenologia corporificada de Merleau-Ponty, o entendimento de que o encontro com o mundo é mediado (também) pelos sentidos (tato, olfato, paladar, audição e visão) e que trabalhando a partir deles - e com eles - talvez fosse possível ampliar as possibilidades das investigações na arte. É nesse campo que se dá um conhecimento “irrefletido”, que Merleau-Ponty chamou de *pré-objetivo*, anterior à objetividade/inteligência.

A percepção não é um tipo de ciência inicial, um exercício elementar da inteligência; nós devemos redescobrir um comércio com o mundo e uma presença para o mundo que é mais antiga que a inteligência. (MERLEAU-PONTY apud ANGELAKI, 2011, p. 148)<sup>24</sup>

Durante quase todo o tempo foi mantida a individualidade nessas explorações, nunca propondo que as investigações de alguma forma se conectassem. Isso foi uma escolha intuitiva e também se tornou uma questão metodológica para o projeto.

A primeira relação entre os trabalhos das atrizes surgiu num encontro em que elas investigaram tocarem-se a partir de seus movimentos individuais. A improvisação foi feita majoritariamente no escuro, e, em dado instante, para que pudéssemos ver algo, foi acendida uma lanterna de celular que acompanhou as *performers* em seu movimento coletivo. Surgiram ali também as palavras começadas pela letra *p* no poema de Fernando Pessoa. No encontro seguinte, percebendo o impacto que aquilo tivera sobre nós, falamos sobre a cena e demo-nos conta de que aquela composição toda, por alguma razão, remetia-nos a um naufrágio. Entendemos, assim, que esse poderia ser nosso campo de exploração. Localizo aí a importante passagem da etapa das *partituras exploratórias* para a *avaliação*.

---

24 “Perception is not a sort of beginning science, an elementary exercise of the intelligence; we must rediscover a commerce with the world and a presence to the world which is older than intelligence.”

A partir desse momento as experimentações foram ganhando corpo de outras maneiras, agora já no campo de *partituras sintéticas*, como tentativas de investigar os planos narrativos, semânticos e formais de uma possível situação de naufrágio. Num ensaio mais anterior, a pedra água-marinha de uma das *performers* havia caído num vão e precisamos fazer uso das câmeras de nossos celulares para resgatá-la. Essa situação produziu alguns vídeos da “operação”. Desenvolvemos posteriormente o hábito de registrar por meio de vídeo alguns encontros. Esses dois fatores em conjunção sugeriram-nos, à altura da apreensão do naufrágio como sentido do espetáculo, a filmagem e a projeção enquanto artifícios a serem explorados.

Aos poucos fomos tateando possíveis falas e diálogos para as *performers*, prosseguindo também no trabalho centralmente corporal. Três personagens surgiram e começamos a investigar os contornos de cada uma delas, bem como de que forma se conectavam. Deu-se, então, um breve retorno às *partituras exploratórias*, já que identificáramos tais figuras, seus gestos, falas e ações, como novos *recursos sensíveis* a serem explorados. Com isso, junto às partituras que já tínhamos, vimos surgir a história de uma bailarina em três fases de sua vida: criança, adulta e idosa.

A dramaturgia propunha que, quando pequena, essa mulher enfrentou sérias dificuldades para se relacionar com os outros. Sentindo-se constantemente rejeitada, criou para si algumas fantasias e passou a falar apenas na língua do pê. Ao crescer, descobriu na dança uma espécie de saída desse autocentramento, mas o fantasma de sua infância solitária continuou a persegui-la. Tinha consigo, todavia, uma pedra água-marinha que lhe fora presenteada por alguém muito importante e à qual dedicou uma coreografia num de seus momentos de angústia. Em dado tempo de sua vida, já muito mais velha, foi contaminada por um parasita que tirou-lhe o movimento das pernas, deixando-a numa cadeira de rodas. É aí, no meio dessa fragilidade, que sua criança interna ressurgiu com mais força, empurrando-a para um redemoinho e para o mar bravo. No fim, essa criança retornava para naufragar as duas, mulher e senhora, que ela se tornou, ficando, por fim, só. O mar insere-se no espetáculo enquanto metáfora por meio da sonoplastia: é agitado na infância, brando na idade adulta, e raivoso na velhice. O trabalho teve duração de 30 minutos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa possibilitou a breve reconstrução da história do Théâtre Repère, bem como a estruturação e entendimento de seu método de trabalho. Foi também bastante proveitosa no sentido de aproximar a sua prática a procedimentos de grupos brasileiros na década de 90, identificados como *processos colaborativos*. Por fim, a construção de um espetáculo tendo a metodologia dos Ciclos Repère como condutora mostrou sua validade e eficácia num contexto geográfico-histórico bastante diferente daquele em que foi concebida. Essa pesquisa ampliou os horizontes de criação de todos os integrantes do grupo, desdobrando-se em outros processos paralelos.

É possível notar certas intersecções metodológicas e éticas acerca da criação teatral entre os Ciclos Repère e aquilo que no Brasil foram denominados *processos coletivos* e *colaborativos*. Percebe-se centralmente a experimentação em sala de ensaio e o improviso como procedimentos base da criação em grupo. Isso se contrapõe a um outro modelo, que consiste na encenação de um texto dramático escrito previamente e concebido enquanto espetáculo por um diretor, delegando às atrizes e aos atores um papel mais centrado na *execução* que na *criação conjunta* da obra. Nota-se também que os Ciclos Repère e os processos coletivos/colaborativos se alinham à pesquisa de linguagem e de modos de criação cênica. Essas aproximações certamente poderiam ser mais delineadas num estudo mais alargado e aprofundado.

O experimento prático, por sua vez, além de apontar a exequibilidade dos Ciclos, mostrou que pode-se *chegar* a uma história, a uma dramaturgia e a uma concepção de espetáculo, ao invés de *partir* de tais coisas. O *processo* é colocado como figura central e a obra torna-se um *resultado* dele, não necessariamente um objetivo pré-estabelecido e bem delimitado para o qual se ruma. Isso, obviamente, produz diversas dificuldades, sendo uma delas a sensação quase contínua de angústia, de não saber exatamente onde se vai chegar, se o trabalho terá consistência e se haverá tempo suficiente para lapidá-lo antes que seja apresentado ao público. No caso de *Preia-mar*, é possível afirmar que o que é apresentado configura-se menos como *espetáculo finalizado* que como *mostra de um*

processo, uma espécie de *primeira versão* da obra. O desenvolvimento mais prolongado do trabalho, inclusive das funções artísticas ocupadas por cada integrante, poderia certamente dar-lhe mais solidez artística e uma dramaturgia mais estruturada.

Por fim, ainda que bastante modesta, esta pesquisa parece pontuar algo de fundamental: o teatro coletivo/colaborativo foi e é, dentro e fora do Brasil, um importantíssimo lugar de reinvenção de métodos, éticas, processos e de pesquisa artística e acadêmica.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Luis Alberto de. Processo colaborativo: relato e reflexões sobre uma experiência de criação. **Cadernos da ELT**, Santo André, ano I, n. 0, p. 33-41, 2003. disponível em: <[http://www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/FreeComponent\\_9545content77392.shtml](http://www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/FreeComponent_9545content77392.shtml)> Acesso em: 20 jun. 2020.

ANGELAKI, Vicky. **The plays of Martin Crimp**: making theatre strange. Londres: Editora AIAA, 2012.

BARONE, Luciana. **Sete afluentes pra Robert Lepage**. 2007. 328 f. Tese (Doutorado em Multimeios) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: <[http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/285121/1/Barone\\_LucianaPaulaCastilho\\_D.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/285121/1/Barone_LucianaPaulaCastilho_D.pdf)> Acesso em: 20 jun. 2020.

BARONE, Luciana. Processo colaborativo: origens, procedimentos e confluências interamericanas. In: **Congresso Internacional da ABECAN**, n. 11, 2011, Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <<http://www.anaisabecan2011.ufba.br/Arquivos/Barone-Luciana.pdf>> Acesso em: 20 jun. 2020.

FISCHER, Stela Regina. **Processo colaborativo: experiências de companhias teatrais brasileiras nos anos 90**. 2003. 231 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284803>> Acesso em: 20 jun. 2020.

KLETT, Renate. **Robert Lepage**: conversas sobre arte e método. São Paulo: Edições SESC, 2014.

LARRUE, Jean-Marc. De l'expérience collective à la découverte des cycles. **L'Annuaire théâtral**, Quebec, n. 8, p. 9-30, 1990. Disponível em: <<http://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/1990-n8-annuaire3657/041105ar/>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

LARRUE, Jean-Marc; BEAUCHAMP, Hélène. Les cycles Repère: Entrevue avec Jacques Lessard, directeur artistique du Théâtre Repère. **L'Annuaire théâtral**, Quebec, n. 8, p. 131-143, 1990. Disponível em: <<https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/1990-n8-annuaire3657/041114ar/>> Acesso em: 20 jun. 2020.

ROY, Irène. **Le Théâtre Repère**: du ludique au poétique dans le théâtre de recherche. Quebec: Nuit Blanche Éditeur, 1993.

SOLDEVILLA, Philippe. De l'architecture au théâtre: entretien avec Jacques Lessard. **Jeu**, Québec, n. 52, p. 31-38, 1989. Disponível em: <<https://www.erudit.org/fr/revues/jeu/1989-n52-jeu1069851/26679ac.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

**Recebido em: 21/06/2020**

**Aceito em: 31/07/2020**



## DAS PALAVRAS AO CORPO EM MOVIMENTO: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Israel Becker<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo, resultante de uma pesquisa inscrita no Programa de Iniciação Científica da Faculdade de Artes do Paraná (Unespar/FAP, 2010) sob orientação da Profa. Dra. Cristiane Wosniak, trata das relações do corpo representando a literatura por meio de signos. O corpo como instrumento de comunicação não verbal é visto sob o prisma das teorias sógnicas. Sendo o corpo um meio de passagem de informação, analisar-se-á como Wosniak desenvolveu e evidenciou tais signos literários, transpondo-os aos movimentos corporais, em uma cena coreográfica específica da obra *Rosas: “De rosas e espinhos”*. De forma atualizada e com um olhar reflexivo e crítico sobre o tema pesquisado em 2010, tenho têm-se por intento, em 2020, recontextualizar de que forma e com que meios a Tradução Intersemiótica pode operar na cena em questão da obra *Rosas* da Têssera Companhia de Dança da UFPR a partir do conto literário *A Imitação da Rosa* de Clarice Lispector.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Semiótica; Literatura; Tradução; Dança.

## FROM WORDS TO THE BODY IN MOTION: INTERSEMIOTIC TRANSLATION

**ABSTRACT:** This article, resulting from a research enrolled in the Scientific Initiation Program of the Faculty of Arts of Paraná (Unespar / FAP, 2010) under the supervision of Profa. Dr. Cristiane Wosniak, deals with the relations of the body, representing literature through signs. The body as an instrument of non-verbal communication is seen from the perspective of sign theories. As the body is a means of passing information, it will be analyzed how Wosniak developed and evidenced such literary signs, transposing them to body movements, in a specific choreographic scene of the work *Rosas: “De rosas e espinhos”*. In an updated way and with a reflective and critical look at the topic researched in 2010, I intend, in 2020, to recontextualize how and with what means Intersemiiotic Translation can operate in the scene of the work *Rosas* by Têssera Companhia Dance from the literary tale *A Imitação da Rosa* by Clarice Lispector.

**KEYWORDS:** Communication; Semiotics; Literature; Translation; Dance.

376

1 Bacharel e licenciado em Dança pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Bailarino, ator, professor de dança e coreógrafo profissional. E-mail: israel.f.becker@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Este artigo, resultante de uma pesquisa inscrita no Programa de Iniciação Científica da Faculdade de Artes do Paraná (Unespar/FAP, 2010) sob orientação da Profa. Dra. Cristiane Wosniak, trata das relações do corpo representando a literatura por meio de signos. O corpo como instrumento de comunicação não verbal é visto sob o prisma das teorias sógnicas. Sendo o corpo um meio de passagem de informação, analisar-se-á como a autora da obra em questão desenvolveu e evidenciou tais signos literários, transpondo-os aos movimentos corporais, em uma cena coreográfica específica da obra *Rosas: De rosas e espinhos*.

De forma atualizada e com um olhar reflexivo e crítico sobre o tema pesquisado em 2010, têm-se por intento, em 2020, recontextualizar de que forma e com que meios a Tradução Intersemiótica pode operar na cena em questão da obra *Rosas* da Têssera Companhia de Dança da UFPR a partir do conto literário *A Imitação da Rosa* de Clarice Lispector.

Destaca-se que entender o mundo é ser comunicado sobre ele. Compreender ações e estabelecer relações com o meio se faz pertinente a todo instante.

A maneira como entendemos o mundo, como o analisamos, catalogamos e o descrevemos, faz-se por meio de signos. Os signos são parte inerente ao aprendizado humano, e mesmo que o termo possa nos parecer distante, está mais intrínseco às nossas formas comunicacionais e inteligíveis do que imaginamos.

Segundo Charles Sanders Peirce, o 'pai da semiótica', signo ou representante é toda coisa que substitui outra, representando-a para alguém, sob certos aspectos e em certa medida.

Idiomas são signos, imagens são signos, palavras são signos.

Como forma de comunicação, a dança tem um papel importante apoiando-se nos preceitos da contemporaneidade. O corpo que fala, que tem suas razões, que se expressa e comunica a todo o momento.

A dança, em sua trajetória histórica, traz consigo diversas considerações semióticas em suas técnicas e formas de concepções coreográficas. A relação destas maneiras de organizar o corpo em movimento aliado às ideias comunicacionais conduzem o foco desta pesquisa.

A relação psicológica do personagem de Laura sobre a obra da literatura devocional *A Imitação de Cristo* no conto *A Imitação da Rosa* (de Clarice Lispector) transposta/traduzida para a cena “De rosas e espinhos” da obra *Rosas* (de Cristiane Wosniak) é o que motiva a escrita desse artigo.

## COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Para que haja comunicação é necessário que uma mensagem parta de uma fonte em direção a um ponto de destino (emissor e receptor). Para que seja compreendida é necessário um código, um sistema que sirva de suporte à informação, seja por convenção pré-estabelecida ou sistema de símbolos.

Esse código pode ser um idioma, um sistema convencional com linguagem própria como a literatura e o cinema, por exemplo. Em dança, existem técnicas que oportunizam a observação de tais signos.

Em semiótica, para que a comunicação se estabeleça, ela se apóia numa tríade de relação: *emissor/transmissor, informação/ruído ou distúrbio e receptor*.

A análise do mundo é feita por meio de signos. O signo é classificado, segundo Pierce em:

- **Ícone**, quando possui alguma semelhança ou analogia com o seu referente. Ex: uma fotografia, uma estátua, etc.
- **Índex ou Índice**, quando mantém uma relação direta com o seu referente, ou a coisa que produz o signo. Ex: chão molhado, indício de que choveu, etc.
- **Símbolo**, quando a relação com o referente é arbitrária, convencional. Ex: As palavras, faladas ou escritas, são símbolos. “Quando eu pronuncio a palavra falada MESA, por exemplo, o som complexo que emito designa um determinado objeto por convenção pré-estabelecida” (PIGNATARI, 2002, p. 30-31).

## TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Roman Jakobson (1970) cunhou a terminologia 'tradução intersemiótica' quando dividiu as traduções em três tipos:

- *Intralingual*, ou paráfrase, que é reescrever um texto a partir dos signos de uma mesma língua.
- *Interlingual*, que seria passar um texto de uma língua para outra língua.
- *Intersemiótica*, ou transmutação, que é a interpretação de signos textuais por outros signos não-verbais.

Seu conceito foi bastante generalista, mas abriu margem a diversos estudos posteriores.

Tradução intersemiótica é um termo complexo. Gera indagações sobre o que é e do que se trata. É muito simples definir. Trata-se de adaptação. Quando se adapta um conto, um livro, uma história para o cinema, televisão outros, estamos falando diretamente em tradução. 'Inter', pois, transita entre meios distintos. Tradução intersemiótica, portanto, é a transmutação de uma informação sígnica de um meio a outro.

A área de Intersemiótica estuda os trânsitos de signos entre esses meios. Exemplos são as traduções da literatura para o cinema (ou vice-versa), para a televisão, textos verbais que viram espetáculos de dança, entre outros.

Segundo Mara Lúcia Diniz<sup>2</sup>, apesar de sua aparente modernidade, a tradução intersemiótica é um diálogo quase eterno entre as artes.

Os filmes *Emma*, *Razão e Sensibilidade* e *Orgulho e Preconceito*, são traduções intersemióticas dos romances escritos por Jane Austen, famosa escritora inglesa do século XIX. O *ballets* de repertório *Giselle* (1841), *La Sylphide* (1832), dentre outros, são traduções de libretos, poemas e contos medievais reescritos no século XIX. No primeiro caso, a literatura é transposta ao cinema, e no segundo, a literatura é transmutada ao corpo, na dança.

---

<sup>2</sup> Maria Lúcia Vissotto Paiva Diniz (Professora do Departamento de Ciências Humanas, atua nos cursos de Jornalismo, Radialismo e Relações Públicas e coordena o Grupo de Estudos Semióticos /GES/ na UNESP).

Convivemos com traduções o tempo todo. Mas tais 'releituras' trazem consigo implicações de relação. O que enriquece uma tradução? Quais os meios de análise? O que se perde da informação original?

Existem diversas maneiras de se analisar uma tradução, diversas formas de abordar uma obra a ser traduzida e várias formas de se traduzir. Os caminhos que a norteiam podem ser diversos e alguns fatores são relevantes para análise: onde está sendo traduzida? Quando? Para que meio (inter) e quem será o tradutor?

## TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS E O OLHAR DO/A TRADUTOR/A

Há três formas de tradução intersemiótica, e estas são baseadas na tríade de signos referente ao objeto de Peirce: ícone, índice e símbolo. Segundo Plaza (2003), existem três categorias em que se enquadram:

- Icônica: semelhança de estrutura;
- Indicial: presença do original na tradução;
- Simbólica: busca referências convencionais com o original.

A tradução icônica seria a que tende a aumentar taxa de informação, mantendo similaridades materiais, qualitativas e de aparência e despertando sensações de analogia com a obra. Seria uma Transcrição. Por analisar o ícone, está desprovida de conexão dinâmica com o original que representa.

A tradução indicial está ligada ao contato da obra original e a tradução, transformando a qualidade do objeto imediato pelo meio escolhido pela tradução em questão se tratando de uma Transposição.

A tradução simbólica é feita através de metáforas, símbolos ou outras convenções. Aludem-se os caracteres do objeto imediato, essência do original, sendo assim uma Transcodificação.

Uma obra traduzida jamais será impreterivelmente icônica, indicial ou simbólica. Permeará duas ou até mesmo as três classificações.



Por se tratar de um conceito relativamente novo, felizmente não existem fórmulas que conceituem e norteiem uma tradução. Mas um elemento é de suma importância para sua ação: a perspectiva e o olhar da pessoa que estará à frente da tradução e quais formas de relação a mesma estabelecerá com os meios.

Qual o papel do receptor/leitor/interpretante diante uma obra? Sabe-se que toda informação, antes de ser processada e interpretada, é selecionada em nível e grau.

Segundo PIGNATARI (2002, p. 21) “a interpretação do signo varia de acordo com o repertório pessoal e vivencial do interpretante.”

O tradutor, antes de ser criador da nova obra, é um receptor/leitor da que antecede o processo. Sua visão/forma de analisar a obra já está contaminada por todo seu repertório anterior, suas credulidades e conceitos estabelecidos dentro do sistema/signo em que sem encontra.

Nos estudos da tradução, é complexo analisarmos uma criação abstraindo os meios: cultural, político e social. As evoluções tecnológicas diárias contaminam o formato como analisamos uma obra, ou como o criador pensará sua criação. Não existe como se abster de tais contaminações na criação/gênese de uma estrutura, seja ela literária, cinematográfica, coreográfica, ou outra qualquer.

Por mais distante que se pretenda estar de relações periféricas, os conceitos sócio-econômicos-culturais estão intrínsecos na forma de pensar do tradutor. Mesmo que a intenção seja não pensar em política, seu corpo é político por co-existir no meio, e assim sucessivamente. A primeira seleção da obra se faz aqui: como o leitor foi tocado pela obra? Que tipo de relações serão estabelecidas? Quais artifícios e qual o domínio técnico/intelectual o leitor/analista da obra dispõe para a tradução? Segundo Pignatari (2002, p. 22), “o significado é uma relação entre o interpretante do emissor e o interpretante do receptor; é uma função dos receptivos ‘repertórios’, confrontados na prática efetiva dos signos.” A fusão das ideias do emissor (escritor da primeira obra), com a forma de análise do receptor (tradutor) é o que fará ‘única’ a tradução. Cabe ao tradutor, dentro do seu processo de seleção de informação e adequação ao meio proposto, ponderar quais caminhos nortearão sua obra, sua leitura.

## OS CÓDIGOS DA DANÇA E OS SIGNOS CORPORAIS

Durante anos de existência, o corpo vem comunicando e buscando maneiras, dentro das necessidades sociais, de permanecer no sistema mundo.

A dança clássica, o mais antigo código/signo existente em dança, nos mostra caminhos interessantes de existência e sobrevivência durante a sua criação e codificação. Nascida no período renascentista, toda a codificação da técnica estava subordinada às demais danças de corte existentes no período, que por sua vez estavam ligadas às regras de decoro e protocolo da corte.

Nas danças de corte, gestos e intenções significavam pensamento e/ou ações-intenções. Pura comunicação gestual, o corpo sendo usado, através de signos corporais para expressar uma ideia.

A dança moderna veio com o intuito de negar o artificialismo da dança clássica, abandonando as sapatilhas de ponta, os espartilhos apertados e demais características. A partir daí, manifestos importantes, coreógrafos e pensadores com frequência desdobram as relações do corpo, explorando inúmeras possibilidades de torná-lo um instrumento de comunicação, modificador do mundo e sendo modificado por ele.

Os idealizadores pós-modernos aliaram a dança aos ambientes urbanos, pintura, arquitetura viva, etc., criando uma relação direta com as pessoas e as relações comuns do mundo.

Hoje, diversas nuances estilísticas de concepções de danças (danças urbanas, contemporânea, dança-teatro) abrem margem para pesquisa de movimentos e libertam a criatividade para a construção de novas linguagens.

Daí o nosso século é o século do planejamento, do design e dos designers: o desenho industrial e a arquitetura passam a ser estudados e projetados como mensagens e como linguagens; escritores, poetas, jornalistas, publicitários, músicos, fotógrafos, cineastas, produtores de rádio e televisão, desenhistas, pintores e escultores começam a ganhar consciência de designers, forjadores de novas linguagens. Designer da linguagem é aquele capaz de perceber e/ou criar novas relações e estruturas de signos [...] Estrutura: malha de reações entre elementos ou entre os processos elementares (WIESER apud PIGNATARI, 2002, p. 19).

Sendo assim, a obra analisada neste artigo, 'Rosas', é um produto planejado, arquitetado, que se utiliza dos meios necessários e argumentos corporais pertinentes para dar subsídios às necessidades sógnicas da obra de Clarice Lispector.

## A IMITAÇÃO DA ROSA – O CONTO

O conto 'A Imitação da Rosa' trata da condição familiar. A personagem Laura, esposa de Armando, de volta ao lar, após período de internamento numa clínica psiquiátrica, espera pelo marido para irem jantar com sua amiga Carlota e o marido. Durante a longa espera, Laura procura se prender obsessivamente a sua imperfeição singela de mulher afeita à rotina, pouco original e desinteressante. Enquanto reflete, a perfeição das rosas que comprara pela manhã torna-se cada vez mais sedutora. Ela, então, compara as rosas a uma das tentações de Cristo, lembrando do livro A Imitação de Cristo<sup>3</sup> que lera quando estava no colégio sem entender a história; apenas tinha a certeza de que aquele que o imitasse estaria perdido.

Laura ainda tenta se defender do abismo ao qual estava novamente se entregando: o abismo da perfeição de Cristo e das rosas. A beleza das rosas torna-se um transtorno. Assim, ela volta ao estado de transe que fez com que fosse internada. Quando Armando finalmente chega em casa, encontra a mulher num pedido de perdão que se confunde com a altivez de uma solidão quase perfeita. Ele percebe Laura alerta e tranquila como se fosse um trem. Trem, no entanto, que já havia partido.

383

## ANÁLISE 1 - A RELAÇÃO DE LAURA (PERSONAGEM) COM A IMITAÇÃO DE CRISTO – A CULPA

Laura, menina recatada, educada aos métodos católicos, intentava seguir à risca as práticas devocionais. No conto, Laura se vê controlada, metódica e perfeccionista. Na passagem a seguir, verificamos sua relação com a religião e sua postura: "...*Já no tempo do Sacre Coeur ela fora arrumada e limpa, com um gosto pela higiene pessoal e um certo horror à confusão* (LISPECTOR, 1995, p. 48-49). A possibilidade de alguém ser comparado a Cristo a amedronta quando tem uma lembrança de seus tempos de estudo:

3 A imitação de Cristo é uma espécie de 'evangelho' comum nos anos 40 e 50, contendo o catecismo ou as regras de 'etiqueta cristã'. Trata-se de uma obra da literatura devocional, de autor anônimo, publicada, originalmente, no século XV. Seu texto é um auxiliar à oração e às práticas devocionais pessoais.

E ela cuidadosa. Quando lhe haviam dado para ler a “Imitação de Cristo”, com um ardor de burra ela lera sem entender mas, que Deus a perdoasse, ela sentira que quem imitasse Cristo estaria perdido — perdido na luz, mas perigosamente perdido. CRISTO ERA A PIOR TENTAÇÃO (LISPECTOR, 1995, p. 49).

Laura sente-se atraída pela imagem de Cristo, não pelos valores e ensinamentos, mas pela figura desnuda, altamente atraente que se mostra a ela. Com isso se culpa pela tentação e martiriza por seus desejos.

## **ROSAS - A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA COREOGRÁFICA**

Criada para a Têssera Companhia de Dança da UFPR, no primeiro semestre de 2008, o espetáculo ‘Rosas’ é baseado no conto ‘A imitação da Rosa’ de Clarice Lispector.

A coreografia foi estruturada sob os preceitos de dança-teatro. O espetáculo tem 60 minutos e foi dividido em cenas, ordenadas cronologicamente de acordo com o conto originário.

A primeira imagem que aparece, segundo o material videográfico (2008) é de três casais sentados, representando Laura e Armando, sentados no sofá da sala. Curiosamente, cada uma das três intérpretes, que desempenham o papel de Laura, são completamente distintas: uma loira, uma morena e outra de cabelos cacheados e vermelhos. Aqui já se verifica a auto-imagem de Laura, perdida em si mesmo, procurando por sua ‘identidade’. O enredo se desenrola com sutis trânsitos de informação permeando o conto: o despojamento de Carlota, o salto do sapato, barulhento, da empregada nos ladrilhos da cozinha, o trem que já partira, dentre outros. O espetáculo encerra com Laura entregue a sua loucura, satisfeita por poder ser fiel ao que está sentindo, sem ter que ser o que as pessoas esperavam dela (ou o que ela mesma exigia demais de si). Laura, numa cascata de rosas, no seu casulo intocável, segundo a tradução da coreógrafa, finaliza a concepção coreográfica.

## **ANÁLISE 2 - A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DA CENA A IMITAÇÃO DE CRISTO / O NASCIMENTO DA CENA “DE ROSAS E ESPINHOS”**

Segundo a entrevista com WOSNIAK (2011), a cena retrata a memória da personagem Laura, de sua época no colégio (acredita-se que se trata de um colégio católico, rigoroso), quando tem um de seus primeiros devaneios por culpa. Ao lembrar de

sua educação e da Imitação de Cristo, lembra do momento que achou Cristo bonito, a figura despida, atraente fisicamente. Ela fica se culpando por achar a imagem de Cristo altamente sedutora. Sente culpa pela 'tentação' (pecado). Na cena, Laura se imagina num confessionário, tendo que relatar seus pecados e sentindo-se julgada por isso.

Coreograficamente, Laura aparece sentada, no fundo do palco, nesse ambiente/confessionário, com espaço delimitado por cadeiras que outrora fizeram parte da sala de estar. Esse espaço isolado, que seria o inconsciente de Laura, local onde ela está sozinha, acompanhada apenas por suas lembranças, representa o confessionário ao mesmo tempo.

A seu lado, num plano superior, aparece uma figura que seria o representante de suas culpas, seus complexos, da tentação proibida. Ao mesmo tempo esse personagem é o padre no confessionário, representa a instituição da igreja e o próprio Cristo.

A autora optou por ter um personagem Cristo, mas não literal. Não um Cristo humilde, espírito, representante da bondade e pureza, mas um Cristo sensual. A dificuldade foi pensar num personagem que ao mesmo tempo tivesse uma imagem religiosa e fosse sensual. A construção feita pela autora abre margem para diversas leituras sobre este personagem, ora podendo ser um ícone de Cristo (já que termina com os braços abertos, como na crucificação), ora sendo um homem sedutor que abre os braços para abraçar/proteger Laura. A condução a imagem de Cristo é muito sutil já que o personagem leva quase cinco minutos para erguer os braços e quando chega à posição que remeteria a crucificação, a cena logo se desfaz.

Esse personagem é sugerido pela mente de Laura, já que a mesma não olha para ele em nenhum momento. Laura aparece de costas, ensimesmada, curvada, com as mãos, nervosas, passando pelos botões do vestido. Estes botões representam o rosário (importante para todos os ecos da personagem durante a obra), objeto ao qual se comunicaria com a Imitação de Cristo, se penitenciaria por ter uma atração, simbolicamente sexual, por Cristo.

A palavra Rosário significa "Coroa de Rosas". É uma antiga devoção católica que a Virgem Maria revelou. Cada vez que se reza uma Ave Maria Ihe é entregue uma rosa e por cada Rosário completo Ihe é entregue uma coroa de rosas. A rosa é a rainha das flores, sendo assim, o Rosário, de todas as devoções é, portanto, tido como sendo a mais



importante. Rosa que deu nome à obra e que é visto pela tradutora como um signo dual entre o símbolo do amor (quando ofertado ao ser amado) e da morte (quando ofertado ao ente falecido).

O rosário simboliza a culpa e o colégio católico, a comunicação com o lado religioso de Laura. Rosário também simboliza o conjunto de rosas (nome do espetáculo e mote para a criação de todas as cenas).

Segundo Cristiane Wosniak: *“Toda rosa tem espinhos, toda rosa não é isenta, toda rosa não é ingênua. Ao mesmo tempo em que perfuma ela também fere. Ao mesmo tempo em que pode embelezar um túmulo, por exemplo, pode estar presente numa celebração de orgia. Logo a rosa pode ser algo sensual explícito ou algo simbólico, implícito”* (WOSNIAK, 2011).

O importante a ser analisado na cena é o fato de Laura estar manuseando os botões/rosário e estar debaixo das “asas” desse personagem representativo da igreja, Cristo (figura 01).

Figura 01 - O homem vestido de negro: referência ao universo sensual relacionado pela tradutora



Fonte: imagem fotográfica da obra “Rosas” - de autoria de Douglas Fróis

À frente desta cena temos o elenco feminino, distribuído em lugares com frentes distintas, executando a célula coreográfica na íntegra (que representou durante a montagem do espetáculo, as loucuras e devaneios de Laura), com mudanças nas dinâmicas e fluxo dos movimentos.

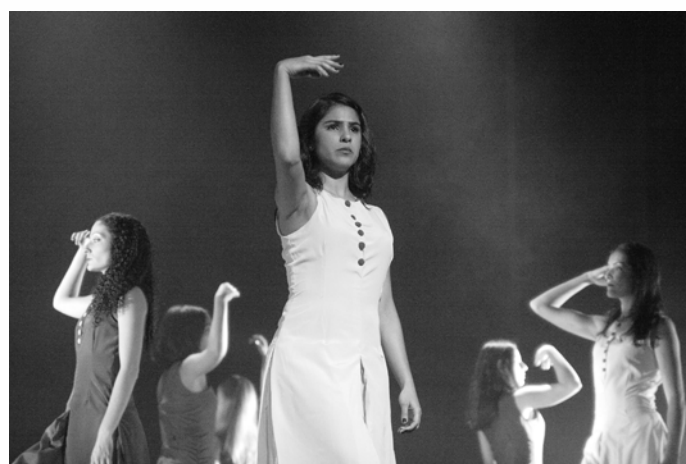
Sendo as bailarinas intérpretes, as extensões de Laura, todas 'sentem extrema vergonha' de lembrar de seus desejos por Cristo. Quando Laura revisita suas memórias, sente um misto de prazer e culpa, tanto no passado como no tempo atual e transcorre a cena refletindo sobre suas angústias e punições. Os olhares das bailarinas são, como o de Laura, para o chão, introspectivos. Quando olham para frente têm um olhar vazio e preocupado, reflexos diretos do drama psicológico vivido pela protagonista.

O figurino, de mesmo corte, varia de cor apenas (figura 02), presença das nuances do universo confuso e das vontades reprimidas da protagonista.

**Figura 02 - Extensões de Laura em seu devaneio, misto de prazer e culpa**



387



Fonte: imagem fotográfica da obra "Rosas" - de autoria de Douglas Fróis

## RECORTES E ESCOLHAS ESTÉTICAS DA TRADUTORA COREOGRÁFICA

Na cena analisada, Wosniak usa alternadamente, Transcrição, Transposição e Transcodificação. A cena permeia as três classificações de tradução, ora por seleção de movimentos, ora por escolha de gestos, detalhes de figurino, cores, intenção cênica, etc.

A tradução é um processo de releitura, não apenas uma transformação. É sempre necessário adaptá-la à nova linguagem proposta. Sendo assim, a tradução se consolida como uma obra autônoma, feita a partir das escolhas e percepções do tradutor diante da obra analisada.

A tradução não teve o intuito de ser literal, já que tal devaneio (no caso da cena escolhida para análise) não é explícito no conto, foi uma interpretação da tradutora sugestionada pelas ideias do conto.

Segundo Thais Dinis (2011) a tradução, em geral, situa-se, pois, na intersecção, no entrecruzar desse social partilhado pelo emissor e pelo receptor do novo signo constituído pela tradução.

As extensões de Laura, vestidas do mesmo modo, executando a mesma coreografia, introspectivas, apenas em direções diferentes, denotariam a crise da personagem em não saber para onde ir ou o que fazer?

O espetáculo é rico em detalhes, o que fez que mesmo não sendo extremamente literal as cenas do conto, buscasse nas relações sógnicas da dança os argumentos necessários para explicitar as ideias ou intenções de forma coesa e altamente poética.

## DAS PERDAS E GANHOS ENTRE MEIOS INTERSEMIÓTICOS

Toda a tradução envolve perdas em diversos aspectos. Quando se decide traduzir uma obra de um meio a outro, deve-se analisar quais conceitos de equivalências semióticas tais meios têm em comum e quais serão as adaptações necessárias para manter a 'essência' da obra inicial. Mesmo que os meios encontrem equivalências em grande número, a visão do novo tradutor, seu repertório e suas análises sobre a obra, farão diferença na hora de uma nova criação.

Clarice Lispector escreveu *A Imitação de Cristo* entre 1943 e 1955, com a visão de uma mulher formada em Direito e apaixonada por literatura, que permeava esse meio e essa realidade. Os obstáculos e realidades vividos por Lispector são de extrema importância para a concepção de seus contos. A perda da mãe quando nova, o filho esquizofrênico, a experiência na 2ª Guerra mundial, os percalços vividos pela autora, determinaram como a mesma se relacionou com a forma de escrever, de criar um estilo denominado por muitos como 'romance introspectivo'.

Já Wosniak traduziu a obra em 2008, com a perspectiva da mulher de hoje. Mulher esta que ganhou espaço e reconhecimento por suas qualidades e competências, num ambiente onde gêneros, religiões, raças, diversidades, etc, tentam co-existir em harmonia.

Esses fatos já transformam a leitura de uma obra e suas formas de transmutação.

As relações temporais, filosóficas, de seleção e escolha da interpretante, dentre tantas, fazem com que as 'perdas' do produto original à obra final sejam observadas como produto novo, evoluído no tempo e com as modificações do sistema mundo. Sendo assim, o significado da palavra 'perda' abre espaço para uma significação mais flexível. O produto inicial não perde, ele se modifica, não apenas por ter sido convertido de um meio a outro; da literatura à dança, mas por estar sobrevivendo como informação dinâmica no sistema tempo-espacial.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, o mundo é compreendido por meio de signos universais regionais, culturais, pessoais, etc. Tais signos podem ser convencionados pelo meio, pelo tempo ou espaço de ação. Signos tomam interpretações diferentes relativas ao lugar em que são inseridos.

O olhar do interpretador/tradutor, suas escolhas e seu meio interferem diretamente no tipo de escolhas que se faz durante uma tradução. Por isso é tão interessante saber que o mesmo mote de pesquisa pode surtir efeitos diversos, jamais sendo redundantes. Infinitas são as possibilidades de traduzir o mundo e as informações contidas nele.

A tradução intersemiótica envolve adaptações entre os meios, onde se buscam conceitos de equivalências semióticas (neste caso, da literatura para a dança) ou se redefine a obra de acordo com as características semióticas do meio a ser traduzido.

Trata-se de uma discussão longa, onde uma gama de valores, costumes e informações podem ser instigantes para novas reflexões sobre traduções entre meios sígnicos.

## REFERÊNCIAS

COELHO NETTO, J. Teixeira. *Semiótica, informação, comunicação*. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. Coleção Debates.

DINIZ, Thais Flores Nogueira. **A tradução semiótica e o conceito de equivalência**. Disponível em: <<http://www.thais-flores.pro.br/artigos/PDF/A%20Traducao%20Intersemiotica%20e%20o%20Conceito.pdf>> Acesso em: 03 fev. 2019.

EDGAR, André. & SEDGWICK, Peter. **Teoria cultural de A a Z**: conceitos chave para entender o mundo contemporâneo. Trad: Marcelo Rollemberg. São Paulo: Contexto, 2003.

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1991. Coleção Debates.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1970.

MOURA, Gilsamara. *Corpo e palavra: uma inseminação evolutiva*. In: NORA, S. (org.) **Húmus 1**. Caxias do Sul: Lorigraf, 2004. (p. 113-122).

NÖTH, Winfried. *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. *Escritos Coligidos*. 1ª ed. Col. Os Pensadores, vol. XXXVI. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977. Coleção Estudos, nº 46.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1975.

PIGNATARI, Décio. *Semiótica e literatura: icônico e verbal, Oriente e Ocidente*. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. Coleção Estudos, nº 93.

PORTINARI, Maribel. *História da dança*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.



LISPECTOR, Clarice. A imitação da rosa. In: **Laços de família**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

**ROSAS**. Direção teatral de Rafael Pacheco e coreografia de Cristiane Wosniak. Curitiba: Têssera Companhia de Dança: Universidade Federal do Paraná, 2008. 1 dvd (60 min.) son.; color.; mídia digital.

SANTAELLA, Lúcia. Matrizes da linguagem e pensamento. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica aplicada. São Paulo: Thomson Learning, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. A teoria geral do signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004a.

SANTAELLA, Lúcia. Corpo e comunicação: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004b.

WOSNIAK, Cristiane. Entrevista concedida ao autor. Curitiba, 10 mai, 2011.

Recebido em: 23/03/2020  
Aceito em: 27/07/2020

## A VANGUARDA INTERATIVA E A ESCRITA DE HÉLIO OITICICA

Giovane Sgarbossa Mossambani<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de uma investigação realizada a respeito da escrita de Hélio Oiticica e suas relações com as outras formas de criação do artista. O texto funciona como uma introdução aos estudos da interação na obra heliana e procura demonstrar a forma com que a escrita de Oiticica, assim como suas “proposições” plástico-participativas, possui um sentido de instigar a interação do público com a obra. Verificou-se que os textos desse artista possuem teor essencialmente experimentais e dialogam com a compreensão que o escritor Walter Benjamin possuiu a respeito de como deve configurar-se uma vanguarda progressista. Para o entendimento da integralidade da proposta de escrita de Oiticica é dissecada, ainda, a compreensão do conceito de “antiarte” pelo artista e é observada a constância e solidez de sua prática poética por meio das palavras, sendo a única forma de expressão artística que se estende por toda a sua vida.

**PALAVRAS-CHAVE:** Hélio Oiticica; Arte Brasileira; Escritos de Artista; Arte Participativa.

## THE INTERACTIVE VANGUARD AND HELIO OITICICA'S WRITING

**ABSTRACT:** This article aims to present the results of a research about Hélio Oiticica's writing and his relationships with other forms of this artist creation. The article works as an introduction to the studies of interaction in the work of Hélio and shows how his writing, as well as its plastic-participatory “propositions”, has a sense to instigate an interaction of the public with the work of art. It was found that the texts of this artist have essentially experimental content and dialogue with the understanding that the writer Walter Benjamin had regarding how a progressive vanguard should be configured. In order to understand the completeness of Oiticica's writing proposal, the artist's understanding of the concept of “anti-art” is also dissected and the constancy and solidity of his poetic practice is observed through words, being the only form of artistic expression that spans his entire life.

**KEYWORDS:** Hélio Oiticica; Brazilian Art; Artist Writings; Participatory Art.

392

<sup>1</sup> Licenciado em Artes Visuais e mestrando em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Bolsista CAPES. E-mail: s.m.giovane@hotmail.com

## ESCRITA TEÓRICO-POÉTICA

É sabido que os escritos de artistas, especialmente no cenário cultural que se constituiu a partir da arte moderna (vide os manifestos das vanguardas europeias), são essenciais para uma compreensão adequada das obras e/ou movimentos artísticos aos quais eles se referem. Esses textos, muitas vezes, tomam um sentido de justificar, teorizar e até apresentar uma determinada obra, um conjunto de obras, um pensamento ou toda uma ideologia. No caso do Surrealismo, por exemplo, André Breton se dedica, em dois manifestos e pelo menos mais uma dezena de textos, a explicar a necessidade de uma verdadeira revolução na forma de se criar a arte e na forma de se pensar individualmente e coletivamente a vida (uma junção do “mudar a vida” de Rimbaud e do “transformar o mundo” de Marx). Breton, em suas produções textuais, constrói os alicerces dessa revolução artístico-social, explicando seus fundamentos teóricos e trazendo à compreensão do leitor a forma com a qual ela deve ocorrer. Também pode-se pensar nos textos de Malevich, Kandinsky, Klee, Mondrian, Matisse e tantos outros que uniram o ato da criação à produção de uma reflexão teórica sobre a arte. No Brasil, nesse mesmo período, pode-se citar a importância dos dois manifestos da autoria de Oswald de Andrade, *Manifesto da Poesia Pau Brasil* (1924) e *Manifesto Antropófago* (1928) para a organização e até mesmo norteamento da produção artística brasileira durante a primeira metade do século XX. É interessante, também, salientar que tais produções possuem, além de seu caráter teórico no sentido de delimitar o que se propunha enquanto arte no modernismo brasileiro, o teor poético de sua forma.

O artista ou crítico, não raro, se coloca em uma posição de mediador em seus textos, como que instruindo o fruidor. Os escritos, nesse sentido, possuem um caráter quase didático e pode-se tratá-los até mesmo como informativos ou comunicacionais. Como não poderia ser diferente, os textos de Hélio Oiticica, um dos mais importantes artistas brasileiros da segunda metade do século XX, são absolutamente relevantes para os estudos de sua produção. Essas elaborações textuais não chegam a descumprir completamente as funções “instrucionais” citadas anteriormente, muito embora tratá-los como anexos informativos às suas obras plásticas ou proposições seria limitá-los enquanto escrita criativa. A verdade é que existem textos, ou trechos específicos, na obra heliana que não buscam apenas

justificar ou comunicar uma teoria sobre sua arte, mas, sim, verdadeiramente criar novas concepções da realidade, ou solidamente nortear toda uma maneira de pensar que dá origem a sua produção. A escrita de Oiticica não se coloca de outra forma senão enquanto parte essencial da construção de sua produção poética.

Além disso, os limites entre teoria e poética ficam difusos e de complicada identificação quando se trata da produção de Oiticica. Em uma carta de 1968 para Lygia Clark, o artista afirma:

Estou escrevendo muito, com certas influências: de Rogério [Duarte], no início, do Ginsberg, etc., mas creio que há coisas no que escrevo: são textos poéticos mesmo quando tratando de arte: não gosto mais de teses ou descrições filosóficas: construo o que quero com a imagem poética na máxima intensidade segundo o caso (OITICICA, 1996, p. 43).

Constitui-se assim, uma escrita teórico-poética que se mostra como imprescindível não apenas para a compreensão integral da obra plástica e propositiva de Oiticica, mas interessante do seu ponto de vista poético ou formal. Tal escrita é repleta de uma profunda reflexão sobre a palavra e o próprio ato de criação. Favaretto nos explica que:

Não são textos de que decorrem as experiências, nem simples esforço de manter a organicidade do programa, embora isto ocorra também. São, antes, extensão das proposições, marca da tônica conceitual de sua *démarche*, comum às mais sugestivas iniciativas da arte moderna e típica dos artistas comprometidos com a desestetização. Os textos integram os experimentos, manifestando-se, em alguns momentos, como experimentação de linguagem verbal (FAVARETTO, 1992, p. 17).

A escrita de Oiticica é importante, também, para que se possa entender um dos pilares de sua obra: a atenção que o artista dá ao repensar o papel do público e do próprio artista com relação à obra de arte. Reflexões com gênese nessa questão estão presentes tanto em sua obra plástica-participativa quanto na escrita, se é que realmente se pode separar uma coisa e outra. Considerando isso, é interessante observar as diferentes formas com que as formulações a respeito das interações entre artista e público ou público e obra aparecem e se articulam no trabalho desse artista. A compreensão da escrita de Hélio Oiticica passa pela análise do projeto de arte do artista-marginal, que visava uma ordem artística que rompesse com a noção de arte tradicional e promovesse a ideia de um público ativo.

## O PAPEL DO ARTISTA PARA WALTER BENJAMIN E A INTERAÇÃO COM O PÚBLICO NA OBRA DE OITICICA

Durante a década de 1960, Hélio Oiticica se tornou um pioneiro a propor a participação e a interação do público em sua relação com a obra de arte. O sujeito deixaria de ser espectador e se tornaria um agente ativo, enquanto o artista, por sua vez, se coloca no papel de propositor.

No ensaio *O autor como produtor. Conferência pronunciada no Instituto para o estudo do Fascismo, em 27 de abril de 1934*, Walter Benjamin esboça algumas diretrizes para que o leitor e o crítico possam reconhecer a congruência de uma obra de arte que se propusesse progressista, ou que trabalhasse no sentido de proporcionar alguma mudança no *status quo*, como era, sabidamente, o caso da obra artística-marginal de Hélio Oiticica. Esse texto explicita o entendimento benjaminiano de que qualquer produção artística trabalha em prol de algum projeto político ou social, isto é, todo autor direciona, mesmo que não saiba, suas energias a alguma classe. O cerne do pensamento de Benjamin, embora exposto e formulado de modo mais sofisticado, consiste na concepção de que obra alguma pode ser progressista em sua mensagem ou conteúdo sem ser, antes, progressista em sua forma. Uma obra progressista em sua forma seria aquela que, ao invés de ser consumida a partir de uma postura passiva de seu público, instiga e mobiliza o fruidor a ponto de que se torne, ele mesmo, um produtor. Ora, esse entendimento parece ir completamente ao encontro dos novos papéis que Oiticica delimitaria em suas obras para artista e público. Para Benjamin:

*Um escritor que não ensina outros escritores não ensina ninguém.* O caráter modelar da produção é, portanto, decisivo: em primeiro lugar, ela deve orientar outros produtores em sua produção e, em segundo lugar, precisa colocar a disposição deles um aparelho mais perfeito. Esse aparelho é tanto melhor quanto mais conduz consumidores à esfera da produção, ou seja, quanto maior for sua capacidade de transformar em colaboradores os leitores ou espectadores (BENJAMIN, 1987, p. 132).

Pode ser considerada, pois, uma obra verdadeiramente progressista, ou realmente uma peça de vanguarda – como a que pretendia realizar Hélio Oiticica – aquela que combina uma certa tendência política com uma *linguagem* revolucionária, sendo que o uso dessa linguagem tem como um de seus propósitos a quebra da alienação do público. Benjamin



aponta ainda para um dos recursos que podem ser utilizados para a realização de uma obra verdadeiramente revolucionária: a utilização da *montagem* na elaboração de uma obra de arte. Uma obra construída com base em uma montagem progressista é aquela que não se utiliza de uma linearidade tradicional para sua apresentação, trata-se de uma peça que de algum modo quebra a ilusão da realidade, evidenciando que uma produção artística é sempre uma *produção artística* e nunca um retrato fiel da realidade. Benjamin cita como exemplo bem sucedido nesse sentido o teatro épico de Bertolt Brecht, que quebra a ilusão do real na medida em que expõe os fatos de maneira não cronológica, fazendo com que a peça se torne um quebra-cabeças do qual a responsabilidade de juntar as peças é do público:

Com o princípio da interrupção, o teatro épico [de Bertolt Brecht] adota um procedimento que se tornou familiar para nós, nos últimos anos, com o desenvolvimento do cinema e do rádio, da imprensa e da fotografia. Refiro-me ao procedimento de montagem: pois o material montado interrompe o contexto no qual é montado (BENJAMIN, 1987, p. 133).

Nas palavras de Benjamin, pode-se considerar que uma obra de arte é interessante quando as respostas para as seguintes perguntas são positivas:

[o autor] Consegue promover a socialização dos meios de produção intelectual? Vislumbra caminhos para organizar trabalhadores no processo produtivo? Tem propostas para a refuncionalização do romance, do drama, da poesia? Quanto mais completamente o intelectual orientar sua atividade em função dessas tarefas, mais correta será a tendência, e mais elevada, necessariamente, será a qualidade técnica do seu trabalho (BENJAMIN, 1987, p. 136).

Isso posto, a obra de Hélio Oiticica ganhou, ao longo de seu tempo de produção, um sentido que buscou valorizar as experiências sensoriais e, por vezes, imersivas. Seu trabalho plástico-participativo parte de um profundo estudo das cores e sua interação com o indivíduo e o ambiente, e desemboca em uma complexa reflexão a respeito do papel do espectador (agora não mais passivo, mas sim um participante cuja ação é inerente para a existência da obra), do artista (que possuiria, então, um papel de propositor) e do próprio sentido da arte no que tange as suas relações com a vida em si. Segundo o raciocínio de Oiticica, é só no momento da participação com o público que sua produção se concretiza enquanto arte ou, na verdade, antiarte.

Oiticica, em 1966, defende o Parangolé<sup>2</sup> enquanto “antiarte por excelência”. O conceito de antiarte é uma apropriação de um termo já utilizado pela vanguarda dadaísta e, no entendimento de Hélio se refere aos seguintes princípios norteadores:

- artista como motivador para a criação e não para a contemplação;
- a criação se completa pela participação do espectador, agora, também identificado como participador;
- a antiarte é uma necessidade coletiva;
- a antiarte não pode posicionar-se nos campos da metafísica, intelectual e estético;
- a antiarte é oportunidade de participação e realização criativa, portanto não tem premissas morais, intelectuais ou estéticas;
- não há mais definição do que seja arte; ‘... a antiarte é a verdadeira ligação definitiva entre manifestação criativa e coletividade’
- o ponto mais importante: a não-formulação de conceitos. (MELO, p. 71. 2012)

Nas palavras de Oiticica:

A antiarte é pois uma nova etapa [...]; é o otimismo é a criação de uma nova vitalidade na experiência humana criativa; o seu principal objetivo é o de dar ao público a chance de deixar de ser público espectador, de fora, para participante da atividade criadora. É o começo de uma expressão coletiva (OITICICA *apud* FAVARETTO, p. 119, 1992).

**Figura 1 - Parangolé P32, Capa 25 – Hélio Oiticica, 1973**



Fonte: Itaú Cultural

<sup>2</sup> *Parangolé*, a princípio se refere à interação corporal de um grupo de pessoas com estandartes, tendas, bandeiras e capas de vestir. Essa ação resultaria em uma experiência capaz de tratar de elementos que são centrais para a produção de Hélio Oiticica, como a participação dos sujeitos, a cor, a dança, a poesia e a música. Essa obra entende o espaço urbano como “um anteparo para as ações performáticas” (MELO, p. 66, 2012), estabelece relações “perceptivo-estruturais e coloca a cor como a estrutura do espaço ambiental” (MELO, p. 66, 2012). Mais tarde o conceito de Parangolé se torna mais amplo e acaba por desembocar nas *Manifestações Ambientais* produzidas por Oiticica, como *Tropicália*, 1967, *Apocalipopótese*, 1968, e *Éden* 1969.

Figura 2 - Parangolé P15, Capa 11, Incorporo a Revolta – Hélio Oiticica, 1969.



Fonte: Itaú Cultural

A participação do público é, portanto, um dos pilares da vanguarda de Oiticica. Essa questão central na obra do artista se reporta a um projeto de emancipação e liberdade: Busca-se emancipar a própria arte brasileira de suportes tradicionais como a pintura de cavalete e a escultura tal como era concebida, isso acontece ao mesmo passo em que também se desenvolvia um “projeto de educar o homem contemporâneo para a contestação das Ordens estabelecidas, em favor de uma maior plasticidade intelectual e de comportamento” (ECO *apud* DONADEL, 2010, p. 10). Essas propostas vão também ao encontro da ideia de que não existem mais formulações conceituais que sejam capazes de definir, de maneira completa e adequada, o que é arte, dado o fato de que a necessidade da participação do público abre caminho para uma concepção mais expandida do conceito de obra de arte.

As proposições de Hélio Oiticica, não raro, se colocam não apenas como interativas, mas sim como verdadeiras situações de imersão. A antiarte heliana, tendo como um de seus princípios a retirada do público de sua zona de conforto rumo à exploração da sensibilidade e da liberdade criativa, se desenvolve em situações como a de suas instalações, entendidas pelo artista como *Penetráveis*.

Esse conceito compreende a inserção do participante em uma situação na qual serão vivenciadas relações de aproximação sensorial com o ambiente. A experiência estimula, além de uma mera contemplação visual, o tato, a audição e o olfato. Esses estudos



se desenvolveram na obra de Oiticica, durante a segunda metade da década de 1960 e a década de 1970, como um complexo programa de criação de ambiente sensoriais, é o caso das obras *Tropicália* de 1967, e *Éden* de 1969.

**Figura 3: Tropicália – Hélio Oiticica, 1967.**



Fonte: Itaú Cultural

**Figura 4: Eden – Helio Oiticica, 1969.**



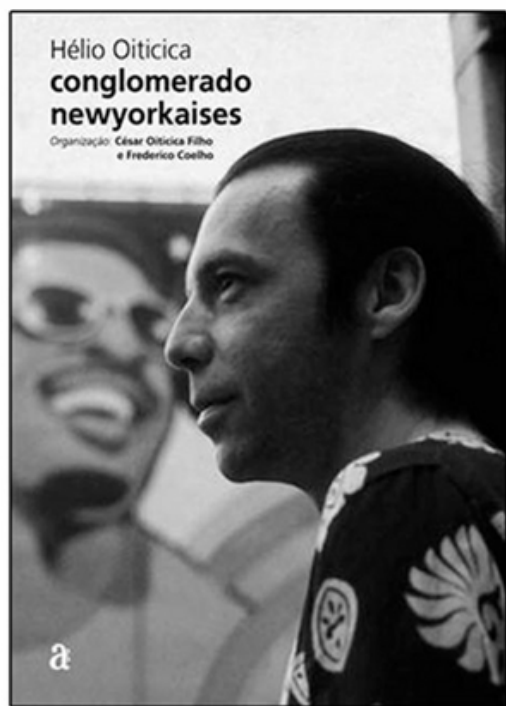
Fonte: Itaú Cultural

## UMA LEITURA PARTICIPATIVA

Não é difícil, após a compreensão do conceito de antiarte e da importância da interação público-obra para a concretização do projeto de Oiticica, concluir que seus escritos também estariam impregnados com tais ideias.

Oiticica morou em Manhattan entre os anos de 1971 e 1977, nesse período ele planejou a publicação de seus escritos, além de não ter deixado de produzir. A ideia inicial era de que o livro que abrigaria esse conteúdo viesse a se chamar *Newyorkaises*, posteriormente renomeado para *Conglomerado*<sup>3</sup>. O artista morreu em 1980 sem organizar sua obra em forma publicável. É possível inferir o fato de que isso aconteceu, entre outros motivos, pela complexidade desse trabalho textual. Os escritos helianos possuem natureza absolutamente experimental e exigiam especificidades detalhadas no que diz respeito a sua diagramação e organização.

Figura 5: Capa do Livro *Conglomerado Newyorkaises*.

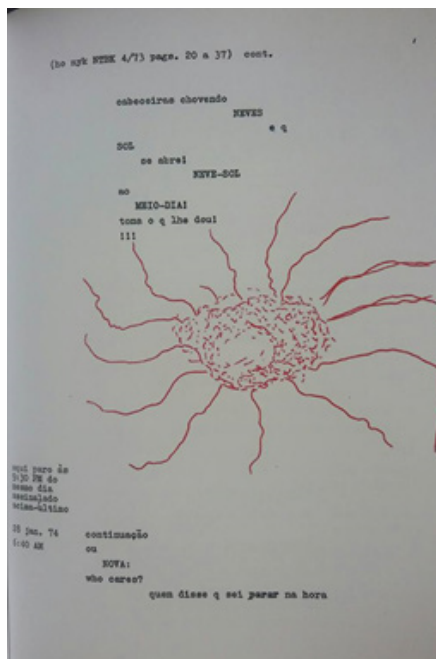


Fonte: *Newyorkaises*

<sup>3</sup> Os escritos de Hélio Oiticica foram, mais tarde, organizados e publicados com a organização de César Oiticica Filho e Frederico Coelho, possuindo o nome de *Conglomerado Newyorkaises*



Figura 6 - Página datilografada para o Newyorkaises-notebook (NTBK)



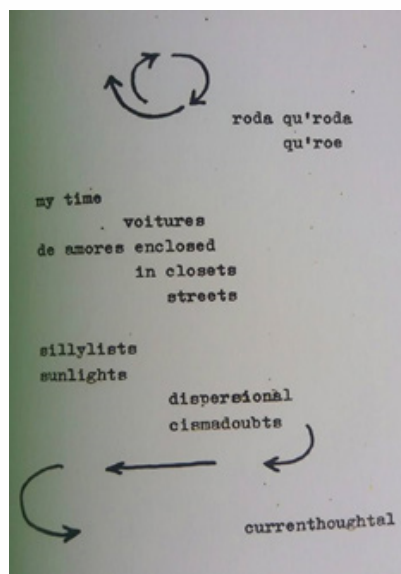
Fonte: Newyorkaises

Os textos de Hélio são produzidos de modo a proporcionar algo além de uma experiência literária tradicional. Trata-se de uma escrita que é repleta de sinais gráficos e neologismos, transformando a página em um verdadeiro campo de experimentação, no qual o autor não apenas funda seu raciocínio teórico, mas também o demonstra e o aplica poeticamente. A poesia de Oiticica, que guarda semelhanças com o pensamento da poesia neoconcreta de Ferreira Gullar e também com a produção de Haroldo de Campos, é uma experiência visual que traduz, muitas vezes, conceitos aplicados em suas proposições.

A produção textual de Oiticica, assim como suas proposições, é feita para instigar uma postura participativa por parte do público. Segundo o próprio artista, o que ele queria realizar com a publicação de seu material escrito era “um livro cujo formato e conteúdo permaneceram em constante transformação ao longo dos anos, sem atingir um resultado final” (OITICICA apud. CAVALCANTI, 2017, p.44). Isso significa que esse objeto seria aberto a múltiplas leituras:

A ausência de uma direção clara na escrita, a dispersão por caminhos obscuros e sem linearidade, com sobreposição de formatos, tempos, dicções e línguas, torna evidente o exercício da invenção de um texto nada convencional que busca ser antes de tudo, não apenas “literatura”, mas um objeto artístico aberto, que desafia qualquer classificação limitadora (CAVALCANTI, 2017, p. 44).

Figura 7 - Página de NewYorkaises



Fonte: NewYorkaises

O resultado, então, é um material para ser lido de modo ativo, semelhante ao que propunha Walter Benjamin, a obra escrita de Oiticica prescinde de conexões formuladas pelo próprio leitor, o que se pode perceber é “uma escrita de conexões, de associações criativas, de intertextualidade entre o pictórico, o visual, o teórico, o literário e o informativo” (CAVALCANTI, 2017, p. 45). Oiticica considera a palavra enquanto imagem e a diagramação enquanto uma estrutura visual, a própria organização gráfica faz parte do pensamento teórico-poético do artista.

A ideia de Oiticica com a invenção do Newyorkaises era a de criar um livro sem linearidade, que pudesse ser observado sob diversos vieses. A obra poderia ser observada em qualquer direção, possuindo páginas soltas que proporcionassem um espaço de criação para o próprio leitor, o que se reporta à noção de *montagem* proposta por Benjamin. Na produção heliana existem espaços como lacunas de significados que só podem ser preenchidas mediante a postura ativa de seu público.

## CONCLUSÃO

No âmago da produção artística de Hélio Oiticica se encontra uma interessante análise de diversos elementos que questionam e modificam a ideia corrente a respeito dos papéis designados ao artista e ao público. Seu projeto de arte vai ao encontro da proposta

formulada por Walter Benjamin a respeito do papel do artista com relação à sociedade, no sentido de que se configura como uma concepção que entendia o público como sendo um integrante ativo para a realização de uma obra de arte, instigando-o também a se tornar artista. Tal característica da obra heliana fica evidente quando se analisa seus escritos, complexas formulações poético-teóricas que demandam um *decifrar* por parte do leitor, proposta que, em alguma medida, corresponde ao que Benjamin chamou de montagem, referindo-se ao teatro épico de Bertolt Brecht, que interrompe a ilusão de realidade ao tratar os fatos durante a peça de forma não linear. Oiticica em suas obras tece uma importante reflexão sobre a palavra, a organização gráfica dos espaços no papel e uma refinada formulação de um livro que se comporta de formas diferentes de acordo com quem o observa. Essas reflexões e conceitos estão de tal forma em sintonia com suas proposições em artes plásticas e são perspicazes a tal ponto, que talvez não seja absurdo afirmar que Oiticica era, antes de mais nada, um escritor.

Ele não pintou quadros pelo resto da vida. Nem montou labirintos ano após ano. Nem trabalhou dia após dia em filmes e capas de disco. A única prática criativa cotidiana de Oiticica, até o fim de seus dias, foi a escrita (COELHO, 2010, p. 110).

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. O autor como produtor. Conferência pronunciada no Instituto para o estudo do Fascismo, em 27 de abril de 1934. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987, p. 120-136.

CAVALCANTI, Jardel Dias. Hélio Oiticica: a escrita Ins-Trans-Pirada de Newyorkaises. **Art Sensorium**, Curitiba, v. 4, n. 1, p.40-56, jun. 2017.

CLARK, Lygia; OITICICA, Hélio. **Cartas 1964-1974** (org. Luciano Figueiredo), Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1998.

COELHO, Frederico. **Livro ou livro-me: os escritos babilônicos de Hélio Oiticica (1971-1978)**. Rio de Janeiro: Editora da UERJ, 2010.

DONADEL, Beatriz D'Agostin. **Hélio Oiticica e o Sentido da Participação do Público na Arte Brasileira dos anos 60: da “Obra Aberta” ao “Exercício Experimental da Liberdade”**. 129. Dissertação - Pós-Graduação em História, na linha de pesquisa Políticas da Escrita, da Imagem e da Memória, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2010.

ÉDEN . In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra66379/eden>>. Acesso em: 18 de fev. 2020. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica**, São Paulo: EDUSP, 1992.

MELO, Vaneza et al. **Hélio Oiticica, propositor de práticas**: teoria crítica sobre o Parangolé, nova objetividade e Tropicália. PALINDROMO, Florianópolis-SC, V. 8, 64-82, 2012

OITICICA, Hélio. **Conglomerado Newyorkaises**. (orgs. César Oiticica Filho e Frederico Coelho). Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2013.

PARANGOLÉ P15, Capa 11, Incorporo a Revolta. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra12915/parangole-p15-capa-11-incorporo-a-revolta>>. Acesso em: 18 fev. 2020. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

PARANGOLÉ P32, Capa 25. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra66392/parangole-p32-capa-25>>. Acesso em: 18 fev. 2020. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

TROPICÁLIA . In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra66335/tropicalia>>. Acesso em: 18 fev. 2020. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

Recebido em: 18/02/2020

Aceito em: 31/07/2020

## DIREÇÃO DE ARTE E PERSONAGEM EM CINEMA: PERSPECTIVAS TRANSPOSITIVAS DIALÓGICAS À ATORIALIDADE

Ricardo Di Carlo Ferreira<sup>1</sup>  
Michelle Aline Ferreira<sup>2</sup>

**RESUMO:** A pesquisa aqui apresentada está calcada na metodologia de revisão bibliográfica e dedica-se à investigação sobre as relações entre as obras do diretor de arte e do ator, na construção de uma unidade narrativa transpositiva em cinema via personalidade do personagem – transposta na atuação do ator, e na materialidade da direção de arte. Para tanto, promove inicialmente um estudo sobre as tessituras historiográficas dessas perspectivas relacionais, artísticas e operativas na esfera cinematográfica. Desse modo, o problema de pesquisa diz respeito à relação disruptiva comunicacional constatada historicamente, entre essas áreas, que há muito são tangenciadas pelo modelo de comunicação epistemológica ou informacional. Nesta esteira, a pesquisa propõe a reflexividade sobre a hipótese de aporte dialógico e/ou interacional de processos de criação cinematográficos, na via de se atender às demandas de uma perspectiva praxiológica inerente às práticas artísticas na contemporaneidade. Dito de outro modo, a ênfase da análise se dará sobre as particularidades de cada ofício, e buscará apontar as intersecções criativas de perspectivas transpositivas, interacionais – prementes nessas enunciações interculturais e transversais nos dias de hoje.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; Diretor de arte; Ator; Personagem; Comunicação.

## ART DIRECTION AND CHARACTER AT CINEMA: TRANSPOSITIVE DIALOGUE PERSPECTIVES TO ACTORIALITY

405

**ABSTRACT:** The research presented here is based on the bibliographic review methodology and is dedicated to investigating the relationships between the works of the art director and the actor, in the construction of a transpositive narrative unit in cinema via the character's personality - transposed in the actor's performance, and in the materiality of art direction. To this end, it initially promotes a study on the historiographic fabrications of these relational, artistic and operational perspectives in the cinematographic sphere. In this way, the research problem concerns the disruptive communicational relationship historically observed, between these areas, which have long been tangent by the epistemological or informational communication model. In this context, the research proposes a reflexivity on the hypothesis of dialogical and / or interactional contribution of cinematographic creation processes, in order to meet the demands of a praxiological perspective inherent to contemporary artistic practices. In other words, the emphasis of the analysis will be on the particularities of each profession, and will seek to point out the creative intersections of transpositional, interactional perspectives - pressing in these intercultural and transversal statements today.

**KEYWORDS:** Cinema; Art director; Actor; Character; Communication.

1 Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo, pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Bolsista pela Fundação Araucária. Especialista em Metodologia do Ensino de Artes, pela UNINTER. Graduado em Teatro, também, pela Unespar/FAP. Membro do Grupo de Pesquisa Eikos: imagem e experiência estética (PPG-CINEAV/CNPq). E-mail: ricodicarlo@gmail.com

2 Pós-graduada, com MBA em Direção de Arte para Propaganda, TV e Vídeo, pela Universidade Estácio de Sá (UNESA). Graduada em Fotografia pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). E-mail: michellebarlet@gmail.com



## INTRODUÇÃO

A atividade comunicacional e representativa em arte, do ponto de vista do cinema ficcional se utiliza de diversas formas para registrar a sua encenação e narratividade. Entre essas formas, por certo, podemos destacar dois pontos vivazes: a atorialidade e a direção de arte.

Historicamente, o cinema veio a desenvolver e a incorporar a direção de arte na sua composição criativa, tornando-a uma interárea de criação narrativa fundamental para a concretude imagética de um filme. Nada obstante, a forma dos filmes narrativos tendem a ser tangenciados de maneira profícua pela atorialidade materializada pela primazia de personagens. Essa noção da forma fílmica em construção via emanações transpositivas da *personagem*, atinge de maneira direta a imbricação dessas duas áreas de criação do cinema – direção de arte e atorialidade.

Assim, a pesquisa ora apresentada tem por objetivo via caráter revisionista acerca da bibliografia especializada; apresentar nas próximas seções do texto essas passagens e atravessamentos nas noções sobre o trabalho do diretor de arte, de modo a transcorrer sobre o possível momento de disrupção comunicativa entre/para/com a área atoral de criação.

Para compreensão desta conjuntura, analisam-se as particularidades de cada ofício (do ator e do diretor de arte) com o intento de se apontar as intersecções criativas *entre áreas*<sup>3</sup> na conformação do personagem, assinalando a transversalidade e os atravessamentos desdobrados para a criação transpositiva cinematográfica-ficcional, em termos comunicacionais.

---

3 A ideia de *entre áreas* parte originalmente do ramo de estudos da Geografia, que notoriamente como seara científica englobou historicamente os fatores sociológicos e antropológicos ao seu campo formal de pesquisas. Especificamente, a ideia de *entre áreas* advém da diferenciação que o campo de pesquisa em Geografia desdobra, entre outras razões, para investigar a constatada multiplicidade na esfera relacional/social. Sabe-se que há relações entre áreas porque há diferenciação. Nota-se que os conteúdos explícitos às áreas, isto é, o destaque as suas especificidades implica relações mútuas e significa interação entre elas. Ainda assim, permanece o pressuposto prévio da diferença. Assim, sem investigar a diferenciação de áreas e a relação entre áreas, não se forma e não é possível a interação (MOREIRA, 2008).

O estudo ainda propõe a reflexividade sobre a hipótese de aporte interacional de processos de criação em cinema, analisando se estes passam a ser verificados nos dias atuais sob esta perspectiva dialógica de forma pragmática, e se, portanto, constatam-se nesta esfera artística um ato coadunado com a concepção praxiológica de comunicação *entre áreas* – comumente desdobrada nas múltiplas linguagens artísticas na contemporaneidade.

## BREVE TRANSCORRER HISTÓRICO DA DIREÇÃO DE ARTE

Notadamente, a direção de arte integra a composição visual de uma determinada obra integrando as áreas da cenografia, do figurino, da maquiagem, da caracterização e da iluminação, ao passo que a arregimentação do organograma dessas áreas vai depender da organização formal e/ou informal das produções artísticas (de seus realizadores), variando assim os atravessamentos e passagens interacionais entre seus operadores nos atos comunicativos/operativos de realização. No entanto, este entendimento, especialmente no cinema, nem sempre foi assim.

Ainda neste sentido, sabe-se que a noção de direção de arte surgiu no teatro, sob a égide de se materializar um espaço cênico com vistas ao atendimento do evoluir e do transcórre da ação dramática.

Destaca-se, nesta esteira, que a nomenclatura empregada de direção de arte, não era aplicada desta maneira na arte teatral, como assevera Pereira (2016): “Constata-se que desde o seu surgimento o teatro, de uma maneira ou de outra, usufruiu da direção de arte, ainda que ela não fosse assim denominada, desempenhada por profissionais das mais diferentes áreas” (PEREIRA, 2016, p. 13).

Ainda de acordo com Pereira (2016, p. 46) apesar de ter sua origem no teatro, a direção de arte “nunca existiu nele como um elemento narrativo” – sublinha-se: *na sua origem*; o referido autor explica que nos primórdios da realização teatral o “projeto visual compunha-se de cenografia e figurino, não existia o conceito de se conceber, sob a ótica unificadora da direção de arte, a visualidade de um espetáculo” (PEREIRA, 2016, p. 46).

Nesse ínterim, adiciona-se a isso o fato de que a concepção visual do espetáculo fora desempenhada no teatro por diferentes profissionais, ao longo da sua história, entre eles os pintores (que pintavam cenários pictóricos imóveis, enormes telões; não

tridimensionais), escultores, artistas plásticos, arquitetos, cenógrafos e encenadores. Estes últimos, muito mais recentes, possuem seu advento com o aparecimento da luz elétrica. Isso se dá, notavelmente, e em grande medida por meio das realizações teatrais de Edward Gordon Craig (1872-1966) e Adolphe Appia (1862-1928), dois artistas expoentes que impulsionaram a transformação da concepção visual do espetáculo teatral no século XX – ambos congregavam as funções de cenógrafos e encenadores.

Foi a partir das realizações deles no âmbito do teatro que “a cenografia e o figurino começam a dialogar, provocando o início de uma significativa mudança para a plástica teatral” (*ibid*, p. 46). Essa noção de direção visual na encenação passa a se configurar de modo imbricado a partir dessa nova configuração profissional, que esses dois realizadores teatrais materializaram: a de um encenador-cenógrafo, responsável pela concepção visual do espetáculo.

Assim sendo, sabe-se que, “durante muito tempo a criação visual para o teatro ficou a cargo de um cenógrafo criando e projetando a cenografia, um figurinista o figurino e um iluminador a luz” (PEREIRA, 2016, p. 46). Onde se ressalta que “muito pouco diálogo ocorria entre estas três funções” (*ibid*, p. 46). Por mais estranho que isso possa parecer, dado que o *elán* das discursividades sobre as artes teatrais e cinematográficas, de modo contumaz é a respeito do caráter de coletividade que essas artes possuem. No entanto, se a realidade da direção de arte foi construída nessas bases de comunicação estritamente informacionais e epistemológicas, nesses moldes de operacionalização – no campo do teatro. A realidade cinematográfica não aponta para algo tão diferente. Vide a assertiva abaixo de Santos (2017):

Assim, as disciplinas: linguagem cinematográfica, teoria do cinema, direção de arte, direção de fotografia, montagem, direção de atores, roteiro, direção etc., são apresentadas como particionadas, isoladas, dentro de escopos específicos. Nesse contexto, as partes são dimensionadas, mas as dialogias, sinergias, intercâmbios com e entre as partes são mudas, cegas e surdas, como se o cinema fosse feito sem essas intersemioses, sem essas associações, cooperações e partilhas, tanto de agentes semióticos quantos dos signos por estes criados, produzidos e integrados às cenas e ao filme (SANTOS, 2017, p. 15).

Voltando a evolução histórica da direção de arte: assim como no resto do mundo, no Brasil “nas primeiras décadas de produção, a direção de arte evoluiu muito lentamente” (VARGAS, 2014, p.47), assinala-se que essa lentidão mencionada pela autora diz respeito à concepção terminológica, organizacional, comunicacional/interacional, a que a autora se refere, pois tecnicamente e artisticamente a direção de arte apresentava recursos sofisticados, desde a Antiguidade.

Se no teatro a direção de arte é entendida por outras nomenclaturas, e por muito tempo ficou diluída entre as funções do cenógrafo, figurinista, iluminador; “o cinema, desde seu nascimento, vem constantemente se desenvolvendo e junto com ele a direção de arte que cada vez mais se distanciou de sua origem teatral” (PEREIRA, 2016, p. 46). Essas similitudes e/ou divergências conceptivas e temporais na historiografia da direção de arte, entre o teatro e o cinema são constatadas pelo fato de que “por muito tempo tivemos nos créditos de nossos filmes a denominação cenografia, termo essencialmente teatral” (VARGAS, 2014, p. 47).

Não alheio a isso, a regulamentação da profissão de direção de arte no Brasil é ainda mais recente em nossa história, dado que ocorreu somente em 24 maio de 1978, quando sancionada a *Lei Nº 6.533* no Brasil; ela infere não exclusivamente sobre o ofício de diretor de arte, mas também, oficializa o exercício das demais funções artísticas e técnicas no âmbito nacional.

A regulamentação da referida Lei se dá através do *Decreto Nº. 82.385* de 05 de outubro de 1978, neste documento consta o *Quadro Anexo ao Decreto Nº. 82.385 de 05 outubro de 1978, títulos e descrições das funções em que se desdobram as atividades de artistas e técnicos em espetáculos de diversões*; é por meio desse arrolamento que as funções/profissões artísticas/técnicas passam a ser regulamentadas no Brasil. Ressalta-se que nesse arrolamento, a profissão de diretor de arte figura apenas na seção *II - cinema*, e na seção *I - artes cênicas*, não. Diz-se assim:

Diretor de arte – Cria, conceitua, planeja e supervisiona a produção de todos os componentes visuais de um filme ou espetáculo; traduz em formas concretas as relações dramáticas imaginadas pelo Diretor Cinematográfico e sugeridas pelo roteiro; define a construção plástico-emocional de cada cena e de cada personagem dentro do contexto geral do espetáculo; verifica e elege as locações, as texturas, a cor e efeitos visuais desejados, junto ao Diretor de Fotografia; define e conceitua o espetáculo estabelecendo as bases sob as quais trabalharão o Cenógrafo, o

Figurinista, o Maquilador, o Técnico de Efeitos Cênicos, os gráficos e os demais profissionais necessários, supervisionando-os durante as diversas fases de desenvolvimento do projeto (BRASIL, 1978, n.p.).

É importante notar, que o descritivo apontado na referida lei apesar de inserir a função de diretor de arte na seção II - *cinema* desdobra as suas atividades relacionadas às linguagens do filme e do espetáculo. Essas contradições de nomenclatura, e também sob o lugar antropológico do diretor de arte foram construídas historicamente, e como se pode ver são documentais, portanto historiográficas e se relacionam com os movimentos e trânsitos que este profissional concatenou entre as linguagens artísticas ao longo da sua história.

Assinala-se, também, que a problemática acerca da terminologia empregada, se inscreve em algumas tradições – disseminadas em alguns países, incluindo o Brasil, no entanto, até mesmo pela questão de tradução, a nomenclatura especializada possui denominações múltiplas. Estes entendimentos variam internacionalmente, segundo, Vargas (2014, p. 30), o diretor de arte é chamado de “arquiteto na Alemanha, decorador na Suécia e diretor artístico na Espanha”, ainda neste sentido conforme pontua Sadoul (1959):

Nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha chama-se *art director* (diretor artístico); na U. R. S. S., *khudojnik*, ou *artista pintor*; em Itália, *scenografo*, assim definido pelos antigos dicionários: Aquele que sabe pintar decorações para a cena (SADOU, 1959, p. 37).

Essa miscelânea terminológica, ainda está em voga, no Brasil. O diagnóstico sobre a atualidade, segundo Pereira (2016, p. 46) na esfera teatral é o de que “é de suma importância que a obra de arte teatral busque no cinema o conceito de direção de arte”. O referido autor ainda assevera: “defendo a hipótese de que o entrosamento entre a direção de arte, a cenografia, os figurinos, a maquiagem/caracterização e a iluminação, que se verifica no cinema, possa se efetivar no teatro<sup>4</sup>” (2016, p. 46). Em contrapartida, na seara

4 Neste sentido, observa-se no organograma teatral, ainda essa diluição de funções, que é também verificada no cinema, em dada medida, no entanto com uma diferenciação, no cinema a concepção visual é organizada pelo diretor de arte e os demais profissionais, como maquilador, figurinista e cenógrafo, trabalham com o intuito de projetar e materializar essa concepção. As organizações profissionais engendradas no campo teatral se dão de modo diferente, em geral, ficando a concepção visual a cargo da figura do encenador, em montagens tradicionais, já em montagens autointituladas coletivas/colaborativas, a concepção visual do espetáculo pode se dar de modo coletivo, nesta conjuntura a figura do diretor de arte se esvai, ficando apenas a função, que passa a ser coletiva, ou particionada entre os pares na sua operacionalização; arregimentada em funções (cenografia, maquiagem, caracterização) e reagrupada em termos de concepção, (re) organização e (re) orientação constantes do projeto visual que se desenrola em contínuo. Ressalta-se, porém, que a figura do diretor de arte no teatro passa a ser amplamente verificada em montagens dramáticas e musicais, pela evidente similitude com a narrativa ficcional cinematográfica.



cinematográfica, nota-se que, no Brasil, “muitos profissionais, talvez por uma herança do teatro, atuam de modo semelhante acumulando as funções da direção de arte, da cenografia e dos figurinos” (PEREIRA, 2017, p. 130). Tal realidade é verificada nos dois pólos de atuação do diretor de arte: o teatro e o cinema.

Outro dado importante a se destacar é o diagnóstico realizado pelo teórico revisionista Rodrigo Bouillet, em meados de 2017, que confirma a sapiência a respeito do mercado editorial no Brasil: “A única publicação existente em português é Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro, da diretora de arte e cenógrafa Vera Hamburger” (2017, p. 18). Ele faz menção à notória obra da autora que data de 2014. Logo, constata-se que a prospecção de publicações, e por consequência de teorização da área é carente. Neste ensejo, assinalamos um dado importante do trabalho de Hamburger (2014), a respeito do aspecto comunicacional entre as demais áreas de criação em cinema; retratado pela autora como sendo nem sempre receptivo. A respeito disso, o feito comunicacional produtivo no cinema, autores mais recentes vão pormenorizar essas tratativas relacionais, que desdobraremos pelo viés das teorias da comunicação nas próximas seções. Conquanto, de todo modo, é possível aperceber que esta área de criação chegou a firmar-se de tal maneira, que nos dias de hoje, entende-se que:

A direção de arte é a regente maior de toda a organização artística de um projeto visual para um espetáculo cênico, um filme ou outro produto audiovisual. Ao responder pela “arte”, pela concepção visual, é ela quem vai fornecer a linguagem plástica de um projeto, de uma montagem teatral, de uma produção cinematográfica. Por esta razão ela é equivalente a “obra de arte”, pois se apropria de códigos e procedimentos de diversas linguagens como a pintura, a fotografia, o desenho, gerando um projeto e uma “criação”. Mas, e esta é sua característica mais importante, ela não é uma obra autônoma em si mesma; existe em função de algo, ou seja, em todo seu universo a direção de arte se justifica para concretizar uma produção teatral, um roteiro audiovisual, etc., projetos que, até então, são potências virtuais de sentido (PEREIRA, 2016, p. 45).

Nessa tessitura, se por um lado o estado da arte aponta que “são poucas as iniciativas no sentido de se investigar aspectos mais contemporâneos” da direção de arte (BUTRUCE, 2017, p. 54), em outra perspectiva, há a sapiência de que pelo trabalho de muitos, se outrora foi “inexistente nos créditos da cinematografia nacional até meados dos anos 1980, a direção de arte apresenta-se atualmente como um campo de trabalho

consolidado no Brasil” (XAVIER, 2017, p. 142). Inobstante, importa, neste sentido, ampliar a sua teorização, especialmente, pela ótica comunicativa, problematizada nos dias de hoje, em termos interacionais/relacionais.

## PERSONAGEM NO CINEMA: SINCRONIAS DO ATOR, DO DIRETOR DE ARTE

Objetivamente, “a personagem é um ser fictício” (CÂNDIDO, 2004, p. 55), e nesta medida “as personagens representam pessoas, segundo modalidades próprias da ficção” (BRAIT, 1985, p. 11). Nada obstante, “uma das principais funções do decorado<sup>5</sup> cinematográfico é traduzir o mundo interior de um personagem, ou ao menos manifestá-lo através de uma série de detalhes expressivos” (CHION, 2003, p. 155). Cabe assim, ao diretor de arte “exteriorizar o mundo de um personagem, a expressividade do decorado também estabelece o clima de um filme, um decorado é um estado de ânimo” (*idem*, 2003, p. 155) – ânimo do personagem. Ao passo, que a “direção de arte estabelece um vínculo entre os espectadores e o produto final, muitas vezes tornando-se ela mesma um elemento narrativo percebido por eles” (PEREIRA, 2016, p. 46).

Concomitantemente, a “encarnação por um ator (de carne e osso, mas representado filmicamente por imagens e falas) é o modo mais habitual de representação da personagem de cinema” (AUMONT e MARIE, 2006, p. 226). Esta relação com a atorialidade não se dá por acaso, isto porque:

A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator. Este era claramente destacado de sua “personagem”, da qual era apenas o executante e não a encarnação. A evolução do teatro ocidental é marcada por uma inversão completa dessa perspectiva, identificando a personagem cada vez mais com o ator que a encarna, e transformando-o em uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação (AUMONT e MARIE, 2006, p. 226).

Nesta conjuntura criativa do personagem, entende-se que são múltiplos os repertórios de conhecimento específico ora do diretor de arte, ora do ator. Sobre as particularidades deste último, Magaldi (1965) já dizia:

A presença física do ator (...) importa na colaboração de várias outras artes. [...] O ator comunica-se com o público por meio da palavra, instrumento da arte literária. [...] Para o ator a palavra é veículo que lhe permite atingir o

5 Uma das terminologias empregadas para referir-se a obra acabada do diretor de arte.

público, mas não se reduz a ela a interpretação. Sabe-se que o silêncio é muito mais eloquente do que frases inteiras. A mímica ou um gesto substitui com vantagem determinada palavra, de acordo com a situação. Postura, olhar, movimentos – tudo compõe a expressão corporal, que participa da eficácia do desempenho. Por isso se convencionou chamar de interpretação à arte de ator, que reclama tantos recursos expressivos (MAGALDI, 1965, p. 9-10).

Nesta mesma perspectiva, agora, porém sobre o diretor de arte, pode-se afirmar que o seu conglomerado artístico – com seus elementos (a arquitetura, o figurino, a maquiagem, a vista, a cenografia, o mobiliário, os adereços, as cores, etc.) – deve criar sentidos, abrangendo os aspectos vinculados às questões psicológicas, sociais, culturais, econômicas, de modo a adequá-los à personalidade e à história do personagem, passando a impregnar o ambiente visual da obra fílmica com a presença e a narrativa do seu personagem.

O entorno, o ambiente – deve ser estruturado de modo a alinhar as circunstâncias, e até as mesmas atitudes, o caráter e as emoções do personagem; constituindo-se (a direção de arte) em fator de credibilidade quanto às ações do ser fictício (VARGAS, 2014). Ao passo que “a cenografia e seus cenários são “elementos vivos” que ao se associarem à luz e aos efeitos especiais compõem climas e atmosferas que reforçam o perfil da personagem” (PEREIRA, 2016, p. 86). Nada obstante:

Uma direção de arte bem elaborada, seja em uma montagem teatral ou em um filme, vai evidenciar conteúdos latentes nos roteiros originais colocando questões para o público, procurando afinidades entre elementos semelhantes, usando conceitos de semiótica facilmente identificáveis, ajudando a materializar o argumento. A relação entre o espaço e a direção de arte adquiriu, tanto no teatro quanto no cinema, uma importância chave no desenvolvimento cênico e tornou-se um dos principais elementos receptor da visualidade que revela o espaço do cenário e o espaço das personagens (PEREIRA, 2016, p. 46).

Neste contexto, pode-se aventar que “a realização de um filme implica a integração e interação de um conjunto de agentes especializados em áreas nas quais, em outras artes, aparecem como dominantes, mas que, no caso do cinema, são co-participantes” (SANTOS, 2017, p.19). No entanto, de acordo com Pereira (2016, p. 46) “os diretores de modo geral têm um cuidado muito grande com os seus atores, com o texto, com as emoções, com as marcações (...) relegando a um segundo plano a direção de arte” – sem menosprezar essa tratativa desdobrada por esse autor; é possível diagnosticar a partir

dela, que a figura do diretor se sobrepõe ao diálogo *entre áreas*, o diretor geral é uma espécie de coordenador, inclusive comunicacional, em suma informacional a respeito da concepção da obra. Todos os profissionais da direção de arte se remetem a ele. Por certo, que existem inúmeras funções, que obrigatoriamente se integram ao diálogo premente, com as questões da imagem. No entanto, se refletirmos sobre o organograma tradicional da direção de arte não vemos integração entre atores e diretores de arte; há interação entre diretor e diretor de arte, e do diretor de arte com as funções ligadas diretamente a ele, e são elas que possuem algum nível interacional com os atores, especialmente, os maquiadores e figurinistas. Ainda que seja o diretor de arte o “regente maior de toda a visualidade de um filme” (PEREIRA, 2016, p. 74) cabe a ele: “orientar e dialogar com todos os setores que envolvem a realização da direção de arte” (PEREIRA, 2016, p. 74). Neste modelo, o diretor de arte lida com maquiadores, cenógrafos, iluminadores, figurinistas, costureiras, mas é o diretor quem dirige os atores, logo se identifica um modelo de comunicação informacional, utilitário, industrial.

Notoriamente são verificáveis diretores extremamente colaborativos, muitos até considerados como aqueles que realizam cinema de personagem, em que o foco está na construção fílmica desse personagem, e por isso mesmo toda a equipe se integra a este trabalho de modo muito mais colaborativo e interacional.

Entretanto, tal ambiente de trabalho não é algo simples de se encontrar ou promover, pois depende que todas as partes exercitem: tolerâncias, partilhas, concessões e afinidades. Algo que a visão mecanicista fordista-taylorista ignora e a visão romântica de autor esvazia. É por isso que quando um diretor encontra uma equipe cujos integrantes partilham de uma mesma sinergia, esta permanece com o cineasta ao longo de sua carreira e/ou por muitos filmes, pois é a equipe que permite que ‘sua-deles-deles-sua’ poética se consolide (SANTOS, 2017, p. 29).

Obviamente, como exposto, a denúncia aqui realizada, não é verificada em absolutamente todo o modo de produção artística cinematográfica, mas certamente o modelo tradicional, industrial, hollywoodiano, em termos organizacionais foi amplamente disseminado, e não apenas por questões práticas de produção, mas existiram também questões de autoria da obra a serem acasteladas: a defesa da autoria da obra por parte

do diretor de cinema industrial. A história do cinema revela que houve inúmeros exemplos de diretores hollywoodianos, que não eram tão somente diretores criadores dos filmes do universo clássico e/ou *mainstream*, mas eram também empresários cinematográficos.

## COMUNICAÇÃO EM CINEMA: NARRATIVA TRANSPOSITIVA

Observa-se uma relação disruptiva comunicacional constatada historicamente entre áreas (nos atemos aqui às searas da direção de arte e da atorialidade), como se alvitrou no final da seção anterior deste texto. Essa espécie de cisão comunicativa tem sido tangenciada pelo modelo de comunicação epistemológica ou informacional<sup>6</sup>. Ainda que se entenda que o “filme é uma criação da coletividade” (BENJAMIN, 1994, p. 172). Nesta medida, reflète-se, portanto, em cinema sob a ótica do “principal fenômeno humano - a comunicação” (MORAIS, 2010, p. 1) – e faz-se isso sob o seu parâmetro organizacional. Assim sendo, de forma mais específica e já amparado pelas teorias da comunicação, “esse debate se reveste da crítica ao chamado “paradigma clássico”, ou informacional, que marcou a grande parte dos estudos comunicativos do século XX” (FRANÇA, 2003, p. 38). Nesse contexto, na contramão do modelo informacional, o modelo praxiológico (de comunicação) está fundado na reflexividade inerente às trocas sociais e busca compreender a comunicação enquanto prática constituída da vida social (*ibidem*, 2003). Essas pesquisas que problematizam o modelo clássico de comunicação (informacional) corroboram com a máxima de que informar não é comunicar, ao contrário “comunicar é negociar e conviver” (WOLTON, 2010, p. 11).

Ressalta-se, que considerar as transformações comunicacionais não é matéria nova nas ciências humanas, o debate sobre os paradigmas comunicacionais ocorre vívida e incessantemente nas ciências que fazem uso dos objetos comunicacionais. Até mesmo o trabalho de Louis Quéré (1991) quando divulgado não possuía a pretensão de ser inaugural. Aponta-se, no entanto, nesta argumentação, o referido estudo via o caráter estrutural e revisionista que a pesquisadora Vera Regina Veiga França materializa acerca

---

<sup>6</sup> Demarca-se que “esse paradigma tem como referência básica o modelo comunicativo apresentado por C. Shannon e W. Weaver, *A teoria matemática da comunicação*, no final da década de 40, nos Estados Unidos. O chamado “Modelo dos Engenheiros” exerceu grande influência em vários campos (das teorias da comunicação à linguística jackobsioniana) e serviu de estrutura ordenadora (ou matriz paradigmática) para diferentes correntes de estudo da comunicação (da teoria dos efeitos desenvolvida pelos americanos a algumas vertentes de viés marxista que promovem a crítica e denúncia do papel manipulatório da mídia)” (FRANÇA, 2003, p. 38).



do trabalho do pesquisador francês, por contribuir em caráter didático e sistematizador com as discussões comunicacionais, amplamente verificadas nas interações sociais (FRANÇA, 2003). A pesquisa serve, portanto para que ampliemos a percepção praxiológica sobre ao menos uma das várias camadas que o modelo hollywoodiano fordista-taylorista adotou e disseminou como *modus operandi* na esfera cinematográfica, como assevera (SANTOS 2017), neste caso, a comunicação entre áreas. Por ser verdade que a comunicação relacional/interacionista é verificável (ao menos no enquadramento teórico) na realização cinematográfica – entendida como arte de integração entre e com diversos agentes – e, que possui traços praxiológicos de “comunicação”, conforme modelo definido por Quéré (1991), na medida em que lida com um esquema de constituição de mundo comum pela ação (entendida como ato de diálogo ou de produção), e, portanto da intervenção da experiência humana subjetiva e compartilhada (QUÉRÉ *apud* FRANÇA, 2003). Nesta esteira, a pesquisa propõe a reflexividade sobre “o burocratizado modelo hollywoodiano fordista-taylorista adotado como parâmetro organizacional em produções cinematográficas no começo do século XX pelo cinema de indústria” (SANTOS, 2017, p. 14). Constatadamente, conforme se pode observar pela assertiva do autor, que esse modelo operacional vincula-se ao modelo epistemológico e informacional, desdobrado criticamente por Louis Quéré (1991). Em paralelo a isso, refletir no universo do modelo de industrial apontado por Santos (2017) em sua abordagem praxiológica requer que se analise as especificidades cinematográficas, organizacionais, em sua tessitura comunicacional. Logo,

não se trata de desprezar esses elementos (o candidato, sua produção discursiva, etc), mas de tomá-los na sua recursividade (“em relação a”). O foco dessa abordagem estaria voltado antes para o quadro das interações vividas, para a relação de reciprocidade que se estabelece entre os sujeitos interlocutores (FRANÇA, 2003, p. 47).

Por outro lado, a indústria cinematográfica se insere num complexo esquema produtivo, não é à toa que se diz que “lidar com o cinema é lidar com o instável, com o risco em todas as suas instâncias e esferas” (SANTOS, 2017, p. 16). Dado que na cadeia produtiva do cinema, em especial do cinema *mainstream* hollywoodiano<sup>7</sup>, há a tentativa de se prever a receptividade do público em relação à realização de determinado filme,

7 Desdobra-se aqui a lógica da organização produtiva hollywoodiana, em face de que seu modelo se disseminou pelo mundo de modo a influenciar uma série de processos cinematográficos.

pensando-se obviamente na rentabilidade financeira que os estúdios podem obter a partir de suas produções. “Entretanto, por ser uma ciência pouco exata esta, a de prever o gosto do público, é que o mercado acaba se escorando em fórmulas já testadas por outros filmes” (SANTOS, 2017, p. 17). Ressalta-se ainda, que “isso acontece não só no cinema de indústria, mas também pode ocorrer nos cinemas ditos nacionais” (*idem*, 2017, p. 17).

Nesta causalidade mercadológica, ainda se destaca que:

Foi logo nas primeiras décadas após o surgimento do cinema, que os norte-americanos, para se estabelecer como indústria, adotaram como modelo criativo-produtivo a lógica das fábricas que na época tinham como paradigma o fordismo-taylorismo. A máxima desse sistema era a busca de uma eficiência produtiva atrelada a uma maior rentabilidade, lucro (SANTOS, 2017, p. 17).

Esse modelo calcado no fordismo-taylorismo, evidentemente operacionalizado pela lógica produtiva, preconizou uma superespecialização das funções cinematográficas, passagem/movimento/processo em que há a disrupção comunicativa entre as áreas cinematográficas de criação, que são regimentadas/organizadas via hierarquização e operacionalizadas por meio de comunicação informacional (*entre áreas*). De acordo com Santos (2017):

Neste tipo de sistema mecanicista, o especialista é responsável por apenas uma parcela do processo e muitas vezes ignora o todo. Como uma máquina, este “profissional” executa um “programa” específico e sua atuação ‘criativa’ é subestimada e reduzida a uma mera formalidade já pré-formatada. Seu envolvimento com o todo é bem limitado e restrito imperando sobretudo uma hierarquia verticalizada que domina suas ações. Não existe, portanto, uma autoria propriamente dita, e quem “assina” é a empresa/estúdio e o produtor responsável pela execução da empreitada/obra (SANTOS, 2017, p. 18).

Os operadores de cinema, no entanto, não ficaram alheios a essa percepção: “É ao final da década de 1950 e começo de 1960, na França, que se inicia um movimento contrário a este tipo de cinema impessoal/industrial/capitalista” (SANTOS, 2017, p. 18). Essas reflexões tornaram-se célebres por meio do *Cahiers du Cinéma*, que tinham entre os seus envolvidos André Bazin (1918 – 1958), mas essas críticas, obviamente não eliminaram nem o *modus operandi* da indústria de cinema de Hollywood, nem muito menos o impacto da sua disseminação organizacional ao redor do mundo.

De todo modo foram essas discussões sob o aspecto interacionista e dialógico entre áreas do cinema que permitiu a seguinte constatação: “o fato de o cineasta tomar as decisões cruciais na realização do filme não tira a co-autoria dos outros agentes nem o caráter poético de suas funções no que tange à confecção do filme” (SANTOS, 2017, p. 19).

Considerando esta perspectiva, o trabalho do diretor de arte, do ator, e também das demais áreas (e agentes) do cinema é a de perceber os intercruzamentos, as passagens e atravessamentos criativos de operacionalização e ação (criação!).

Por certo, um ponto de encontro de forte cruzamento entre a esfera atoral e a direção de arte se dá via o processo de criação e operacionalização da indumentária e caracterização do personagem, que num processo dialógico, pode aferir-se que será baseado via comunicação sobre as diversas perspectivas de criação entre áreas. A visualidade do personagem não se encerra nas paletas de cores, texturas, e na máscara facial que a maquiagem pode transpor ao rosto do ator, ela se extensiona à corporeidade, à gestualidade e à rusticidade do ator. Essas múltiplas camadas de criação caminham para uma unidade macro que é a obra fílmica.

De acordo com França (2003): “É correlacionando as partes que aprendemos a situação mais ampla, o trabalho conjugado de modelagem de um mundo comum, a configuração recíproca dos termos da relação” (*idem*, 2003, p. 47-48). Nesta medida, na esfera produtiva artística interessaria não um modelo de comunicação organizacional cinematográfica, meramente informacional – para que se executem funções - em que se situa que alguém é detentor da informação e os demais são receptores numa hierarquia inferior esperando informações (ordens) para operacionalizar o objeto artístico. Essa perspectiva além de obsoleta é ingênua, na medida em que “um ato de comunicação não pode se fechar sobre si mesmo, sob pena de se tornar incompreensível: ele é uma realização singular dentro de possibilidades (um repertório de possíveis) que estão colocados para os sujeitos” (*idem*, 2003, p. 49).

Ainda neste sentido, o empreendimento da ação investigativa bibliográfica deste estudo entre áreas, e, portanto transversal, permitiu concatenar a sapiência contemporânea de que “a realização de um filme implica a integração e interação de um conjunto de agentes especializados em áreas nas quais, em outras artes, aparecem como dominantes, mas

que, no caso do cinema, são co-participantes (SANTOS, 2003, p. 19). Este modo de se analisar a realização cinematográfica, é notavelmente algo que passa a se disseminar entre as discursividades acerca do entendimento deste campo produtivo, mas como o estudo traçou até aqui, historicamente, possuímos comportamentos inculcados (modos de pensar e agir) baseados ainda em premissas informacionais/industriais.

Consideravelmente, isso se dá, pois o ideal produtivo baseado num modelo praxiológico, apesar da sua premência;

esta interação entre agentes especializados e sua integração imersa à produção de um filme forma uma organização ativa – sistema – cuja matriz processual é forjada pelo jogo multiforme e relativo entre diversidade, variedade, antagonismo, desvio, ruptura, equilíbrio, ordem e desordem (SANTOS, 2003, p. 20).

Assim sendo, não é fácil. É sem dúvidas, muito mais complexo, e talvez por isso haja tantas reminiscências hierárquicas, disruptivas, meramente informacionais, mesmo nos processos artísticos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Longe de ter a intenção de produzir um estudo calcado pelo viés da originalidade; tendo já anunciado esta postura por meio da metodologia de pesquisa utilizada – bibliográfica, de caráter revisionista –, no que tange às modalidades comunicacionais e aos modelos organizacionais cinematográficos. O estudo desenvolvido buscou, em primeira instância, empreender esforços à teorização, ainda escassa, acerca da teoria e da literatura acerca da direção de arte cinematográfica, e as suas particularidades praxiológicas interacionais com a atorialidade para a materialização de uma unidade narrativa transpositiva cinematográfica *entre áreas*.

Nesta perspectiva, averigou-se-se que as relações entre as obragens do diretor de arte e do ator, que em suas narrativas transpositivas eminentemente operacionais são tangenciadas pela aferência disruptiva histórica da cadeia produtiva cinematográfica. Dito de outro modo, constatou-se que a direção de arte e os atores (realizadores vivazes da construção narrativa da personagem) ainda são regidos, ao menos em dada medida, pelos parâmetros organizacionais e industriais do cinema hollywoodiano. A investigação estrita

dessas relações operacionais historiografadas na bibliografia especializada em interáreas constatou/evidenciou, além da predominância do modelo industrial cinematográfico, mas, também, a partir dele, os moldes hegemônicos ainda arregimentados de relacionamento entre os criadores, que são tratados em níveis informacionais; ressalta-se mais uma vez, ainda nos dias de hoje.

Urge, portanto o aporte interacional nos processos de criação cinematográficos, na via de se atender às demandas de uma perspectiva praxiológica, em acolhimento às prementes enunciações interculturais, que preconizam processos criativos via trocas simbólicas/estéticas nas nossas interações sociais e/ou produtivas. Pode-se perguntar: chegará algum dia o cinema ao ideal preconizado de co-autoria? Pode-se responder, nesta medida, que já chegamos a esta possibilidade, materializada inclusive, via criações praxiológicas, entretanto a hegemonia industrial e informacional é ainda realidade; o fôlego, no entanto se faz possível de ser alcançado, ao passo que é também factual a insurgência de fissuras de criação acolhedoras de co-autorias na esfera cinematográfica. Abrindo-se, assim, espaços para diretores/as de arte e atores/atrizes co-autores/as, em cinema.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus Editora, 2006.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: **Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Quadro Anexo ao Decreto Nº. 82.385 de 05 outubro de 1978, títulos e descrições das funções em que se desdobram as atividades de artistas e técnicos em espetáculos de diversões: II – Cinema. In: **Lei Nº. 6.533 de 24 maio de 1978**. Brasília, Presidência da República, 1978, n.p. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/1970-1979/anexo/Anl82385.pdf](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/1970-1979/anexo/Anl82385.pdf)>. Acesso em: 10/04/2020.

BOUILLET, Rodrigo. Uma história do cinema brasileiro a partir da direção de arte: primeiras impressões. In: BRUTUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. (Org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural RJ, 2017 (p. 18-22).

BUTRUCÉ, Débora. Do modelo teatral ao Realismo cenográfico: os primeiros cinquenta anos da direção de arte no Brasil. In: BRUTUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. (Org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural RJ, 2017 (p. 128-138).



CÂNDIDO, Antônio. A personagem no romance. In: CÂNDIDO, Antônio *et al.* **A personagem de ficção**. 11 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005 (p. 53-80).

CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRANÇA, Vera Regina Veiga. L.Quére: dos modelos da comunicação. **Revista fronteiras - estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. V, n. 2, pp. 37- 51, 2003.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac e Edições Sesc, 2014.

MAGALDI, Sábato. **Iniciação ao teatro**. São Paulo: Editora Ática, 1965.

MORAIS, O. *et al.* **Teorias da comunicação**. Porto Alegre: Edipucrs, 2010.

MOREIRA, Ruy. **O pensamento geográfico brasileiro**. São Paulo: Contexto, 2008.

PEREIRA, Luiz Fernando. **A direção de arte servidora de dois amos: o teatro e o cinema**. 386 f. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-graduação em Teatro – PPGT, Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Artes, UDESC, Florianópolis, 2016. Disponível em: <<http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000017/000017b3.pdf>>. Acesso em: 10/04/2020.

PEREIRA, LUIZ FERNANDO. Sobre a Direção da Arte. In: BRUTUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. (Org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio De Janeiro: Caixa Cultural RJ, 2017 (p. 128-138).

QUÉRÉ, Louis. D'un modèle épistemologique de la communication à un modèle praxéologique. **Réseaux**, Paris, n. 46/47, 1991.

SADOUL, Georges. **As maravilhas do cinema**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1959.

SANTOS, Marcelo Moreira. A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre o seu processo de criação. **Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais**. UFSM/RS, v.10, p. 14-30, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/23914>>. Acesso em: 14/04/2020.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga**. 210 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUCRS, Porto Alegre, 2014.

XAVIER, Tainá. Direção de arte no Brasil: um percurso de formação entre o artesanato e a indústria. . In: Brutuce, Débora; Bouillet, Rodrigo. (Org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio De Janeiro: Caixa Cultural RJ, 2017 (p. 142-149).

WOLTON, Dominique. **Informar não comunicar**. Porto Alegre: Meridional/Sulina, 2010.

Recebido em: 20/04/2020

Aceito em: 20/07/2020

## O HIBRIDISMO DO GRUPO “SELVÁTICA AÇÕES ARTÍSTICAS” COMO CARACTERÍSTICA DA PÓS-MODERNIDADE NO TEATRO PÓS-DRAMÁTICO

Bernardo Davi Schaffer<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo pretende apresentar o grupo teatral “Selvática Ações Artísticas”, de Curitiba, Paraná, como representante da estética pós-dramática no cenário teatral contemporâneo. Para atingir esse objetivo, será feita uma análise do material de divulgação do grupo, a saber: sua página no Facebook e seu blog. Como base teórica, serão apresentados os pareceres de Lehmann (2011), sobre o teatro pós-dramático, e Louro (2001), sobre a teoria *queer*, que rege as escolhas temáticas do grupo.

**PALAVRAS- CHAVE:** Teatro; teoria queer; teatro pós- dramático; pós- modernidade.

### THE HIBRIDISM OF THE GROUP “SELVÁTICA AÇÕES ARTÍSTICAS” AS A CHARACTERISTICS OF POSTMODERNITY IN POST-DRAMATIC THEATER

**ABSTRACT:** This article intends to present the theater group “Selvática Ações Artísticas”, from Curitiba, Paraná, as a representative of the post- dramatic esthetics in contemporary theatrical scene. To achieve this objective, an analysis of the group’s promotional material will be presented, more specifically, its Facebook page and its web blog. As a theoretical basis, the theory of Lehmann (2011) on post- dramatic theater and the reflection of Louro (2001) on queer theory will be presented, being this the theoretical frame that rules the group’s esthetical choices.

**KEYWORDS:** Theater; queer theory; post- dramatic theater; post- modernity.

422

---

1 Mestre em Estudos de Linguagens pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Graduando em Artes Cênicas pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). E-mail: berschaffer@yahoo.com.br

O grupo “Selvática Ações Artísticas” é uma trupe teatral que embasa seus trabalhos nos princípios que derivaram das vanguardas artísticas do século XX. As peças são adaptações de obras dramáticas transformadas em releituras pelos membros do grupo, sob a ótica das discussões sobre as questões de gêneros, destacando a temática da homossexualidade (teoria *queer*). Como exemplo de textos, há os que foram adaptados de correntes como o surrealismo, como é o caso de “As Tetas de Tirésias” de Guillaume Apollinaire, que foi adaptada em um diálogo com a linguagem da *performance art*, e o romantismo brasileiro, na releitura da obra “Iracema”, de José de Alencar, nomeada “Iracema 236 ml”. O texto, que trata da “fundação do Brasil” conforme idealizada pelos românticos, é colocado em diálogo com as contradições do Brasil atual.

A auto- descrição do grupo, publicada em seu *site*, no dia 22 de fevereiro de 2012, faz o papel de manifesto fundacional:

A Casa Selvática é um espaço gerido pela Selvática Ações Artísticas para aproximar artistas e revolucionárixs. Um convite para construirmos juntxs frentes de combate e sobrevivência. É neste espaço que pretendemos construir nosso sonho utópico. Um território onde fincamos nossas bandeiras. Um espaço de intercâmbio para que as mais diversas vontades possam se materializar. Um acampamento, uma residência compartilhada, um convite a artistas e revolucionárixs (sic). A Casa Selvática é nossa busca pela troca, é aqui que abriremos nossos rizomas, fundiremos alquimicamente as gotas de nosso suor e soltaremos nossas feras (SELVÁTICA AÇÕES ARTÍSTICAS, 2012).

423

No manifesto de fundação do grupo, podemos constatar a abordagem rizomática do conhecimento como experiência. O conceito epistemológico de rizoma, a construção do conhecimento derivada de um modelo “arbóreo” descentralizado, tem sido constantemente aplicado na Teoria da Comunicação e na Semiótica.

O modelo rizomático de pesquisa epistemológica (e artística) deriva de um momento contemporâneo ao surgimento de teorias como as de Stuart Hall, na Sociologia, Lyotard, na Filosofia, e Hans-Thies Lehmann, no Teatro. Em comum está a reflexão sobre a crise do sujeito burguês (e – no caso de Lehmann – de sua forma de expressão teatral, o drama burguês) como virada histórica da Modernidade.

Hall estabelece o momento da pós-modernidade como um “descentramento do sujeito iluminista” (KREUTZ, 2004, p. 200). A Modernidade – que, segundo Weber, fora o motor de transição do sistema feudal e monárquico para o capitalismo e a democracia – foi

marcada por um movimento filosófico conduzido geralmente por membros progressistas da classe aristocrática e pela burguesia ascendente. Esse panorama gestou o surgimento de uma nova cultura no Ocidente. Os parâmetros dessa cultura, que se consolidou através das Revoluções Inglesa (1642-1651), Americana (1762-1783) e Francesa (1789-1799) foram o liberalismo como doutrina econômica e a democracia como doutrina política. As consequências para “o indivíduo” foram o fortalecimento de uma identidade burguesa no século XIX, que colocou o homem branco, cristão e ocidental como paradigma de humanidade. Nesse sentido, o abolicionismo, o movimento feminista, o movimento de descolonização afro-asiática e o movimento pelos direitos dos homossexuais foram reações a essa limitação dos “direitos do homem” proclamados na Revolução Francesa. Foram tais movimentos que se encarregaram de transformar uma ‘palavra de ordem’ (a Igualdade) numa realidade concreta e em direitos legitimados por constituições democráticas, num fluxo de reivindicações que se mantém no presente.

O teatro ocidental não poderia ter ficado alheio a tantas redefinições que partiram da cultura para lançar sua crítica ao sistema. Lehmann afirma que “a partir dos anos 1970 ocorreu uma profunda ruptura no modo de pensar e fazer teatro.” (p. 7) Ele argumenta que, apesar da sua forma burguesa ter entrado em crise no século XX – crise em meio à qual Brecht elabora a sua visão sobre o teatro épico – o drama sobrevive à crise e passa a conviver com o épico:

Lehmann argumenta que a superação épica empreendida por um autor modelar como Brecht não implicaria uma plena mudança qualitativa em relação à tradição hegemônica do teatro. [...] O teatro épico não mais poderia ser considerado um salto, porque nele os deslocamentos da dinâmica interpessoal – por meio de coros, apartes, narrativas, etc – não chegariam a subverter a vivência ficcional (CARVALHO apud LEHMANN, 2011, p. 9).

O gênero pós-dramático não é uma abolição do drama. Segundo a análise do autor, drama e épico se fundem no gênero pós-dramático. Lehmann cunha o termo “pós-dramático” para marcar a diferença entre a despolitização que alguns autores veem no termo “pós-moderno” – Valença (2010) afirma que, segundo Habermas, o desconstrucionismo pós-moderno, ao negar as virtudes progressistas da modernidade, se alinha a uma ideologia conservadora – e uma superação do drama que se dá no contexto moderno. O drama

começou como uma ideologia burguesa, e a crise do regime burguês nas artes teria levado a uma implosão do drama tradicional. Lehmann, no entanto, lembra que a forma dramática, apesar de sua origem histórica dentro do regime burguês, é também uma forma criada historicamente para manter vivo o espírito trágico, que é a característica principal do teatro: “Como gênero essencialmente dialético, o drama é ao mesmo tempo o lugar privilegiado da tragicidade, de modo que um teatro posterior ao drama sugere a suposição de que seja um teatro sem tragicidade” (LEHMANN, 2011, p. 65).

Desta forma, o caráter pós-dramático do teatro descrito por Lehmann pode ser visto não como uma implosão do texto e da dramaturgia, mas como um redirecionamento rumo a um novo momento nas artes cênicas, em que épico e dramático devem se interpenetrar como gêneros gestores de novas formas de teatro ainda em experimentação. O uso de novas tecnologias de informação e comunicação como acessórios cênicos é uma das facetas desse momento de transformação. Afirma o autor:

No teatro pós-dramático, as linguagens formais desenvolvidas desde as vanguardas históricas se tornam um arsenal de gestos expressivos que lhe servem para dar uma resposta à comunicação social modificada sob as condições da ampla difusão da tecnologia de informação (LEHMANN, 2011, p. 27).

É com base nessa fundamentação que este artigo realiza uma análise pontual de elementos visuais e tecnológicos do caso analisado.

Desde sua fundação, em 2012, as peças e performances da Casa Selvática pretendem instigar na plateia reflexões surgidas a partir das teorias feministas e *queer*. No ano de 2015, a Casa contou com doze artistas residentes e, desde 2012, já aconteceram trinta e uma apresentações, *workshops* ou mostras. As apresentações geralmente acontecem aos finais de semana e têm preços acessíveis à população, ou mesmo gratuitas.

Pretende-se apresentar o grupo teatral “Selvática Ações Artísticas”, com base na cidade de Curitiba, como representante da estética pós-dramática no cenário teatral contemporâneo. Para atingir esse objetivo, será feita uma análise do material de divulgação do grupo, a saber: sua página no Facebook e seu *blog*. A opção pelo grupo “Casa Selvática” visou apresentar um objeto cujas montagens pudessem ser classificadas dentro dessa corrente dramatúrgica e que pudesse servir de case para este artigo.



As características já podem ser observadas nas diferenças entre os níveis dos signos que compõem as apresentações. No teatro pós-dramático, as fronteiras do drama tradicional foram tornadas menos sólidas pelo fim da hierarquia entre os diferentes signos que compõem a montagem; assim, o texto, o cenário, o figurino e a iluminação, por exemplo, têm seu nível de importância equilibrados, o que representa, em comparação com o teatro tradicional, uma maior relevância dos demais signos em detrimento ao texto; por outro lado, pode-se vislumbrar uma ampliação no sentido de texto, em uma consonância maior entre “lexis” e “opsis” – conforme diferenciadas na Poética de Aristóteles, que diferencia o *lexis*, texto teatral, do *opsis*, o espetáculo, privilegiando aquele em detrimento a este..

Para fazer a análise pretendida nesta pesquisa, serão respondidas as seguintes perguntas:

- O que esse grupo propõe e apresenta nas suas performances? (Seus conteúdos, suas propostas, suas indagações);
- Como esse grupo se organiza para atingir seus objetivos? (A forma com que se apresenta na literatura e nos aspectos visuais).

As propostas poéticas do grupo estão, via de regra, alinhadas a uma temática intelectual específica: a “teoria queer”. O termo tem origem na reivindicação de algo que originalmente significava “excêntrico” ou “ridículo” como marca de uma luta social por visibilidade e direitos:

*Queer* pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário. Mas a expressão também se constitui na forma pejorativa com que são designados homens e mulheres homossexuais. Um insulto que tem, para usar o argumento de Judith Butler, a força de uma invocação sempre repetida, um insulto que ecoa e reitera os gritos de muitos grupos homófobos, ao longo do tempo, e que, por isso, adquire força, conferindo um lugar discriminado e abjeto àqueles a quem é dirigido (LOURO, 2001, p. 546).

Essa teoria adveio das disputas pelos direitos dos homossexuais, que despontou na segunda metade do século XX, nos Estados Unidos e na Inglaterra, espalhando-se para outros países. Sendo uma consequência do liberalismo, o ‘sujeito’ a ser liberto pelo discurso emancipador liberal corre o risco de ficar subscrito às restrições que essa forma de pensamento social enseja na vida prática de sociedades multiculturais. A teoria *queer*

propõe o alargamento e, de certa forma, a ‘explosão’ desse discurso. Não para minar o empoderamento dos homossexuais, mas para colocá-lo sob uma ‘lupa’ de recorte multiculturalista.

Nos grandes centros, os termos do debate e da luta parecem se modificar. A homossexualidade deixa de ser vista (pelo menos por alguns setores) como uma condição uniforme e universal e passa ser compreendida como atravessada por dimensões de classe, etnicidade, raça, nacionalidade etc. A ação política empreendida por militantes e apoiadores torna-se mais visível e assume um caráter libertador (LOURO, 2001, p. 543).

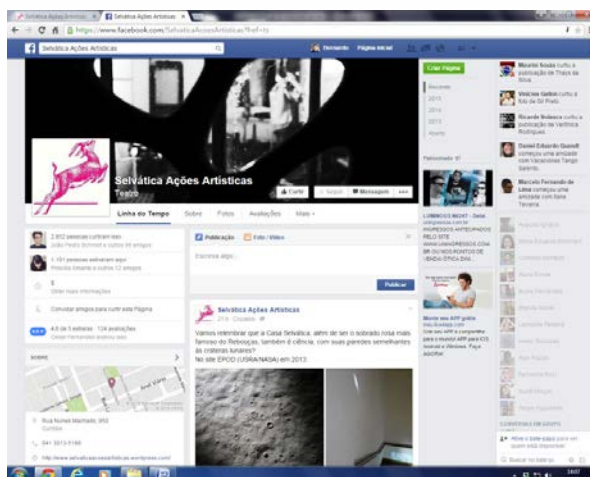
Essa discussão faz parte do conteúdo das performances do grupo, e todas as obras adaptadas para encenação trazem na narrativa final caminhos que conduzem para a reflexão da plateia nos questionamentos que envolvem a a teoria *queer*.

Em uma observação inicial do material virtual do grupo, podemos perceber que a preocupação com os meios digitais acompanha um paradigma comum de comunicação das instituições que se valem desse recurso. Os elementos visuais seguem a identidade estética do grupo e os *hiperlinks* do texto aprofundam as informações a respeito das atividades da Casa. O blog é construído em formato de tópicos, em que cada um deles pode ser aberto separadamente para conferir detalhes da programação divulgada. A identidade visual do grupo fica marcada nos cartazes que – feitos para divulgação nos pontos culturais de Curitiba – têm sua versão digitalizada postada no blog.

A identidade visual na página do grupo no Facebook segue um modelo parecido: os anúncios de peças se intercalam com notícias da imprensa que falam sobre o trabalho do grupo ou sobre a sua área de pesquisa, e a identidade visual característica são fotos digitalizadas de trabalhos do grupo.

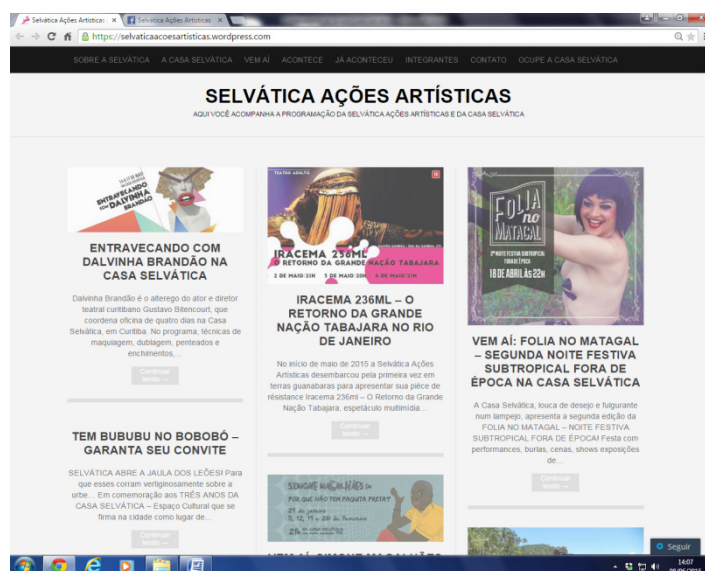
No blog, os hiperlinks trazem as seguintes informações: localização, fotos e vídeos da Casa Selvática; “vem aí”, para peças que entrarão em cartaz em breve; “acontece”, para peças atualmente em cartaz; “já aconteceu”, com um arquivo de fotos e material de divulgação de eventos passados; “integrantes”, com a biografia profissional dos artistas residentes da Casa e “contato”, para comunicação com o público e com artistas interessados em estabelecer parcerias.

Figura 1



Fonte: <https://www.facebook.com/SelvaticaAcoesArtisticas/>, acessado em 13/07/2015

Figura 2



Fonte: <https://selvaticaacoesartisticas.wordpress.com/>, acessado em 13/07/2015

No blog da Casa, o que chama atenção para o conteúdo é principalmente a identidade visual do grupo, evidenciada pelo figurino e pela cenografia, que podemos ver nos cartazes de propaganda. A opção pelo imagético é consciente, e se baseia em propostas de Artaud e do surrealismo, o que vem ao encontro de Lehmann:

De fato, os discursos cênicos se aproximam em vários aspectos de uma estrutura onírica e parecem contar algo a respeito do mundo onírico de seus criadores. É essencial para o sonho a não-hierarquia entre imagens, movimentos e palavras. 'Pensamentos oníricos' constroem uma textura que se assemelha à colagem, à montagem e ao fragmento, não ao curso de acontecimentos estruturado de modo lógico. O sonho é o modelo por excelência da estética teatral não-hierárquica, uma herança do surrealismo. Artaud, que a vislumbrava, fala de *hieróglifos* para evocar o status dos signos teatrais entre a letra e a imagem [...] Freud igualmente recorreu

à comparação com os hieróglifos. Assim como o sonho demanda uma diversa compreensão dos signos, o novo teatro precisa de uma semiótica “desbloqueada” e uma interpretação ‘turbulenta’ (LEHMANN, 2011, p. 140)

A semiótica desbloqueada e a interpretação turbulenta aparecem no Facebook do grupo através da identidade visual que é atribuída aos espetáculos. Os meios de divulgação por si mesmos mantêm um formato padrão de páginas de blog e Facebook, ou seja, trabalha-se com janelas de exibição de formato quadrado/retangular.

No que se refere à expectativa de coerência narrativa imediata, as peças não seguem essa linha. O texto é modificado pelos autores de modo a permitir múltiplas interpretações, ou até mesmo nenhuma, ficando o valor visual e linguístico – o jogo de palavras – estabelecido como um valor mais importante que a lógica narrativa. Isso também vem ao encontro das características identificadas por Lehmann no pós-dramático, uma vez que para o autor:

O teatro experimental não é desafortunadamente e por vezes, mas legitimamente e com muita frequência um teatro *despropositado*. Suas novidades não têm de ser plausíveis de imediato, seus resultados podem ficar aquém da expectativa do ponto de vista da realização prática, seu potencial inovador pode se evidenciar pouco, pelo menos a princípio (LEHMANN, 2011, p. 39).

Essas características e as demais, apontadas até aqui serão demonstradas a partir de elementos selecionados do material online da peça “As Tetas de Tirésias: vamos esbofetear Ulisses”, apresentando-os como exemplos pontuais da proposta de Lehmann. A peça, encenada pelo grupo em 2013, evidencia a centralidade do mundo onírico e do discurso utópico para o movimento pós-moderno. Na sinopse, o grupo afirma tratar – pela sua linguagem metafórica – de temas relacionados ao utopismo. A predileção feminista do discurso teatral é sempre dada na tônica de uma “semiótica desbloqueada e uma interpretação turbulenta” previstas por Lehmann:

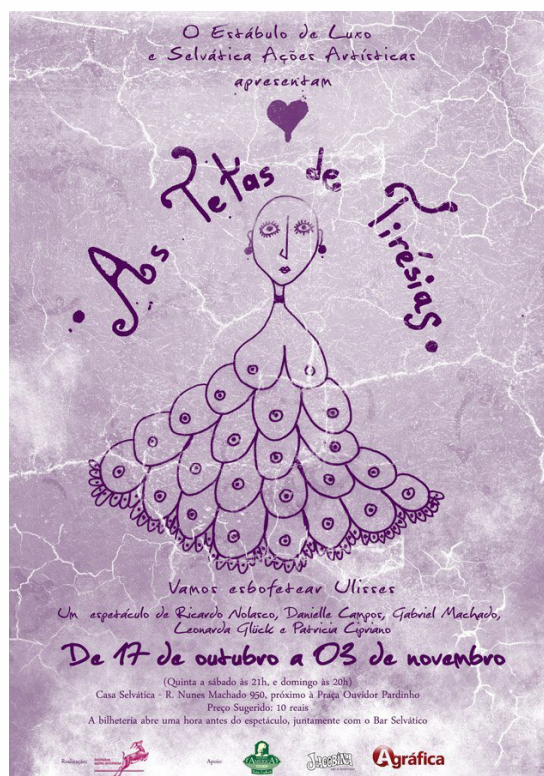
Uma peça de teatro surrealista é o ponto de partida para um tratado bélico. Novamente o amor, a paixão, o feminismo e a revolução. Ideologias datadas recriam o mito tebano de Tirésias. Teresa/Tirésias muda de sexo para ter poder entre os homens, alterar os costumes, acabar com o passado e estabelecer a igualdade entre os sexos (Blog da Casa Selvática, 2013).



Nesse sentido, o manifesto do grupo artístico vem ao encontro da proposta que configura o cerne da teoria *queer*, que é o de problematizar os gêneros não apenas de acordo com as diretrizes do feminismo “tradicional”, que não problematizou explicitamente a questão do binarismo entre o gênero masculino e feminino como uma falsa questão, mas de levantar antes de tudo que a própria divisão binária de gênero é uma ideologia. Como afirma Louro, a teoria *queer* visa:

Problematizar, também, as estratégias normalizadoras que, no quadro de outras identidades sexuais (e também no contexto de outros grupos identitários, como os de raça, nacionalidade ou classe), pretendem ditar e restringir as formas de viver e de ser. Por em questão as classificações e os enquadramentos. Apreciar a transgressão e o atravessamento das fronteiras (de toda ordem), explorar a ambiguidade e a fluidez. Reinventar e reconstruir, como prática pedagógica, estratégias e procedimentos acionados pelos ativistas *queer*, como, por exemplo, a estratégia de ‘mostrar o *queer* naquilo que é pensado como normal e o normal no *queer*’ (LOURO, 2001, p. 551).

Figura 3



Fonte: <https://selvaticaacoesartisticas.wordpress.com/2013/10/08/em-outubro-as-tetas-de-tiresias-vamos-esbofetear-ulisses/>, acessado em 13/07/2015

O cartaz de publicidade da peça *As tetas de Tirésias* também remete à afiliação estilística da obra nas características do gênero teatral pós-dramático. Influenciam a imagem dos apelos feministas e surrealistas, em diálogo com uma textura de colagem e que afirma o



discurso onírico e imagético como *pari passu* ao texto escrito – sendo ambas características marcantes da estética pós-moderna, conforme afirma Lehmann, “os discursos cênicos se aproximam em vários aspectos de uma estrutura onírica e parecem contar algo acerca do mundo onírico de seus criadores. É essencial para o sonho a não-hierarquia entre imagens, movimentos e palavras” (LEHMANN, 2011, p. 140). A criação de significado não é entregue ao espectador, e a função do criador passa a ser fornecer ao público elementos para que este chegue às suas próprias conclusões: “o teatro convida implicitamente a atos performativos que não apenas estabeleçam novos significados, mas que os coloquem em cena – ou melhor, em jogo – sob novas maneiras” (LEHMANN, 2011, p. 167).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dessas evidências, classifica-se o trabalho da trupe musical como pertencente ao gênero pós-dramático, lembrando-se que uma das características desse gênero é a rejeição a categorias estéticas estanques, e portanto uma sempre presente possibilidade da obra tomar rumos novos, que deem vazão à vontade livre do criador, já que – estando em atividade no momento contemporâneo – uma obra pós-dramática escreve concomitantemente a história desse gênero teatral, fazendo com que as barreiras e limites superados pela obra no decorrer de sua trajetória sejam também uma superação do próprio pós-dramático.

No entanto, quais foram as barreiras rompidas pelo gênero no cânone teatral e o que o gênero consagrou como valores substitutos só poderá ser visto de maneira retrospectiva pela historiografia teatral que venha a retratar o nosso tempo no futuro.

## REFERÊNCIAS

KREUTZ, Lúcio e POLETTTO, Júlia. HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 19, n. 2, maio/ago, 2014.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LOURO, Guacira Lopes. Teoria queer: uma política pós-identitária para a educação. **Rev. Estud. Fem.** [online]. 2001, vol.9, n.2 [cited 2015-09-08], p. 541-553.

SELVATICAAÇÕES ARTÍSTICAS. **Website: <https://selvaticaacoesartisticas.wordpress.com/>**. Acesso em: 2015

VALENÇA, Ernesto. **Entre o teatro pós-moderno e o pós-dramático**. Belo Horizonte: EBA/UFMG, 2010.

Recebido em: 21/05/2020

Aceito em: 21/07/2020

## DA VIDEODANÇA À VIDEODANÇA NARRATIVA: UMA ANÁLISE DO FILME *STRANGE FISH* DA COMPANHIA DV8

Renan de Lima Turci<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente artigo discute o conceito de videodança em seus atributos históricos, estéticos e conceituais, voltando-se para uma breve história do cinema e realizando análise de alguns objetos audiovisuais que dialogam com o tema abordado. A priori, constrói-se uma visão histórica que possibilite o entendimento de onde e como surge o objeto estudado, remontando brevemente tanto um percurso de aspectos das linguagens visuais como também do cinema. Em seguida, o termo videodança é esmiuçado, a partir de um estudo terminológico e de categorização. Por último se toma como estudo de caso o média-metragem *Strange Fish* (1992, dir. David Hinton) do grupo britânico *DV8 - Physical Theatre*, ao se entender sua potência imagética e estética na construção de múltiplos sentidos em uma proposta híbrida de criação cinematográfica em união com a dança. Analisa-se também seus aspectos narrativos, demonstrando um diálogo entre elementos dentro do filme que compõe tais nuances.

**Palavras-chave:** Videodança; Linguagem; Narrativa.

### FROM SCREENDANCE TO NARRATIVE SCREENDANCE: AN ANALYSIS OF THE FILM *STRANGE FISH* BY DV8 COMPANY

**ABSTRACT:** This article discuss the concept of videodance in its historical, aesthetic and conceptual attributes – aiming for a brief history of cinema making an analysis of some audiovisual objects that dialogue with screendance. Initially, a historical view is constructed in order to enable the understanding of where and how the object studied arises, briefly tracing a history of aspects of visual languages as well as cinema. Next, the term videodance is detailed from a terminological and categorization study. Lastly, the medium length video *Strange Fish* (1992, dir. David Hinton) from the British group *DV8 - Physical Theatre* is selected as a case study, by understanding its imagery and aesthetic power in the construction of multiple meanings in a hybrid proposal of cinematographic creation in union with dance. It also analyzes its narrative aspects, demonstrating a dialogue between elements within the film that generates a narrativity.

**Keywords:** Screendance; Language; Narrative.

433

---

<sup>1</sup> Graduado no curso de Bacharelado em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar), campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Realizando segunda graduação em Formação Pedagógica em Artes Visuais pela UNIASSELVI. E-mail: renanturci@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Este texto propõe-se a analisar elementos históricos e estéticos que remontam uma trajetória da videodança em relação com elementos narrativos. Tais conteúdos serviram como referenciais bibliográficos e poéticos no desenvolvimento de *Videodança Narrativa: Projeto (DES)Muros*<sup>2</sup>, projeto de extensão universitária realizado como trabalho de conclusão do curso de bacharelado em Cinema e Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – campus Curitiba II/FAP.

O projeto pautava a pesquisa da videodança com enfoque na possibilidade de sua narrativa. Para isso, utilizou-se da pesquisa bibliográfica citada acima e a criação de um grupo de extensão para o pensar teórico-prático. Além disso, o objetivo do grupo foi o de construir um filme curta-metragem de videodança que, posteriormente, foi nomeado *Matéria Bruta*.

Busca-se, então, explicitar ao longo do texto as matrizes teóricas que pautaram tanto o processo criativo quanto as discussões sobre as linguagens estudadas. Para isso, como base inicial, foi realizada uma revisão histórica de elementos que demonstrem o desejo do movimento na relação com a imagem.

## A DANÇA NO INÍCIO DO CINEMA

Quando se volta o olhar para o passado, percebe-se a necessidade do ser humano em captar a si mesmo a partir de obras que hoje são consideradas arte, seja nas pinturas rupestres, em esculturas egípcias ou em quadros do renascimento. Com o surgimento da fotografia no início do século XIX, essa ambição se tornou ainda mais forte, pois dessa forma um momento da realidade, do mundo real, podia ser congelado. Contudo, ainda se podia ir mais além. Ao invés de sugerir o movimento, como tinha sido feito até então, o avanço poderia trazer sua captura como um todo. Somente ao final deste mesmo século, com o desenvolvimento das tecnologias de maquinário e de suporte que esse desejo do ser humano se concretizou com o início do cinema.

---

<sup>2</sup> Coordenado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cristiane do Rocio Wosniak, o projeto de extensão visava oferecer para os acadêmicos e comunidade externa atividades formativas interdisciplinares em artes, culminando em um processo criativo de uma videodança narrativa.

Pioneiros nesta nova arte, os Irmãos Lumière<sup>3</sup> e Thomas Edison<sup>4</sup> buscavam no mundo e nas pessoas esta possibilidade de registrar um trecho do tempo a partir de ideias de movimento. A dupla de franceses via potencial em cenas do cotidiano, como funcionários saindo de uma fábrica, um trem chegando na estação ou mesmo o almoço de um bebê. Já Edison filmava aos fundos de seu laboratório, contra uma parede preta e luz natural que entrava pelo teto retrátil – o primeiro estúdio cinematográfico –, cenas com animais em movimento ou de corpos de acrobatas, atletas, em movimentos previamente combinados. Isso já era um demonstrativo desse “interesse pelo movimento e, inevitavelmente, pela dança com um objeto fílmico privilegiado” (CALDAS, 2009, p. 29). É possível analisar-se isso com mais clareza especificamente em um filme estadunidense do próprio Edison chamado *Annabelle Serpentine Dance* (1895). Nele, a moça que dá nome ao filme realiza este estilo de dança, cujo princípio é movimentar seu figurino de tecido volumoso e solto com varinhas presas às mangas em um padrão de movimento ondulado.

Assim se seguiu no começo do século XX com o cinema silencioso. Outros exemplos em que se pode perceber essa ligação entre a dança e o cinema são *Le Cakewalk Infernal* (1903) de Geroges Méliès, *The four horsemen the apocalypse* (1921) de Rex Ingram e *Die Austenprinzessin* (1919) de Ernest Lubistch. No primeiro filme podemos ver a utilização de uma dança folclórica estadunidense que era utilizada como uma competição. No segundo, o mocinho dança loucamente para conquistar o coração de sua amada. E por fim, no último, de forma mais elaborada, em relação à conexão cinema e dança, vemos um grande bailado de *foxtrot* que perpassa todos os ambientes sociais na festa de casamento da protagonista, desde os chiques convidados aos serviçais. Em parte desta coreografia, se percebe uma crítica à ostentação da elite, na qual toda classe trabalhadora no casamento, em uma quantidade exagerada de performers, realizava ações iguais e repetitivas, criando um ar cômico à sequência.

---

3 Considerados pioneiros do cinema, Auguste e Louis Lumière, franceses, criaram o cinematógrafo, maquinário que possibilitava a filmagem e exibição de películas. São considerados o marco para o início do cinema pela primeira exibição pública na história em 1895.

4 Thomas Edison, estadunidense, patenteou em seu nome a invenção do cinestoscópio, maquinário que desde 1891 já possibilitava pessoas verem, mediante ao pagamento de uma moeda, filmes curtos em looping que ele filmava com seu cinetógrafo – uma espécie de câmera – também patenteada por ele.



Portanto, o cinema e danças populares se aliam como manifestações artísticas, de forma a expressar ideias e sentidos para o início do que se poderia, no futuro, chamar de videodança.

## VIDEODANÇA

Em um primeiro momento, ao citar-se a palavra videodança, parece simples compreender o que ela significa. Há dança, como o objeto a ser veiculado, e há vídeo, como o suporte em que este objeto estará imerso. Costuma-se tomar a palavra em seu sentido literal – vídeo + dança - sendo isso, segundo Rodrigo Alonso (2007), uma inconveniência do termo. Na realidade, o sentido técnico de videodança é mais restritivo do que simplesmente esta ideia de vídeo + dança.

No vídeo existe um elemento revolucionário em si, trazido à tona por autores como o coreano Nam June Paik e o francês Jean-Christophe Averty, por exemplo, que criaram diversas videoartes cujo experimentalismo trazia novas reflexões enquanto construção audiovisual e seu contexto político-social. É o que pensador e artista belga Philippe Dubois (2004, p. 100) citaria em outras palavras: “O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam”. O vídeo, então, é esta “imagem-ato” (DUBOIS, 2004), uma materialidade construída a partir da imagem como olhar do sujeito, do autor.

Assim sendo, há objetos audiovisuais que não se adequam a estes detalhamentos expostos por Dubois, da imagem-ato. Aprofundando-se no espectro vídeo + dança, é possível encontrar tais objetos. Um deles é o registro de dança, cujo intuito é exclusivamente preservar e arquivar os movimentos corporais dos bailarinos com o mínimo de interferência possível. Se captura o movimento do corpo, sem interagir com o suporte em que eles estão. É como se a parte videográfica sumisse, recusa-se a declarar sua existência (CALDAS, 2009).

Diferentemente, na videodança, corpo e suporte estão em constante diálogo um com o outro. Altera-se o sentido do corpo, de seus movimentos, na câmera e nos planos, construindo sensações e sentidos que somente a dança ou o vídeo não conseguiriam sozinhos. Ao estar nesses espaços fílmicos/videográficos/virtuais, permite-se, além da

montagem, como cita Dubois (2004), alterações imagéticas de sobreimpressões, efeito-janela e incrustações sobre os corpos ali presentes. Mauro Trindade (2009) acrescenta que ela não pode existir enquanto apresentação ao vivo e nem como um registro de uma performance e continua:

Sua autonomia passa a valer quando os processos de captação e de edição da imagem tornam-se integrantes da obra artística. É a diferença entre o filme de dança e a videodança, quando esta passa a trabalhar com valores inerentes à própria mídia e a incorporá-las no processo artístico (TRINDADE, 2009, p. 36).

Outro objeto audiovisual que não se adequa à videodança é o gênero filmico<sup>5</sup> musical. Nele é possível se perceber a junção entre dança e vídeo em uma construção própria de sentido como também as alterações imagéticas propostas por Dubois. Contudo, o musical não se conclui em si próprio em suas cenas de corpo e cinematografia.

Neste gênero está presente a união entre a música, dança e personagens, cuja narrativa se constitui em um espaço que permite o canto e a dança sem nenhum questionamento. Em sua diegese<sup>6</sup> são possíveis músicas e um corpo de baile misteriosamente surgirem acompanhando o protagonista em sua rotina de dança e canto. Luís Nogueira (2010) acrescenta que esta característica inverossímil do musical é um dispositivo narrativo cuja finalidade é, muitas vezes, demonstrar a psique dos personagens e possibilitar o desenrolar das ações. Isso, contudo, sem ausentar o texto verbal do filme.

Pode-se exemplificar tal conceito a partir de uma das cenas clássicas do cinema presente no filme “Singin’ In The Rain” (1952) com cena musical de mesmo nome. Nela vemos Don Lockwood - Gene Kelly – dançando alegremente na chuva, cantando e realizando um exímio número de sapateado. Na letra da canção, resumidamente a mensagem é sobre sua felicidade em contraponto ao dia chuvoso. Nenhuma nova informação é trazida na cena, seja enquanto construção de personagem ou desenvolvimento da história.

5 Para Luís Nogueira (2010), um gênero cinematográfico se fundamenta em marcas de semelhança ou de afinidade que congrega diversas obras, exemplificando serem as marcas mais determinantes os traços narrativos ou temáticos.

6 A diegese é a “instância representada do filme, ou seja, o conjunto da denotação fílmica: a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, a paisagem, os acontecimentos e outros elementos narrativos, porquanto sejam considerados em seu estado denotado”. Para maiores informações, consultar Metz *apud* Aumont (2003, p. 78).

O que de fato importa está na cena anterior, em que o protagonista e seus dois amigos, a partir de um diálogo, conseguem solucionar um problema que o atormentava. A cena musical só vem para reiterar uma informação – a felicidade de Don – de uma outra forma mais poética. Mesmo com seu brilho, o corpo de Kelly na tela não constrói o sentido em si, e sim em uma parte anterior, de teor dramático – ação e diálogo.

O musical, então, por ter sua essência fundamentada na ação e no diálogo, foge à categorização da videodança. Ela, por sua vez, tem como base o corpo em movimento para comunicar informações. Rosiny (2012, p. 148) corrobora com a construção deste pensamento: “Não é o texto nem a fala que determina o enredo (ao se falar de narrativa na videodança), mas os elementos dessa narrativa e o enredo que estão sendo expressos através de movimentos e gestos”. Portanto, podemos entender que ela não é um musical pela sua construção. O corpo em movimento não é apenas uma ferramenta para comunicar uma ideia ou sensação, mas sim a essência do filme, sua fundamentação. O jeito que ele se coloca em frente às câmeras - juntamente com a montagem -, é de suma importância.

Em síntese: videodança é um formato audiovisual que, embora híbrido e aberto, se fundamenta nos movimentos e gestos como elementos essenciais para comunicar, em diálogo constante de resignificação com a linguagem audiovisual, ideias e sensações.

## OBRAS: MAYA DEREN E OUTROS EXEMPLOS

Maya Deren foi uma das precursoras do movimento de videodança quando nos anos 1940 decide realizar filmes em 16mm – uma forma mais barata, alternativa e com menor estrutura de produção – como por exemplo *A Study In Choreography For Camera* (1945). Nele, podemos ver uma coreografia de dança completamente imbricada com a montagem realizada, cujo corpo do bailarino realiza movimentos que se seguem e prosseguem de plano pra plano a partir de *raccords* de movimento. Ele também gira, salta e se desloca em tempos mecanicamente lentos ou muito rápidos por meio da captação de mais ou menos frames. Seu pensamento nortearia o realizar do movimento:

Quando eu comecei a realizar filmes, alguns anos atrás, minha primeira preocupação era emancipar a câmera, em geral, das tradições teatrais e especialmente do pensar espacial. A personagem central desses filmes se move em um universo no qual não se é governado por leis materiais ou geográficas do aqui e ali como distâncias, ambos acessíveis somente quando se viaja (DEREN, 1945).<sup>7</sup>

Esta noção de emancipação do teatro e de um naturalismo temporal, em união com o pensamento da dança moderna, e, posteriormente, contemporânea, fizeram com que a videodança se fixasse neste local de experimentalismo do corpo e do suporte em que ele estivesse – fosse película ou vídeo. Como exemplo, é possível citar algumas outras obras como *Nine Variations in a Dance Theme* (1966) de Hilary Harris; *M3X3* (1973) de Ana Livia Cordeiro e *Global Groove* (1973) de Nam June Paik. Na primeira, Hilary realiza 9 vezes a mesma coreografia, cada vez filmada de uma forma diferente, com planos e montagens diferentes. Na segunda, Cordeiro se utiliza de movimentos angulados e rígidos sequenciados randomicamente por um software que ela criou. Em uníssono com este sistema virtual rígido e o suporte televisivo em preto e branco, criou figurinos e um cenário que se mesclavam, a partir de linhas no cenário pretas e figurino preto sobre um estúdio branco. Por último, na obra de Paik, vemos corpos dançando em diferentes planos próximos, se mesclando com outros corpos ao fundo, sobrepostos a partir da técnica de *chroma key*, inovadora à época, em uma explosão de cores. As três obras muito diferentes entre si acabam por possuir este mesmo aspecto, o experimentalismo e a ausência de um pensar narrativo.

Tão rara é a característica de um pensar narrativo, que pouco se encontra a respeito dentro da esfera da videodança. Um dos poucos grupos a pensar os dois elementos juntos é o grupo britânico *DV8 - Physical Theatre*.

DV8 é um grupo de dança britânico liderado por Lloyd Newson. Seu estilo se baseia na quebra das barreiras entre dança e teatro, se utilizando disso para abordar questões sociais, psicológicas e políticas. Trabalhando além dos palcos, esse grupo se aventurou, desde seu início, pelo caminho da dança com o vídeo em parceria com o diretor David Hinton – cineasta que os acompanhou em todos os filmes. Suas obras, até agora, contabilizam em

---

<sup>7</sup> Tradução livre do autor

quatro videodanças: *Dead Dreams of Monochrome Men* (1989), *Strange Fish* (1992), *Enter Achilles* (1995) e *The Cost of Living* (2004). Para se analisar a narratividade, irá se utilizar a segunda obra do grupo.

## UMA ANÁLISE DA OBRA: *STRANGE FISH*

*Strange Fish* (1992) se inicia com a protagonista andando lentamente por uma paróquia. No centro do plano se tem uma grande cruz com um Cristo crucificado. A câmera se aproxima em um plano próximo, e ao invés da imagem tradicional do cristo – um homem – vemos ali uma mulher que canta junto a trilha sonora em um cântico gregoriano<sup>8</sup>. A protagonista passa por uma porta e está, então, em um corredor cheio de portas. Nele, ela se junta com mais um personagem, ambos realizando sinais da cruz rapidamente, se encurvando e rearranjando suas vestimentas para se assemelharem a freiras de forma jocosa.

Figura 01 – A protagonista e Cristo



Figura 02 – Imitação jocosa de freiras



Fonte/Autor: Frames retirados do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

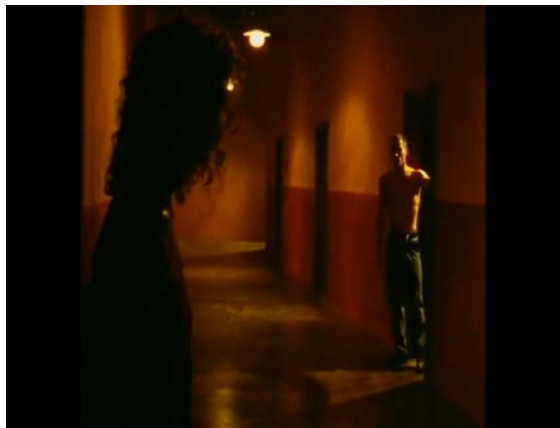
Pela metade do filme, a protagonista anda por este mesmo corredor e olha para um dos quartos, no qual há um homem atlético sem camisa se exercitando. Eles trocam olhares, flertam entre si, por um instante. A protagonista vai para seu quarto e ele a segue. Separados pela porta aberta do quarto, a mulher tira seu vestido. Mas aí vemos novamente ‘a’ Jesus, com o mesmo estilo de cântico, rodeando a protagonista, que recua. Ao final desse plano percebemos que Cristo está com duas pedras na mão, jogando-as ao chão,

<sup>8</sup> Canto gregoriano surge de cantos eclesiásticos durante o século III e IV que eram utilizados para cultos religiosos realizados pela Igreja Católica.



cuja consequência é uma chuva de pedras no quarto. Em uma cena posterior, um grupo de pessoas aparece e fica mirando a protagonista, comentando algo a quem está do lado, com risos abafados ou chacoalhando a cabeça negativamente.

**Figura 03 – A protagonista flerta**

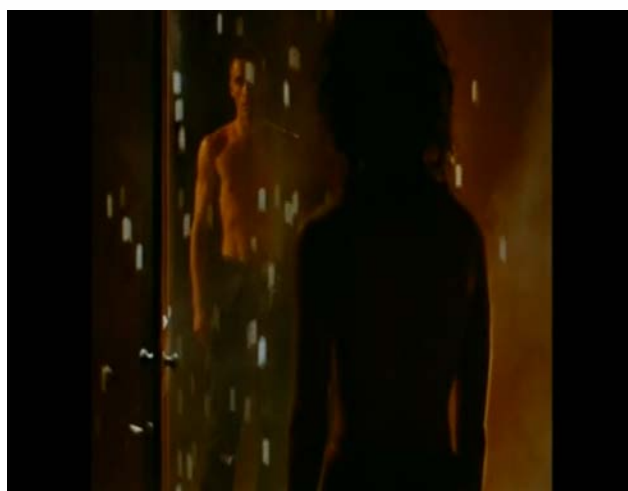


**Figura 04 – Cristo com as pedras nas mãos**



Fonte/Autor: Frames retirados do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

**Figura 05 – Chuva de pedras acontece**



Fonte/Autor: Frames retirados do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

Em uma das leituras possíveis do filme, vemos a visão limitada que a religião – no caso o cristianismo – tende a impor no papel da mulher na sociedade. Na primeira cena, a representação de Cristo ser feito por uma mulher é uma crítica forte a essa posição relegada ao feminino. Se acrescenta significados quando ela, a Jesus, se contorce e se movimenta como uma cobra entorno da cruz, o que pode remeter ao público a passagem bíblica de Eva, a serpente e a maçã, a ideia do pecado original estar vinculado às mulheres.

É possível perceber, então, que a cena inicial do filme reverberará com o passar das cenas, podendo ser considerada este início um prefácio com uma “função imediata”, termo utilizado por Marc Vernet:

[...] qualquer unidade diegética tem sempre dupla função: uma função imediata e uma função a termo. Sua função imediata varia, mas sua função a termo é preparar discretamente a vinda de uma outra unidade para qual ela servirá de motivação (VERNET, 1995, p. 142).

Ou seja, quando uma cena é construída em seus diversos elementos, os signos ali colocados funcionam naquela cena em que são apresentados, como também posteriormente em uma outra cena, podendo serem ressignificados. Continuando no exemplo previamente posto, ao da Jesus serpenteando ao entorno da cruz, tem-se como significação esta função imediata, a de apresentar um ícone cristão mesclado ao outro. Posteriormente, na cena em que a mulher acaba por “pecar” e uma chuva de pedras inunda seu quarto, temos a função a termo. A Jesus da primeira cena volta a aparecer como a anunciadora da chuva e do pecado, vinculado a cobra na mitologia cristã.

Primeiramente isso pode remeter a uma culpa cristã, já que esta chuva é uma imagem que seria uma representação da psique da protagonista naquele instante, que se estaria fazendo um autojulgamento pelo seu desejo sexual. Em uma outra visão, pode-se novamente citar a bíblia, agora na passagem da mulher adúltera.

Assim, com a ligação entre as duas cenas, percebe-se que a religião é tão forte dentro da esfera psicossocial em que a personagem se encontra, que a pressão pelos dogmas existentes afeta até mesmo ela, que vai contra estes princípios. Tanto que isso ultrapassa as questões individuais e se tornam coletivas, quando posteriormente aos olhares dos outros personagens, se vê uma situação de julgamento pelas ações da protagonista. Ou seja, mesmo ela criticando e não concordando com o cristianismo - que se pode ler pela cena jocosa de movimentos religiosos pós cena inicial da paróquia - ela não está isenta de sofrer por este pensamento, o qual está em uma camada de um pensamento coletivo que afeta a todos.

Toda essa questão da culpa cristã, como eixo temático, perpassa o filme e nos leva a outros assuntos como normatividade, solidão e amor. Para isso, a construção de signos que estarão presentes por toda obra é usada para dar uma unidade ao filme e, assim, estabelecer regras daquele universo diegético, assim como Vernet comenta:

Em primeiro lugar a simples legibilidade do filme exige que uma gramática seja mais ou menos respeitada, a fim de que o espectador possa compreender, simultaneamente, a ordem da narrativa e a ordem da história. [...] e seguida, deve ser estabelecida uma coerência interna do conjunto da narrativa (VERNET, 1995, p. 107).

Pode-se, então, enunciar alguns exemplos, além da Jesus já citada. Ao início do filme, já vemos a figura do homem atlético, que se torna o assunto da protagonista e de sua amiga. As duas tentam seduzi-lo, mas acabam o perdendo para a loira de vestido. Interessante acrescentar que após a troca de olhares, ele volta a seu quarto e ela o segue, situação esta que se repetirá posteriormente quando a protagonista fizer o mesmo com o homem atlético.

**Figura 06 – Protagonista e amiga julgam loira de vestido. Homem atlético ao fundo.**



Fonte/Autor: Frame retirado do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

O signo da loira de vestido também torna a aparecer quando as duas amigas tentam seduzir outro homem, mas agora trajando vestidos e perucas loiras. Ou seja, o signo da loira de vestido se torna o símbolo da sexualidade feminina, de sucesso dentro daquele universo, como também uma ordem narrativa de causa – a aparição da personagem – e consequência – duas amigas imitando a outra.

**Figura 06 – Protagonista e amiga - de peruca loira - tentam seduzir outro homem.**



Fonte/Autor: Frame retirado do filme "Strange Fish" (David Hinton, 1992)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo sendo a videodança um objeto audiovisual pautado e que surge no experimentalismo, há a possibilidade de sua construção ser narrativa. Esta possibilidade é encontrada com mais dificuldade, pois na história do audiovisual e da videodança, há poucas videodanças narrativas.

Um destes poucos exemplos seria o grupo britânico DV8 que, com maestria, fizeram quatro filmes, dos quais se sobressai *Strange Fish* (1992). Nele se encontra uma exemplar forma de amálgama entre dança e cinema, pois mesmo que esta coreografia fosse feita nos palcos, ela não teria a mesma potência pela linguagem cinematográfica criar mais, novos e outros sentidos em junção a dança.

Além disso, a significação dos signos, sua ordem dentro do espaço temporal diegético, os efeitos de causa e consequência, e a retomada deles a posteriori para criar novos sentidos, fazem do filme uma obra narrativa. Suas personagens estabelecidas, suas ações que perpassam as cenas, como a protagonista, a Jesus e o homem atlético reiteram a construção de uma história que está sendo contada.

Sem nenhum texto verbal, este filme possibilita diversas leituras ao público por não se limitar a palavras e sim utilizar movimentos. Embora exista uma narrativa e, conseqüentemente, uma construção de significados, a idiossincrasia permite que não haja um significante próprio para cada signo. Dessa forma, com a potência da abstração do movimento de dança, um signo passa a ter significados múltiplos que varia de pessoa para pessoa. Esta, talvez, seja uma das coisas mais belas dentro da videodança.

## REFERÊNCIAS

ALONSO, Rodrigo. Videoarte e videodança em uma (in)certa América Latina. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). Videodança. **Dança em foco, vol. 2 - Videodança**. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007, (p. 44-50)

CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. In: **Dança em foco, vol. 4 - Dança na tela**. Rio de Janeiro: Contra Capa/Oi Futuro, 2009.

DEREN, Maya. Choreography for the camera. In: **Dance Magazine**. Outubro, 1945. Disponível em: <[http://re-sources.uw.edu.pl/media/The-Study-in-Choreography-for-](http://re-sources.uw.edu.pl/media/The-Study-in-Choreography-for-Camera-Maya-Deren.pdf)

[Camera-Maya-Deren.pdf](http://re-sources.uw.edu.pl/media/The-Study-in-Choreography-for-Camera-Maya-Deren.pdf)>. Acesso em: 30 mai, 2018.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. In: CALDAS, Paulo et al. (Orgs.) **Dança em foco – ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p. 75 – 113)

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010

ROSINY, Claudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermediária. In: CALDAS, Paulo et al. (Orgs.) **Dança em foco – ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p.115-150).

**STRANGE FISH**. Direção: David Hinton. Reino Unido, 1992. 1 filme (50 min): son.; color.; formato arquivo digital.



TRINDADE, Mauro. Entre – A videodança e os gêneros da arte. In: CALDAS et al. (Orgs.). **Dança em foco, vol. 4 - Dança na Tela**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques (Org). **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995 (p. 89-153).

**Recebido em: 17/06/2020**

**Aceito em: 20/07/2020**

## IMAGEM-CORPO-FRIDA: NAS (CO)INCIDÊNCIAS DA ARTE CONTEMPORÂNEA

Crystian Danny da Silva Castro<sup>1</sup>  
Lutiere Dalla Valle<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo examina práticas artísticas contemporâneas e o processo criativo de Frida Kahlo (1907-1954) sob o olhar da perspectiva da cultura visual. Tem por objetivo entrecruzar o processo criativo da pintora mexicana e os estudos da cultura visual enquanto imagem-corpo-potência para a produção artística contemporânea, especialmente evidenciando as abordagens que correlacionam estes eixos. Sendo assim, alicerçada às questões da arte contemporânea, busca situar a arte e a imagem como discurso social, referente ideológico inserido nas práticas culturais do olhar. Enredadas pela percepção e subjetividade, aborda-se também a necessidade da interpretação e análise das experiências visuais em diálogo com os relatos como forma de compreender a experiência visual e a capacidade de construir sentidos e significados, sobretudo quando compreendidas à luz da práxis artísticas. Estas discussões são constituídas através de Frida Kahlo uma vez que sua imagem possibilita (co)incidências de diversos sujeitos, em diferentes contextos, porque move determinadas experiências estéticas que deslocam padrões, conceitos, certezas, e que permite estar em cena e em primeiro plano: o corpo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Frida Kahlo; Corpo; Imagem; Arte Contemporânea; Estudos Visuais.

## IMAGEN-CUERPO-FRIDA: EN LAS (CO)INCIDENCIAS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

**RESUMEN:** Este texto examina las prácticas artísticas contemporáneas en relación con el proceso creativo de Frida Kahlo (1907-1954) bajo la perspectiva de la cultura visual. El objetivo general consiste en entrelazar el proceso creativo de la pintora mexicana y los estudios de la cultura visual como imagen-cuerpo-potencia para la producción artística contemporánea, en especial desde abordajes que los ponen en diálogo. En este sentido, desde el arte contemporáneo, plantea situar el arte y la imagen como discurso social, referente ideológico que constituye las prácticas culturales de la mirada. Enredadas por la percepción y la subjetividad, el texto propone igualmente provocar el tema de la interpretación y del análisis de las experiencias visuales en diálogo con los relatos como forma de comprender la experiencia visual y la capacidad de los sentidos y significados desde las prácticas artísticas. Estas discusiones delinéense a partir de Frida Kahlo como dispositivo que nos possibilita (co)incidencias de los sujetos en diferentes contextos pues moviliza determinadas experiencias estéticas que desplazan patrones, conceptos, certezas y sobretudo nos permiten destacar el cuerpo como potencia.

**PALABRAS CLAVE:** Frida Kahlo; Cuerpo; Imagen; Arte Contemporáneo; Estudios Visuales.

1 Mestrando em Artes Visuais/Arte Contemporânea pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART/UFSM). Licenciado em Dança pela mesma instituição. Pesquisador no Laboratório Artes Visuais e I/mediações (LAVI/M) – grupo de pesquisa Imediações entre Arte e Cultura Visual: Pedagogias Culturais e Produção de Sentido; e do Laboratório Investigativo de Criações Contemporâneas em Dança (LICCCA). Foi Professor Substituto dos cursos de Dança da UFSM nos anos de 2018 e 2019. E-mail: crystiandcastro@gmail.com

2 Professor do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART/UFSM). Doutor em Educação e Artes Visuais e Mestre em Artes Visuais e Educação, ambos pela Universidad de Barcelona, Espanha. Docente do Departamento de Metodologias do Ensino, Centro de Educação da UFSM. Líder do Grupo de Pesquisa Imediações entre Arte e Cultura Visual: Pedagogias Culturais e Produção de Sentido. E-mail: lutiere@dallavalle.net.br

## COMEÇANDO OS MO(VI)MENTOS...

O convite lançado neste texto propõe discutir de que maneira as visualidades cotidianas (o ato de ver, de se relacionar com o habitual) a partir das experiências de observação podem ser potentes para produzir distintas formas de criação artística. Como propulsora de processos criativos, nos referenciamos na pintora mexicana Frida Kahlo (1907-1954) enquanto imagem-corpo-potência disparadora da produção de conhecimento em arte. Tendo como referência a perspectiva da Cultura Visual, elaboramos estas discussões afim de articular possíveis diálogos horizontais entre ver e dizer, no sentido de questionar a supremacia da escrita recorrente nas produções acadêmicas sem, contudo, reforçar as separações hegemonicamente vigentes entre imagem e palavra.

Partindo da perspectiva dos estudos visuais, ver não consiste em uma ação individual, mas caracteriza-se, sobretudo, por uma prática social contingente: nossas referências culturais e imagéticas estão atreladas às comunidades discursivas às quais nos vemos implicados (GERGEN, 1996). As ideias que constroem nosso imaginário não correspondem unicamente a uma combinação de elementos visuais composta por linhas, planos e luminosidades, mas pelos valores simbólicos construídos. Portanto, argumentamos nossas posições criativas inseridas em processos mestiços, híbridos, contaminados tanto por imagens provenientes da arte (desde múltiplas perspectivas) em diálogo com visualidades midiáticas, publicitárias, cinematográficas, etc., como possibilidade inventiva.

No que tange aos desafios da escrita que se constitui a partir de experiências afetivas (que são na ordem do afeto, da emoção e do exercício sensível) – implicações conceituais, perspectivas e abordagens metodológicas, bem como a escolha por autores e autoras que possam dialogar com nossas ideias – pensamos a escrita ao situar os pequenos relatos, a perspectiva subjetiva de quem fala e os vínculos que se estabelecem com o tema que está sendo abordado. De acordo com o sociólogo holandês Max van Manen (2003, p. 23) “investigar significa questionar o modo ao qual experimentamos o mundo, a querer conhecer o mundo em que vivemos a partir de nossa qualidade de seres humanos”. Neste sentido, ao iniciarmos um processo investigativo somos movidos por um desejo de reinterpretar algo, de atribuir significado antes impensado, de propor um trajeto que talvez ainda não tenha sido cursado (VALLE, 2014).

Fomentar a reflexão e o debate acerca de problemáticas contemporâneas em torno da produção de imagens e suas representações vinculadas nos mais variados contextos culturais e sociais de distribuição e consumo, nos permite revisitar nossas próprias crenças, valores e formas de compreender o mundo e nossas relações com as distintas práticas artísticas contemporâneas. Ao nos posicionarmos a partir de perspectivas que dialogam com os estudos visuais podemos movimentar ideias, propor múltiplas abordagens, pois, como bem sabemos, existem infinitas alternativas para pensar e propor a pesquisa no âmbito acadêmico e não unicamente atrelado às heranças do positivismo científico pautado pelo método científico da escrita. Sobretudo no que tange às imagens produzidas e veiculadas pela cultura contemporânea que constroem e influenciam nossas práticas de ver e nossos modos de nos relacionarmos com o mundo das imagens.

O motivo para considerar tanto a arte como a não arte, não significa fundir as categorias, mas manter suas distinções. Pois, somente assim assumimos as diferenças metodológicas dos enfoques dos variados tipos de imagens, poderemos dar-nos conta dos benefícios de considera-los um em relação ao outro (MOXEY, 2003, p. 56).

Desta forma, a perspectiva da cultura visual, longe de negar a história da arte, apresenta-se como mosaico de fundamentações ontológicas, epistemológicas e metodológicas que propõe dialogar acerca da forma como concebemos o mundo e a realidade social localmente construídas, levando em consideração os aspectos subjetivos e culturais que constroem o sujeito (GUBRIUM; HOLSTEIN, p. 2008).

Argumentar que nossas concepções sobre o que pode ser considerado real e verdadeiro correspondem a construções culturais, históricas e sociais, e que, portanto, são relativas, nos favorece pensar que os contornos da vida cotidiana são complexos, impelindo-nos processos seletivos que, em detrimento de outros, delineiam nossas formas de atuar. A própria ideia moderna sustentada pelos âmbitos cultural e social que ainda prioriza a racionalidade científica como instância primeira para pautar determinadas formas de pensamento e justificar, por exemplo, a escrita científica como única via de acesso ao conhecimento, na contemporaneidade deixa um vácuo ao negligenciar a potência das imagens enquanto relatos visuais e produção de conhecimento.

Diferentemente de uma concepção fixa, a perspectiva da cultura visual se apresenta como uma não-teoria, que busca justamente deslocar as noções de verdade e de tudo aquilo que entendemos como real e verdadeiro a partir de uma visão crítica, flexível e questionadora. Propõe também, refletir principalmente sobre as construções sociais que permeiam a vida diária a partir das relações entre cultura, ideologia, poder, subjetividade, imaginário e representação social no que concerne o entendimento que elaboramos do mundo e suas relações com as práticas culturais.

### **IMAGENS: CORPO-FRIDA COMO DISPOSITIVO**

Imagem-Corpo-Frida neste texto apresenta-se como conjunção léxica sob quatro aspectos: o processo criativo de Frida Kahlo; a potência edu(vo)cativa das imagens; movimentos que flertam com a pesquisa e a produção de sentido e práticas artísticas. Apesar de ser uma artista que, historicamente, se localiza na arte moderna mexicana, Frida Kahlo se conecta e ao mesmo tempo diverge dessa tradição, propondo questões que, posteriormente, aparecem com destaque na arte contemporânea. Kahlo e sua obra são potentes pois exploram características como: o viés do corpo; da autobiografia; da subjetividade; uso e sincretismo de diferentes técnicas, entre outros aspectos.

450

### **IMAGEM-CORPO-FRIDA: O PROCESSO CRIATIVO DE FRIDA KAHLO**

Em que momento as experiências sensíveis foram distanciadas da conceituação? Como se deu a separação teoria X prática, que segue compartimentando os saberes construídos e difundidos, sobretudo academicamente? De que forma estabelecer criticamente uma relação que olhe de volta para estas questões com o desejo de torná-las, outra vez, próximas? Estas são perguntas que permeiam a produção contemporânea em arte porque movimentam e problematizam os fazeres e saberes de uma época em que os limites se romperam, as linhas se entremearam e os discursos ecoaram uns nos outros em constante projeção e dilatação.

A contemporaneidade exige que saibamos borrar as margens, entrecruzando-as em rede e conectando-as às diversas formas de produção de conhecimento, sendo o corpo e sua imensidão de modos de significar, o centro destas constituições. Para reconhecer



tais questões – especialmente no ímpeto de poder problematizá-las e propor outras ações nestes contextos, é preciso entender de que maneira elas transitam em nossas investigações artísticas. Neste sentido, o campo dos estudos visuais sinaliza:

O ponto de partida dos estudos visuais seria a convicção de que não existe uma pureza fenomênica do visual em nenhuma esfera natural: mas como resultado de agenciamento, de uma produção predominantemente cultural, efeito do trabalho do signo que se inscreve no espaço de uma sensorial, categoria que nunca é estado puro, mas resulta do condicionamento e da construção de um mascaramento simbólico específico. Isto é, não existem feitos, objetos, fenômenos, meios de visualidade puros, mas atos (práticas) de ver extremamente complexas que resultam da cristalização e amalgama de espesso trançado de operadores – textuais, metais, imaginativos, sensoriais, midiáticos, técnicos, burocráticos, institucionais (BREA, 2009, p. 06).

Newall e Pooke (2008) ressaltam que, de modo geral, a história da arte não se apresenta como pluralidade. Não são “histórias das artes”. Fomos educados e conduzidos a entender uma única perspectiva histórica, não coincidentemente branca, masculina, elitizada, ocidental. Na contemporaneidade, embora haja um movimento questionador dessa supremacia histórica, invariavelmente as práticas ainda estão, em alguma característica, imbuídas dessas formas predominantes, como rastros deixados por uma herança clássica, tradicional e, sobretudo, resistente ao tempo e às transformações.

Este legado é proveniente, por exemplo, dos conceitos clássicos de arte difundidos pelas academias, museus e galerias do século XVI e que ditam, a partir de uma determinada avaliação estética, de que forma devemos ver, entender e principalmente fazer arte; ou, tempos depois, das Belas Artes, que surge através da academia como definição de arte, excluindo práticas não-ocidentais. Paralelo a isso, com o advento da ciência moderna (SANTOS, 2009) e a necessidade de comprovar os fenômenos cientificamente por meio de experimentos, as práticas transpuseram-se para conceituações e quantificações numéricas, distanciando, paulatinamente, a experiência sensível do corpo de sua racionalização. Daí ressoam as separações corpo e mente, teoria e prática, e diversas outras dualidades que colocam a razão, o pensamento, a inteligência, em detrimento do corpo, do saber sensível, da percepção.

A produção do conhecimento pautada nesses princípios torna-se, portanto, hegemônica. Embora as discussões acerca da indissociabilidade entre corpo e mente – e suas variantes – tenham ganho cada vez mais espaço na contemporaneidade, esta herança moderna segue fortemente alicerçada nos modos de construir conhecimento, em diversas áreas. Nesse sentido, observando as obras, os processos criativos, o modo como tornou-se mediadora, como construiu perspectivas amalgamadas na experiência para sua criação, Frida Kahlo torna-se uma referência para pensarmos as questões emergentes no âmbito da produção de conhecimento no campo das artes.

Conforme aponta Odailso Berté, no livro “O movimento criativo e pedagógico de Frida Kahlo” (2018), as experiências de vida de Frida foram fatores determinantes para as suas escolhas e para os procedimentos artísticos sobre os quais produziu suas obras. As experiências, inclusive, tornam-se mais importantes que os regimes estéticos padronizados e vigentes de sua época. Ademais, Frida nunca filiou-se a nenhuma escola, corrente ou vanguarda artística, embora as inúmeras tentativas dos críticos de definirem seu trabalho.

Em outras palavras, o corpo enquanto centro e em relação com o cotidiano torna-se decisivo para entender seus processos criativos como um percurso de produção de conhecimento, de si mesma e dos contextos aonde se insere. Visualizando o corpo como motor e ato de expressão, seu projeto artístico está intimamente ligado ao seu modo de ser cotidianamente, ou seja, às suas experiências enquanto corpo no mundo. Para Berté (2018), Frida pode ser vista como uma artista que transita entre sujeito e objeto da própria arte a partir de seus procedimentos que têm como disparador as experiências cotidianas, evidenciando, assim, o entrelaçamento arte e vida, uma das fortes características das proposições artísticas realizadas após a década de 60 e que Frida já experimentava em seu processo. Segundo o autor, este entrelaçamento pode ser analisado a partir do modo como ela transformava suas vivências artisticamente, por vezes tematizando com maior evidência os acontecimentos em suas pinturas, em outros momentos explorando de forma mais abrangente as sensações que lhe causavam.

Qual seja a forma de plasmar em sua obra o que viveu, é em suas experiências do cotidiano que Frida produz a tinta, os traços, os movimentos com que pinta seu corpo, sua criação e sua existência. Ela dizia:

Como meus assuntos foram sempre as minha sensações [...] e as reações profundas que a vida foi produzindo em mim, objetivei tudo isso, frequentemente, em figuras de mim própria que era a coisa mais sincera e real que podia fazer para o exprimir o que sentia [...] (TIBOL, 2004, p. 277).

Pintar a si mesma foi uma das maneiras que Frida encontrou de transformar o modo como experienciava o mundo em forma de arte. Segundo Josefina García Hernández (2017), a grande quantidade de autorretratos feitos por Frida, que aparecem constantemente em sua produção artística, refletem a dor, as sequelas do acidente que sofreu em 1925, sua tristeza pela incapacidade física de gerar filhos, sua solidão. Mesmo na década de 1950, quando começa a pintar com frequência naturezas mortas, os elementos que víamos em seus autorretratos continuam ali. Os elementos que constituem a experiência do corpo-Frida no mundo.

Do mesmo modo que Frida mostrou seu apego e sua valorização à vida, também ressaltou seu enraizamento pela cultura nacional (HERNÁNDEZ, 2017, p. 10). Dentre essas tantas experiências que conformam o corpo-Frida, Berté (2018) destaca que é possível perceber em suas obras, por exemplo, a relação que estabelecia com sua própria cultura popular, através de diversas imagens (provenientes da fotografia, da arte, dos ex-votos<sup>3</sup>, da política), das culturas pré-hispânicas, das indumentárias indígenas, entre outros. São características marcantes nos processos de Frida e em sua obra, que dizem respeito, neste caso, a cultura visual que concerne as experiências da artista em relação ao México. Uma cultura latino-americana, esquecida e pouco valorizada pelos cânones da arte europeia e que Frida fez questão de trazer na estética de seu trabalho. Dessa maneira, a cultura popular sobre a qual ela mirava suas aspirações e transfigurava suas experiências em tinta e tela era também um ato político.

Berté (2018, p. 103) também pontua a postura crítica de Frida frente aos padrões elitizados e intelectualizados da arte e alta cultura, a partir de uma carta escrita em 1941, para seu médico Leo Eloesser. Nela, Frida critica os “*art collectors*”, os exploradores ditos “conhecedores de arte” que se “achavam os escolhidos de Deus”. Sua não filiação a uma determinada corrente artística demonstra sua crítica em relação a estes círculos intelectuais que, em maior ou menor escala, produziam determinados modos de pensar,

<sup>3</sup> Imagens pintadas em lâminas de metal, de aproximadamente 15x25cm. Manifestam diferentes gestos de promessas sendo pagas a santos(as). (BERTÉ, 2018).

ver e produzir arte específicos. Fora dos padrões, Frida tinha em sua experiência de vida e em seu cotidiano os preceitos que necessitava para criar sua obra. Não era preciso seguir um molde pré-definido. Contrastava-se com a arte acadêmica, propondo um movimento contrário e considerado à margem desse sistema.

A proposição de Frida, como dita anteriormente, era anticonvencional. Suas práticas como criadora (desde sua formação maioritariamente autodidata, até os modos como criava seus quadros a partir de suas experiências cotidianas) fazem dela uma artista – especialmente se pensarmos no contexto em que desenvolveu seu trabalho, historicamente entendido como arte moderna – que rompeu com os padrões estabelecidos da criação artística. A luz das discussões realizadas por Arthur Danto (2006) em relação à arte contemporânea, compreendida por ele como o estopim do chamado “fim da arte” – entendido aqui como o fim de uma narrativa linear, (pre)dominante e tradicional que pautava as práticas artísticas em termos estilísticos e estéticos próprios – os modos de criar/pensar arte desenvolvidos por Frida Kahlo talvez já possam ser observados como o início destes “fins”.

Frida Kahlo apresenta em sua práxis artística diversas características abordadas por Danto (2006) como possíveis reflexos da arte contemporânea, quais sejam: a valorização do corpo nos processos artísticos, o constante atravessamento arte e vida e as aproximações conceituais/procedimentais com as autobiografias, sobretudo reverberando em criações híbridas e multifacetadas. Desde o rompimento com as artes ditas “acadêmicas” engajado pelos precursores da arte contemporânea, os movimentos de criação passaram a questionar, problematizar, (re/des)construir os padrões estéticos e as formas de criar até então ordenados a partir das vanguardas artísticas modernas, ou ainda antes, pelas belas artes/ artes clássicas. O rompimento provocado pela arte contemporânea afeta sobremaneira as questões que envolvem a criação/produção, veiculação, apreciação, exposição, fruição, e tantos outros pressupostos artísticos cristalizados, possibilitando uma abertura para novas formas de fazer/pensar arte plurais e dialógicas.

Se atentarmos para a obra de Frida Kahlo, estas questões, como já mencionado, aparecem com intensidade. Estão, de alguma forma, perpassando seu processo, respingando tintas de um novo tempo que tão logo seria transformador no mundo da arte. Resguardadas as proporções contextuais e históricas, pode-se dizer que Frida esteve conectada com

os próximos movimentos, mesmo que de maneira remota, e talvez, também tenha sido fonte de inspiração para muitas destas mudanças que a arte contemporânea tempos depois irrompeu. Portanto, neste movimento de estar sempre à frente de seu tempo, Frida transformou sua criação em uma construção dialógica, híbrida, polissêmica. A supremacia da escrita, que apontamos no início deste texto, encontra resistência nas práticas articuladas por Frida Kahlo porque sua arte vinha, antes de tudo, de sua vida cotidiana. Daquilo que seus olhos viam, que seu toque sentia, que seu corpo experienciava.

A partir dessas características, e tantas outras que podem ser observadas nos processos criativos de Frida Kahlo, é possível perceber que seu projeto artístico ia na contramão dos padrões designados pelas artes consideradas “eruditas”, difundidas em larga escala pela academia. Sua criação evidenciava em primeiro plano a sua experiência sensível, a exploração de sua visualidade frente ao mundo, as percepções que construía a partir de sua prática como artista, e não de um determinado código pré-estabelecido.

## IMAGEM-CORPO-FRIDA: A POTÊNCIA EDU(VO)CATIVA DAS IMAGENS

Híbridas, relacionais, interativas podem ser vistas como categorias com as quais dialogam as imagens na contemporaneidade. Resultam de variados e múltiplos processos de construção, assemblage, ressignificação, apropriação, em um fluxo contínuo de produção e circulação. Nas palavras de Keith Moxey (2003, p. 48) “atribuímos aos objetos, às pessoas, aos feitos, práticas e relações sociais significados a partir dos marcos de interpretação que carregamos”. Neste caso, nos implicamos com o ato de arquitetar e experimentar possíveis encontros com a arte e sua potência às múltiplas aprendizagens. Ainda de acordo com o autor,

(...) muito mais que reduzir a análise da cultura visual a um único conjunto de princípios, me parece que o objetivo do estudo acadêmico das imagens é o reconhecimento de sua heterogeneidade, das diferentes circunstâncias de sua produção e de variedade de funções culturais e sociais a que servem. (MOXEY, 2003, p. 47).

Neste sentido, a perspectiva edu(vo)cativa não propõe um método, pois o interesse em explorar as potências edu(vo)cativas dos artefatos culturais aqui podem ser tomados como disparadores do pensamento. Ou seja, ao propor uma abordagem edu(vo)cativa



para pensar as práticas artísticas e o caráter afetivo das imagens (sobretudo as imagens contemporâneas), estaríamos lidando com perspectivas exploratórias/experimentais ao refletir acerca das questões culturais que envolvem as práticas do ver, especialmente no que tange às formas como construímos nossas relações com o mundo.

Enquanto proposição, a potência edu(vo)cativa nos possibilitaria alternativas para indagar as práticas discursivas que se relacionam com o mundo das imagens, ao incitar questionamentos entorno dos objetos artísticos a partir de três aspectos iniciais:

A tríade justaposta: *educativo*, *evocativo*, *cativo*, sugere, portanto, a ideia de conectividade, de ajuntamento inclusivo, justificando-se pela experimentação a possibilidade de dar conta (ainda que provisoriamente) das experiências subjetivas e sensíveis com/a partir das artes – sobretudo da arte contemporânea (VALLE, 2019, p. 83).

A partir destas referências, podemos propor que nossos processos investigativos em arte, assim como nossas experiências cotidianas estão atreladas aos significados humanos cunhados pela linguagem e que envolvem processos de negociação – oriundos de séculos de construção, seleção, legitimação e institucionalização – e, da mesma forma, de manutenção de posições de poder e igualmente com as dinâmicas da vida social e coletiva, base da elaboração das sociedades. Nos aproximamos dos objetos artísticos (assim como imagens publicitárias, filmes, vídeos) enquanto artefatos *evocativos*, uma vez que estão atrelados às percepções que envolvem nossa memória, trazem à tona nossas referências visuais anteriores que nos possibilitam explorar novas conexões, em processo constante de reconfiguração, estabelecendo novas/outras relações ao movimentar nosso pensamento.

Outrossim, como artefatos *educativos* mediante práticas de sentido e significação com as quais aprendemos a conceituar nosso entorno, forjando visões de mundo, ensinando-nos formas de ser e estar, em especial em cada contexto de nossas experiências diárias – privadas, coletivas, sociais, culturais. Além disso, é qualidade das imagens sua potência de sedução, que nos aprisiona, ou seja, nos *cativa* ao estabelecer relações com aspectos que caracterizam nossas emoções, sentimentos e sensações diante daquilo que vemos, reconhecemos (ou estranhemos) e que, em certa medida, nos afetam (VALLE, 2019, p. 84).

Portanto, a partir da cultura visual, ao colocarmos imagens em relação – neste caso, imagens de Frida Kahlo – questionamos os fenômenos que constroem a realidade social, que configuram e atribuem sentido às práticas de ver e ser visto, compreender e ser compreendido. A partir deste posicionamento, o mundo em que vivemos bem como os papéis que ocupamos não são evidentes, pois estão atrelados às relações de poder, de negociação que ao longo de infinitos processos de elaboração configuram e delimitam condutas. Conforme comenta Keith Moxey (2003, p. 56) “os estudos visuais deveriam ser o suficientemente flexíveis [...] para não apenas permitir, mas também fomentar e possibilitar o contraste e a comparação imaginativa entre formas de produção de imagens que antes não tinham nenhuma relação”.

Tomás Ibáñez (2001) questiona os processos ordinários que regem a vida cotidiana e os variados artifícios que dotam de sentido o senso comum, tais como o sentimento de pertença e as noções de realidade, verdade e ciência, que podem ser um ponto de partida para processos inventivos destituídos da lógica dominante que normalmente conduz nossas práticas com a pesquisa e a produção científica.

Este passo conduz a situar o conhecimento científico como conhecimento simplesmente relativo, mesmo que seja apenas em termos de relativismo conceitual. O conhecimento científico recorre a conceitos e categorias que são estritamente convencionais, isto é, que não representam nada além daquilo que já havíamos decidido que representariam (IBÁÑEZ, 2001, p. 253).

Segundo o autor, o sofista Protágoras (490 a.C. – 415 a.C.) já argumentava que à medida que o sujeito ampliava noções de si mesmo, o fazia ao tomar-se como medida de todas as coisas, ou seja, que só seria possível reconhecer, nomear e tornar familiar com base nas relações que estabeleceria a partir de si, de suas referências anteriormente apreendidas. Ou seja, desejos, ações e aspirações estão pautados pelo universo simbólico com o qual nos implicamos e não estão restritos aos aspectos fisiológicos, apenas. Para Bruner (1991, p. 37) “corresponde à cultura e à busca por significado que constituem as mãos que moldam, mesmo que diante das limitações biológicas, pois a cultura tem inclusive o poder de abrandar tais limitações”.

O que evidencia também que as conformações diárias dependem fundamentalmente dos conceitos e significados elaborados coletivamente, do domínio discursivo que possibilita que o universo simbólico seja aceito, compreendido e reinterpretado. Vivemos entrelaçados por significados oriundos do imaginário coletivo mediados pelas representações que nos são acessíveis e que possibilitam sua compreensão e difusão. Neste sentido, as concepções culturais que cercam o cenário da pesquisa científica e/ou acadêmica, merecem reconhecer que o conhecimento é transacional, que resulta de processos interpretativos, uma vez que resultados são criações dos sujeitos implicados em um íntimo processo de elaboração e conexão (IBÁÑEZ, 2001). Desta forma, que o conhecimento em arte pode ser validado e legitimado nos espaços tradicionais porque se constrói a partir destes processos de interpretação, relação, transição e (co)existência entre as representações que nos constituem e as compreensões/referências que elaboramos sobre elas.

### **IMAGEM-CORPO-FRIDA: MOVIMENTOS QUE FLERTAM COM A PESQUISA**

Questionar a pesquisa e a construção do conhecimento envolve a articulação de saberes híbridos como os percursos rizomáticos sugeridos por Deleuze e Guattari (1995) que estabelecem conexões e produzem novas relações; que promovem o questionamento, a pensar não somente sobre aquilo que é explicitado como valor, verdade ou realidade, mas também àquilo que permanece fora das apreensões que compreendem a ação humana. Assim sendo, estabelecer relações conceituais a partir de imagens nos instiga a explorar os saberes e suas articulações que, potencializados a partir das práticas artísticas contemporâneas, sinalizam modos de compreensão simbólica e interpretativa. Nosso conhecimento “converte-se em conhecimento culturado, que não pode definir-se desprovido de um sistema de sentido articulado culturalmente” (BRUNER, 1991, p. 38). O contexto acadêmico a partir desta ótica se desloca da perspectiva de construção de verdades pautadas por aplicação de métodos e formulação de resultados para uma abordagem interpretativa, aberta, provisória, contaminada por múltiplos dispositivos e disparadores que nos mobilizam e nos afetam.

Quando narramos nossas experiências articuladas a partir da exploração investigativa, colocando-as em relação com perspectivas teóricas, nos aproximamos de processos que articulam visões e repertórios conceituais mobilizadores de percepções variadas a partir da prática de estabelecer relações. Como um rizoma, estes processos narrativos oriundos da experiência vivida acenam caminhos que utilizam-se da reflexividade inventiva como recurso para compreender onde nos situamos e quais são as lentes culturais que usamos. Não apenas para visualizar mas também para pensar os entremeios que são invisibilizados, que nos possibilitam ir além dos aspectos conceituais que são apresentados para pensar sobre aquilo que construímos como significado.

De acordo com Mirzoeff (2003), investigar respaldando-se pela cultura visual não se trata de descobrir algo, mas suas possíveis conexões, as redes que o relacionam, que constroem uma intencionalidade, sem deixar de lado as redes atreladas ao campo discursivo da linguagem que o potencializa. Desta maneira, ao investigar as próprias experiências entrelaçadas com o tema investigado, permitimo-nos avançar o campo reflexivo e relacional acerca dos conceitos veiculados e legitimados pela estrutura dominante, o que pressupõe um olhar atento à relatividade existente nas relações. O que torna as experiências oriundas do processo investigativo em arte, constituem-se relatos que situam formas de olhar diante de determinados marcadores sociais/culturais em relação a posições discursivas e produção simbólica.

Vale ressaltar que abordagens interpretativas, biográficas e/ou narrativas, são oriundas de natureza complexa: parte da descrição e amplia para a reflexão que dialoga e corresponde a uma interpretação/narrativa possível. No campo das artes visuais, por exemplo, um texto não poderia estar preso às limitações dos códigos linguísticos, pois parte de uma estrutura simbólica-interpretativa que busca dar conta daquilo que atravessa experiências de produção, visualização, subjetivação e construção de conhecimento a partir das experiências artísticas e cotidianas. Extrapola os limites de códigos convencionais, pois envolve processos emocionais, afetivos, sensoriais, táteis.

Falar, descrever, interpretar, conceituar o próprio processo criativo inventivo implica levar em consideração diversificados, amplos, complexos, fragmentários e transitórios aspectos que envolvem a experiência estética. Constitui-se tecido provocativo que incita

conexões entre o universo subjetivo e o campo das representações sociais/coletivas. Enquanto utilizamos a perspectiva da cultura visual (a partir de um enfoque autobiográfico) para explorar o terreno investigativo e seus desafios da escrita, é possível promover diálogos produtivos entorno às próprias experiências enredadas pelo universo simbólico oriundo das imagens.

Os eventos narrativos que constroem as histórias de vida produzem uma grande quantidade de relatos que se relacionam e movimentam processos criativos. De acordo com Bruner (1991, p. 119) o “eu, quando narra, não se limita a contar, mas busca justificar” de forma que os feitos inscritos nas histórias pessoais funcionem como convite a explorar as formas como os sujeitos dão sentido à condição humana em relação com os demais. O impulso de descrever e nomear compreende uma atividade própria da natureza humana que recorre à narração da própria vida como uma forma de dar sentido a si mesmo. Narração que pode ser escrita, pintada, desenhada, fotografada, dançada, performada.

E tendo em vista que somos aquilo que podemos ‘ver’, ‘sentir’, e também ‘entender’, ver se apresenta como prática. Ver a importância em uma determinada situação nos coloca no acontecimento, nos faz formar parte. Escrever, escrever de verdade, consiste em ser autor, isto é, o exercício da autoridade: poder que, assim sendo, é autor do nosso existir pessoal e da forma. Escrever nos exercita o sentido de que nos proporciona um acontecimento expresso que agora podemos conduzir à ação ou em nossas próprias representações da vida diária (VAN MANEN, 2003, p. 146).

Portanto, o eu investigador está no centro do processo constitutivo – a partir desta ótica, não há dicotomia entre aquele que investiga, aquele que produz arte (resultado de sua investigação) e aquilo que é investigado. Não há separações entre teoria e prática, entre texto e imagem, mas ambos se atravessam: movimento simbiótico que excita experiências que o jogo semântico das palavras parece não dar conta; ou, como síntese e organização do pensamento que não encontraria vazão em outros códigos linguísticos equivalentes.

## **IMAGEM-CORPO-FRIDA: PRODUÇÃO DE SENTIDO E PRÁTICAS ARTÍSTICAS**

Ao tratarmos da produção de sentido mediada pelos artefatos visuais, poderíamos pensar que um objeto enquanto relato visual, conecta experiências particulares e dialoga com o que argumenta Bruner (1991, p. 102) sobre o fato de que “somos uma colônia de Eus Possíveis, entre os quais se encontram temidos e desejados, todos aglomerados para tomar



posse de um Eu atual”. Assim, os artefatos visuais, objetos de nossos desejos e afecções compreenderiam não apenas aspectos de uma identidade específica, mas abarcariam experiências vividas como fontes de conhecimento, ou seja, dos “eus” construídos a partir de múltiplas identidades. Diante das infinitas possibilidades de recombinar, reelaborar os espaços com os quais nos implicamos diariamente, de que forma os encontros afetivos com imagens da Frida Kahlo disparam nossos processos criativos?

Entendemos que as formas de conhecimento geradas a partir da experiência criativa disparada por meio de imagens, nas palavras de Max Van Manen “buscam compreender as estruturas de significado oriundas das experiências vividas” (2003, p. 22) para outorgar um sentido interpretativo aos fenômenos do mundo e da vida com a finalidade de determinar a importância das situações e relações com a vida cotidiana. Não restringe-se apenas em narrar (a partir de imagens) as experiências sobre si, mas a partir de si, elaborando um tecido provocativo que busca estabelecer relações entre o relato subjetivo e a complexidade social ao qual o sujeito se vê implicado. Pressupõe questionar igualmente a relação objetividade/subjetividade, e os sistemas de representação mediados pela cultura que conferem aos sujeitos contemporâneos um ideário aberto, flexível e que busca abarcar a complexidade da diferença.

O conhecimento de uma ‘pessoa’ não se encontra simplesmente em sua cabeça, em um ‘solo de persona’, mas também nas anotações que tomou em seus cadernos, nos livros com passagens destacadas que mantemos em nossas estantes, nos manuais que aprendemos a manusear, nas fontes de informação que conectamos em nossos computadores, a partir dos amigos que buscamos com frequência nos aconselhar, e assim sucessivamente e quase infinitamente (BRUNER, 1991, p.106-107).

Para Bruner (1991, p. 83), no âmbito da narratologia “uma narrativa não pode existir sem uma voz que a conte”, muito menos sem imagens que a produzam, que operem em nível de discurso e de visualidade, de imagem e representação, do campo simbólico e da interpretação. As narrativas visuais produzidas pela investigação baseada na perspectiva – conectiva e relacional – da cultura visual, mobilizam aquilo que as metodologias exatas e/ou quantitativas geralmente aceitas no universo acadêmico não dariam conta, pois são limitadas: alcança apenas àquilo que foi agenciado, negociado e aceito a partir de determinadas

normas. Mas não abrange aquele universo da mente humana em que são armazenadas imagens, sentidos próprios e significados particulares, habitado por referências imagéticas oriundas de infinitas experiências.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sob a luz da perspectiva dos estudos da cultura visual podemos problematizar a experiência estética e performática dos modos de ver no âmbito da formação da criação artística, pois permite estabelecer aspectos relevantes entorno à vida diária e os fenômenos socioculturais acerca das imagens e suas implicações no seio das culturas. As construções imagéticas que alimentam concepções acerca da produção simbólica contemporânea, são responsáveis por legitimar determinadas formas de atuar em detrimento de outras, tornando a arte um terreno de disputas e fluxo conceitual constante.

Estes aspectos levantados aqui nos parecem ser muito próximos às práticas adotadas por Frida Kahlo. Seu não conformismo com os padrões institucionais artísticos, seu desejo de enriquecer as visualidades com experiências estéticas advindas da vida cotidiana para assim transformar em arte, sua dedicação em evidenciar a relação indissociável entre a arte e a vida. São ideias que movimentam o pensamento no sentido de questionarmos como viemos produzindo conhecimento dentro de nossas práticas investigativas, dentro de nossas criações. Não para deslegitimarmos a importância da escrita em nossas pesquisas, mas para que consigamos colocá-la em um diálogo horizontal, transversal, com as imagens que movem nossas poéticas visuais.

Com Frida Kahlo e as perspectivas da cultura visual, podemos evidenciar não apenas que as experiências visuais potencializam modos outros para entendermos a criação artística como também abrem margem para discutirmos como as formas tradicionais parecem estar em estado de alerta. A supremacia da escrita, que carrega com si outras hegemonias – da racionalidade, da padronização do que é arte – não é mais capaz de traduzir a dimensão das experiências visuais/artísticas. Se é que algum dia foi.

Nas trajetórias criativas trilhadas em/com Frida Kahlo, suas veias poéticas irrigam a vitalidade das experiências em um pulsar criativo inestancável. Tinta e sangue, dor e prazer, criação e (auto)conhecimento, pintura e performance. Arte contemporânea: um emaranhado

de imagens, sensações e possíveis significações que potencializam o desencadear de formas de experienciar, ver e atribuir significado, na vida dos sujeitos. Acreditamos que tais perspectivas caminham em diálogo com os processos artísticos na arte contemporânea, no sentido de estarem interessados e refletidos no modo como os sujeitos percebem, sentem o mundo, se relacionam e como, com isso, criam arte.

## REFERÊNCIAS

BERTÉ, 2018. **O movimento criativo e pedagógico de Frida Kahlo**. Santa Maria, RS: Ed. da UFSM, 2018.

BREA, José Luis. **Estudios visuales**: por una epistemología política de la visualidade. Centro de Estudios Visuales de Chile: José Luis Brea | Señas y Reseñas <http://www.centroestudiosvisuales.cl>. 2009.

BRUNER, J. **Actos de significado**: más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza Editorial, 1991.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte**: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

GERGEN, K. **Realidades y relaciones**: aproximaciones a la construcción social. Espanha: Paidós, 1996.

HERNÁNDEZ, Josefina García. Frida Kahlo. **Me pinto a mí misma**. Catálogo da exposição Frida Kahlo. Me pinto a mí misma. Ciudad de México, 1ª ed. 2017. p. 9-26.

HOLSTEIN, J. A; GUBRIUM, J. F. **Handbook of constructionist research**. The Guilford Press New York and London, 2008.

IBÁÑEZ, Tomás. **Muníciones para disidentes**: realidad, verdad, política. Barcelona: Gedisa, 2001.

IÑIGUEZ, L. **La psicología social en la encrucijada postconstruccionista**: historicidad, subjetividad, performatividad, acción. XII Encontro Nacional da ABRAPSO. *Estratégias de Invenção – A Psicologia Social no Contemporâneo*. Porto Alegre: Brasil. 13,14, 15 de out. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2003.

MIRZOEFF, Nicholas. **Una introducción a la cultura visual**. Paidós, Barcelona, 2003.

MOXEY, Keith. **Nostalgia de lo real**: la problemática relación de la historia del arte com los estudios visuales. Estudios Visuales, Noviembre de 2003. P. 41-59.

NEWALL, Diana; POOKE, Grant. **Art history: the basics**. London and New York: Routledge, 2008.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. São Paulo: Cortez, 2009.

TIBOL, Raquel. **Escritos de Frida Kahlo**: seleção, prómio e notas de Raquel Tibol. Lisboa: Bertrand Editora, 2004.

VALLE, Lutiere Dalla. **A potência edu(vo)cativa da arte contemporânea**: desafios e possibilidades. Revista Digital do LAV – Santa Maria, Vol. 12, n. 1, p.82-95. Jan/Abr. 2019.

VALLE, Lutiere Dalla. **De um tema a um problema de pesquisa**: implicações a partir da perspectiva construcionista para a investigação no campo da educação e das artes visuais. Este texto foi publicado na Revista Digital do LAV (Revista Digital do LAV - Santa Maria - vol. 7, n.2, p. 78-95 - mai./ago. 2014. ([http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs2.2.2/index.php/revislav/article/viewFile/15107/pdf\\_1](http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs2.2.2/index.php/revislav/article/viewFile/15107/pdf_1)))

VAN MANEN, Max. **Investigación educativa y experiencia vivida**. Barcelona: Idea Books, 2003.

Recebido em: 17/06/2020

Aceito em: 31/07/2020

## SURREALISMO E ARTE VISIONÁRIA: DUAS ABORDAGENS DO INCONSCIENTE NA PINTURA

Lucas Fier<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem como objetivo apresentar uma comparação de dois distintos movimentos artísticos, o Surrealismo e a Arte Visionária, que, sob diferentes aspectos e concepções, visam representar aquilo que está para além dos sentidos e da razão: produtos do Inconsciente e experiências alcançadas em estados não ordinários de consciência (ENOC). Através da comparação de seus manifestos e de suas produções artísticas, visa-se observar em que características há convergências e divergências entre esses movimentos, revelando assim mais sobre a identidade de ambos, suas relações, origens comuns e influências. Verifica-se que ambas reivindicam artistas do passado, inclusive de povos não ocidentais, e fundamentam-se em teóricos de diferentes áreas, sobretudo da psicologia, mas também em fontes filosóficas, religiosas, ocultistas, psicodélicas e mágicas e visam reavaliar a relação com a realidade por meio da exploração da consciência, através de diferentes métodos que permitem afrouxar o controle da lógica e da linguagem e que liberam o potencial para novas experiências e percepções.

**PALAVRAS-CHAVE:** Surrealismo; Arte Visionaria; Inconsciente; ENOC; Pintura.

## SURREALISM AND VISIONARY ART: TWO APPROACHES TO THE UNCONSCIOUS IN PAINTING

**ABSTRACT:** This paper aims to present a comparison of two distinct artistic movements, Surrealism and Visionary Art, which, under different aspects and conceptions, aim to represent what is beyond the senses and reason: products of the Unconscious and experiences achieved in non-ordinary states of consciousness (NOSC). Through the comparison of its manifests and its artistic productions, it aims to observe in which characteristics there are convergences and divergences between these movements, thus revealing more about the identity of both, their relationships, common origins and influences. It is possible to observe that both claim artists from the past, including non-western peoples, and are based on theorists from different areas, especially psychology, but also in philosophical, religious, occult, psychedelic and magical sources and aim to re-evaluate the relationship with reality through the exploration of consciousness through different methods that allow loosening the control of logic and language and release the potential for new experiences and perceptions.

**KEYWORDS:** Surrealism; Visionary Art; Unconscious; NOSC; Painting

465

<sup>1</sup> Artista Visual, desenho e pintura. Licenciado em Desenho pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba 1 – Embap (Escola de Música e Belas Artes do Paraná). Mestrando pelo PPGARTES (Mestrado Profissional em Artes da Unespar - campus de Curitiba 2 – FAP (Faculdade de Artes do Paraná). E-mail: lfier2@gmail.com



## INTRODUÇÃO

O Surrealismo não foi o único movimento a ocupar-se da representação dos pensamentos inconscientes ou dos conteúdos do Inconsciente. Foi, sem dúvida, o que mais teve mais clareza nesta meta, mas este mérito deve ser estendido também a outros estilos e movimentos, como, por exemplo, o Simbolismo, antes de Freud, na sua busca pela subjetividade, intuição e misticismo.

São diferentes as relações que os movimentos e artistas desenvolvem entre a sua arte e o tema do Inconsciente. Freud não foi a única inspiração dos surrealistas, muito menos de outros artistas que buscaram explorar as regiões lúdicas, obscuras e incontroladas da mente. A própria descoberta do Inconsciente (cujo mérito não pertence exclusivamente a Freud) deu-se também por vieses místicos e religiosos, que abriram caminho para a psiquiatria. Na França, por exemplo, a prática do hipnotismo teve influência do espiritismo nos meios científicos (SANTOS, 2017 p. 184). Podemos afirmar, como deverá ficar claro ao longo deste artigo, que o conceito de Inconsciente e o misticismo<sup>2</sup> nunca deixaram de ter relação na arte até os dias de hoje<sup>3</sup>.

Existiu, como exemplo oportuno de abordagem mística do Inconsciente, o Realismo Fantástico, que foi uma escola iniciada em Viena em 1946 por pintores que combinavam técnicas realistas e tradicionais com simbolismo religioso e esotérico. Também existiu a arte que nasceu da exploração da psique através do uso de substâncias psicoativas, como a Arte Psicodélica, em experiências com estados não ordinários de consciência em função da popularização de drogas como LSD e haxixe (MIKOSZ, 2009 p. 135 e 138). Estes foram os estilos que antecederam o conceito de Arte Visionária, que também trabalha com os conteúdos inconscientes de uma forma diversa da dos Surrealistas, e nos ajuda a amparar tais produções em mais de uma teoria do Inconsciente, como pretendo apontar para uma proximidade da Psicologia Analítica.

---

2 Por “misticismo” vamos entender um espiritualismo que não é necessariamente uma religião, e que admite uma relação com o sagrado e com o “oculto”, portanto, secreto, misterioso.

3 Freud chegou a pedir para Jung prometer manter a teoria sexual da repressão para evitar que a ideia de Inconsciente estivesse entregue à “maré negra da lama do ocultismo”. (BAKER, 2012 p. 74)

Por compartilharem tais objetivos gerais, comparações entre Arte Visionária e Surrealismo são inevitáveis. Aos olhos leigos, a produção visionária facilmente pode se passar por “surrealista”. Apontar as diferenças é uma maneira de facilitar a compreensão desses conceitos. Para tanto eles serão comparados a partir de seus respectivos manifestos, suas temáticas, métodos, metas e inspirações.

## DEFININDO ARTE VISIONÁRIA

A Arte Visionária é a arte produzida sob estados ou, pelo menos, sob a inspiração de experiências em estados não ordinários de consciência (que serão chamados pela abreviação “ENOC” de agora em diante). Não se trata de um movimento ou escola, mas um fenômeno de origens muito remotas presentes em todas as épocas. Para o autor do Primeiro Manifesto da Arte Visionária: “Os artistas visionários buscam mostrar o que repousa além das fronteiras de nossa percepção” (CARUANA, 2013 p. 1).

Como ENOC vamos entender estados de consciência que podem ser atingidos através de uma das seguintes situações: 1. Privação ou estimulação sensorial, como a permanência num ambiente isolado ou sem luz, som, etc.; 2. Práticas místico-religiosas: envolvimento profundo em sermões e louvor; prática de meditações, ioga, entoação prolongada de mantras ou oração fervorosa, audição de batidas rítmicas de tambores, etc.; 3. Exaustão e mortificação do corpo: dor e cansaço extremo, prática de jejum, autoflagelo, febre, privação do sono, etc.; 4. Enfermidades e patologias: infecções, subnutrição, psicose e esquizofrenia; 5. Excitação emocional e fadiga mental; 6. Efeito de psicoativos e/ou agentes tóxicos: uso de anestésicos, narcóticos, sedativos, drogas psicodélicas e drogas estimulantes; 7. Hiperventilação (técnicas respiratórias), falta de oxigênio, exercícios de concentração, hipnose. (MIKOSZ, 2009, p. 1-2); (HUXLEY, 2015).

É enfatizado o fato de que tais ENOC não são estados “patológicos” e nem mesmo “desajustados” ou algum tipo de anormalidade, mesmo que temporária. Os ENOC são estados legítimos, vividos por todas as pessoas em diversas circunstâncias da vida (como nos sonhos), e podem oferecer novas percepções, reflexões e criatividade. Consideramos que tais estados manifestam conteúdos inconscientes.

Os artistas visionários, em geral, partem do entendimento de que o estado ordinário da consciência oferece um filtro ou “válvula redutora” (HUXLEY, 2015 p. 21), em nossa percepção, apropriada para focar a atenção nos fenômenos externos cotidianos e que nos torna aptos para realizar as atividades inerentes à sobrevivência. Quando esta válvula é modificada, temos novas percepções do mundo ao redor e também de “dentro”.<sup>4</sup> “Dentro”, pode dizer respeito aos conteúdos inconscientes; para o artista visionário, que em geral é um místico, pode significar uma realidade transcendente e espiritual, uma “revelação”, como menciona Caruana (2013 p. 3), utilizando expressão tradicional na teologia.

Essas “revelações” podem se apresentar sob as mais diversas formas. Sobre o seus conteúdos, ele afirma:

Em tal linguagem, as imagens artísticas, nos mitos e mescladas nos sonhos, cominam diferentes símbolos culturais, novas formações são encontradas e são expressas nas visões resultantes – seja no sagrado, psicodélico, esotérico, onírico, oculto, alternativo, arquetípico, primitivo, transpessoal, fantástico ou – como algumas vezes acontece – no surreal. (CARUANA, 2013 p. 1 – tradução nossa)

Em seu website ele é ainda mais direto, ao fazer entender que a Arte Visionária é também uma arte sacra com uma abordagem pessoal: “O artista visionário, por alguns raros momentos aqui na Terra, entrou através da imagem e teve uma experiência direta de Deus”<sup>5</sup> (CARUANA, Online).

A definição de Arte Visionária oferecida acima é meramente um ponto de partida, uma vez que o próprio Caruana, ao redigir o seu manifesto, deixou o conceito em aberto, enumerando os mais relevantes princípios desta arte, mas deixando lacunas e inconclusões que tornam o conceito flexível e passível de novos entendimentos.

Um dos problemas que a definição de Caruana suscita está no fato dele estabelecer definidores formais da Arte Visionária a partir do Realismo Fantástico, ao mesmo tempo que reivindica artistas de todos os tempos. Por esta razão faremos a distinção entre Arte Visionária “contemporânea” e “histórica”, para podermos tratar mais especificamente da primeira.

4 Caruana usa a expressão “*inscape*” palavra que une in (dentro) com landscape (paisagem) para falar de uma “paisagem interior”.

5 The visionary artist has, for a few rare moments here on earth, entered through the image and had a direct experience of God. (...) the challenge was to acknowledge the presence of the Sacred by what we do here everyday. For me, that’s my painting and writing, which tries to capture a little particle of heavenly light in our earthly darkness.

## O SURREALISMO E SUAS RAÍZES

André Breton (1985 p. 58) definiu o surrealismo, em seu primeiro Manifesto Surrealista lançado em 1924, como “automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, (...) o funcionamento real do pensamento”, isto é, o pensamento “sem filtros”, sejam estes filtros racionais, morais ou estéticos: o pensamento descontrolado.

Esta ideia tinha inspiração na obra de Freud. A proposta do Surrealismo se apresenta, portanto, como “laica”, quase clínica, que trabalha com fenômenos mentais passíveis de se tornarem objeto de estudo de um ponto de vista científico ou, pelo menos, materialista.

Possui outros fatores que lhe dão um aspecto mais “moderno” do que a Arte Visionária. O seu principal precedente foi o Dada, que possuía um espírito irônico e niilista, que fez do absurdo a sua arma “antiarte” contra a civilização. Muitos dadaístas vieram integrar o Surrealismo, legando-lhe a revolta contra a sociedade burguesa, o seu vigor sarcástico em sua irracionalidade.

Além disso, o Surrealismo foi considerado uma vanguarda<sup>6</sup>, na assim chamada “época das vanguardas”, e desde o começo teve uma centralidade organizacional que a Arte Visionária nunca pretendia ter. O fundador do movimento foi uma personalidade central cuja presença garantiu sua existência até o fim de sua vida: André Breton redigiu seus manifestos e manteve a sua unidade.

A partir de sua interpretação de Freud, tentou desenvolver um método artístico que permitisse uma produção liberta da repressão da consciência, coisa que, em seu ponto de vista, seria revolucionário numa sociedade baseada nesta repressão cuja forma de ideologia era racionalista. Trabalhou numa série de textos em que desenvolveu o conceito de “escrita automática”, publicados mais tarde numa obra chamada *Les Champs Magnétiques*. À semelhança da técnica da “associação livre” de Freud, a “escrita automática” se dava através da escrita rápida num fluxo irrefletido cujo objetivo era a manifestação do inconsciente (KLINGSÖHR-LEROY, 2010 p. 8). O primeiro paradigma do Surrealismo foi, portanto, a associação livre psicanalítica que visava a decifração do sonho.

---

<sup>6</sup> Isso não é, na verdade, um consenso. Alguns o consideram a última das vanguardas, mas há quem argumente que o termo não se aplica, pois o movimento se trataria de algo bem mais abrangente (WILLER in BRETON p. 13)

No campo da pintura esta ideia de “automatismo” conduziu ao chamado Surrealismo Abstrato em formas livres, numa espécie de abstracionismo gestual, em alguns casos quase caligráfico, como nas pinturas de André Masson, Juan Miró e Jean Arp. Apesar da expressão “Surrealismo Abstrato”, todas as obras do movimento tratavam de algum tema. Eram, portanto, figurativas, mesmo que figurassem uma “visão interior” (KLINGSÖHR-LEROY, 2010 p. 14).

## COMO CRIAVAM OS SURREALISTAS

Além da escrita automática foram inventadas outras técnicas para tentar libertar a criação artística do controle da razão, mas nenhuma delas procurava deliberadamente, como na Arte Visionária, atingir um ENOC, pelo menos não “oficialmente”, isto é, não era um procedimento padrão dos surrealistas, ainda que, como veremos mais adiante, a validade dessa afirmação possa ser questionada.

Uma das formas que eles encontraram era a inserção de elementos incontrolados e imprevisíveis. Por exemplo: na poética surrealista estava a aproximação de elementos aleatórios e incompatíveis. Particularmente famosa ficou a frase “Belo como [...] o encontro fortuito sobre uma mesa de dissecação, de uma máquina de costura e um guarda-chuva!” do Conde de Lautréamont (LAUTRÉAMONT 1997, 228), tida como um caso exemplar.

Outra forma de estimular o imprevisível era certos jogos coletivos, dos quais o mais conhecido foi o *Cadavre Exquis*, que consistia basicamente num desenho ou texto criado num pedaço de papel que passava de mão-em-mão, até ter recebido a contribuição de todos. A cada vez o papel era dobrado para que a parte de uns colegas não fosse vista por outros (KLINGSÖHR-LEROY, 2010 p. 15).

Mais tarde teriam feito uso da “decalcomania”, inventada por Óscar Domínguez, na qual se espalhava tinta sobre uma superfície e a pressionava contra outra, uma tela ou um papel, criando nesta última, depois que era removida da primeira, padrões visuais inesperados. O resultado podia ser tido como a obra acabada, ou podia ser modificada ou sobreposta. Procedimento semelhante foi realizado através da “*frottage*”, do Max Ernest, que consistia em esfregar o grafite ou a tinta no papel ou tela sobre uma superfície com textura, transferindo-a para a obra e revelando efeitos não totalmente controláveis. Man Ray



inventou a “rayografia” processo fotográfico na qual o objeto a ser fotografado era colocado diretamente no papel sensível para gerar manchas escuras, como sombras (KLINGSÖHLER, 2010 p. 13 e 24).

De uma forma mais elaborada, outras técnicas viriam mais representar processos inconscientes do que lidar com o incontrolável. Haveria o “método paranoico-crítico” de Salvador Dali, que simularia uma experiência de paranoia, que é uma interpretação delirante, representada pela composição de objetos com dupla significação. Para Dali (apud ALEXANDRIAN, 1976 p. 107): “método espontâneo de conhecimento irracional baseado na associação interpretativo-crítica dos fenômenos delirantes”.

A partir daí o próprio movimento vê reduzido o seu foco no automatismo, que se desloca para a paranoia. Como esta contaria com uma atitude irracional mais ativa do sujeito do que o sonho e o automatismo, viam-na como forma de concretizar o ideal surrealista: “Dali começa a falar de paranoia-crítica como um método para alcançar o alvo do que seria a proposição surrealista: o descrédito total da realidade” (SANTOS, 2017 p. 186).

Magritte trouxe um “problema” semelhante às suas obras, combinando elementos do cotidiano para lhes dar certo estranhamento. Em seu repertório, consta a alteração do tamanho dos objetos, a associação de elementos que de alguma maneira estão relacionados (como folha e árvore), acréscimo de olhos em objetos inanimados, portas e passagens que dão para a escuridão misteriosa, entre outras coisas (ALEXANDRIAN, 1976 p. 127).

## OS ANTECEDENTES COMUNS

Além das óbvias semelhanças temáticas e formais, observamos que tanto Surrealismo quanto Arte Visionária reivindicam artistas do passado, estendendo o movimento para muito além do seu ponto de origem. Tanto Breton quanto Caruana escolhem os artistas com base em suas manifestações de qualidades fantásticas, místicas e visionárias, acabando por coincidir em muitas dessas escolhas, como Hieronymus Bosch, Goya, William Blake, Gustave Moreau e Giuseppe Arcimboldo; mas também houve divergências.

Ambos pretendiam, portanto, estar dando continuidade a uma tradição que teria sido por eles mais descoberta do que inventada. Nas palavras de André Breton: “O surrealismo existia antes de mim e tenho esperança de que me sobreviva” (BRETON apud

ALEXANDRIAN, 1976 p. 11). Há, partindo daí, outra coincidência: o interesse que eles tinham pela arte de culturas tradicionais, nômades ou que vivem em aldeias, ou antigas civilizações. Tecnicamente, não há nada que impeça de considerar toda arte religiosa desses povos visionária (trata-se da Arte Visionária “histórica”). O interesse de ambos se distingue dos cubistas que apenas utilizavam máscaras africanas em soluções estéticas; surrealistas e visionários (contemporâneos) chegaram ao ponto de adquirir genuinamente conhecimentos etnográficos (ALEXANDRIAN, 1976 p. 28).

Os surrealistas também tiveram muito interesse na magia e no ocultismo, sobretudo pela alquimia, tema que esteve presente em obras de vários artistas surrealistas, incluindo textos de André Breton (ZAMANI; NOBLE; COX, 2019 p. xii).

Outro ponto de encontro que diz respeito às fontes de inspiração está no sonho, para ambos passível de interpretação, fonte de visões místicas e às vezes divinatórias para os visionários (CARUANA, 2013 p. 39), realização de sonhos inconscientes para Freud. Mas Breton foi além de Freud neste sentido, esperando encontrar no sonho outra metade da realidade então por nós negligenciada, na qual poderíamos encontrar uma consciência superior. Ele propunha que, “por meios a serem determinados”, os mistérios dos sonhos (então decifrados) darão lugar ao “grande mistério”:

Acredito na resolução futura destes dois estados, tão contraditórios na aparência, o sonho e a realidade, numa espécie de realidade absoluta, de *surrealidade*, se assim se pode dizer (BRETON, 1985 p. 44-45).

A alucinação também não despertava menos interesse aos surrealistas do que aos visionários, embora, diferente dos visionários, eles não estivessem tão interessados em passar pela experiência da alucinação com o propósito de produzir. Breton (1985 p. 36) deixou registrado seu interesse nas imagens provocadas por ela: “(...) Alucinações, ilusões, etc. são fonte de gozo nada desprezível. A mais ordenada sensualidade encontra aí sua parte”.

Igualmente pode-se apontar o interesse pela chamada “arte psicopatológica”, na qual os surrealistas viram autênticas obras do espírito como manifestações do inconsciente, com mensagens a serem decifradas. Seriam as obras dos médiuns e dos loucos, “alienados” como eram chamados, analisados por um ponto de vista psicanalítico (ALEXANDRIAN,

1976 p. 28). No caso dos artistas visionários, isso também é válido, mas eles também podem enxergar a loucura com olhos não clínicos, como uma condição da consciência que os permite a contemplação de realidades transcendentais, ou pelo viés da Psicologia Analítica. Caruana (2013 p. 37) irá citar Gustav Jung e Joseph Campbell para fazer a ligação entre a psicopatologia e a Arte Visionária.

## TEMAS E INSPIRAÇÕES

Embora nem o Surrealismo, nem a Arte Visionária se definam por temas específicos, alguns temas são recorrentes. Na Arte Visionária contemporânea vemos repetir motivos tanto figurativos quanto abstratos, embora a aparição dos temas abstratos sozinhos, sem estarem inseridos numa cena figurativa, seja mais rara. Em geral são padrões, como espirais, labirintos, mandalas, fractais, todos comumente visualizados em experiências psicodélicas.

Os temas figurativos mais comuns são passagens e seres mitológicos, entidades místicas, heróis antigos, criaturas fantásticas, ruínas de antigas civilizações, castelos e construções extraordinárias, o cosmos, animais xamânicos, o zodíaco, símbolos alquímicos, cartas de tarô (CARUANA, 2013 p. 6-7), enfim, temas que remontam o universo religioso, mítico e mágico.

Esses temas também são recorrentes no Surrealismo, ainda que haja outras variedades de temas, com um foco maior para o absurdo, também alguns casos particularmente famosos como o tempo, em Salvador Dalí, e as relações conflituosas e confusas entre palavras e imagens, no caso de René Magritte. A sexualidade também é um tema notavelmente recorrente. Mas não se pode negligenciar a importância que os surrealistas deram aos mitos, à magia e à religiosidade.

Em primeiro lugar, o espiritismo, com sua comunicação mediúnica que deu origem à escrita e ao desenho automáticos, sugerindo, senão uma legítima comunicação com os mortos, ao menos que o autor está dissociado e manifestando conteúdos inconscientes. Essas técnicas criativas automáticas passaram para outras técnicas de produção artística, como pintura. A artista automática e médium Hélène Smith foi famosa e admirada por Simbolistas e Surrealistas (BAUDUIN, 2015).

Breton chegou a escrever um ensaio chamado *Entrée des Médiums* em 1922 e *Le Message Automatique* em 1933, e Louis Aragon escreveu *Éntrée des Succubes* em 1925, todos a ver com o “mediunismo”. Segundo Breton (apud BAKER, 2012 p. 184), o Surrealismo resgatou “o que restava da comunicação mediúnica, uma vez que a libertamos das insanas implicações metafísicas que ela tinha implicado”<sup>7</sup>.

Além disso, em 1930, apesar do aumento do seu lado politicamente militante, o Segundo Manifesto teve um tom bastante místico e algumas partes do texto se concentram, inclusive, na alquimia, numa busca pela “pedra filosofal”, “que permitiria à imaginação humana ‘assumir a brilhante vingança do inanimado’.” (KLINGSÖHR-LEROY, 2010 p. 19).

A magia alquímica e sua simbologia foram particularmente notáveis na pintura de alguns surrealistas, como Victor Brauner, Leonora Carrington, Remedios Varo, Kurt Seligmann, entre outros (ZAMANI; NOBLE; COX, 2019 p. xii). Em Prolegômenos a um Terceiro Manifesto Surrealista ou Não de 1942, Breton (1985 p. 212) fala de um regresso “à filosofia da Idade Média, bem como às ciências ‘malditas’” o que podemos entender por “ocultismo”.

No caso da Arte Visionária contemporânea, a presença dos padrões abstratos pode ser explicada por um processo normal da trajetória da consciência para um estado não ordinário. Para o arqueólogo David Lewis-Williams (2016 p. 124) essa trajetória se divide em 3 fases, na qual a primeira é a de fenômenos entópticos, que possibilitam a visão dessas formas abstratas que estão presentes em representações de praticamente todas as culturas, como formas geométricas, espirais, labirintos, mandalas, etc. Essas visualizações não têm relação com contexto cultural e estão associadas à constituição do sistema nervoso humano (MIKOSZ, 2009 p. 62).

A recorrência dos outros temas exige outra explicação. Mas podemos pensar, com Lewis-Williams (2016 p. 126-129), que há uma relação direta de um fato ao outro. Na intensificação dessa trajetória, o estágio seguinte (*construal*)<sup>8</sup> fornece uma associação espontânea desses padrões com elementos reconhecíveis pelo sujeito, que funciona

7 “what remained of mediumistic communication once we freed it from the insane metaphysical implications it had entailed”.

8 Fez-se referência aos dois primeiros estágios da “trajetória intensificada” da consciência “desperta” para o ENOC segundo com Lewis-Williams: 1. Fenômenos entópticos e 2. *Construal*. O terceiro estágio seria o das alucinações.

como a pareidolia e nos faz enxergar, por exemplo, olhos em círculos, uma serpente numa ziguezague, Jesus em uma torrada. É o que Lewis-Williams chama de “formas icônicas”. Cada indivíduo tenderá a enxergar coisas que lhe são familiares, o que inclui elementos da sua própria cultura, e podem ser, dependendo do contexto, seres e personagens que fazem parte da sua religião, ou de lendas que são populares em seu país.

O psiquiatra Stanislav Grof, que estudou os efeitos do LSD, também dá testemunho de tal fato, alegando no início das experiências com o psicoativo se contemplam “visões incrivelmente coloridas e dinâmicas de desenhos geométricos, formas arquitetônicas, figuras caleidoscópicas, fontes mágicas e fogos de artifício”. Aqui ele cita elementos que já não são mais abstratos, mas de alguma forma estão associadas com figuras conhecidas, como “formas arquitetônicas” e “fogos de artifício”. Ele relata que experiências em ENOC podem gerar visões alegres ou terríveis, dependendo da disposição de cada um: “a intensificação da ansiedade costuma resultar em uma experiência de ser engolido por um monstro terrível (...) uma descida para o submundo e o encontro com várias criaturas perigosas” (GROF apud CARUANA, 2013 p. 19). Muitas dessas sensações podem se transformar durante a experiência, fazendo com que o indivíduo sinta que atravessou a morte e que renasceu numa atmosfera de luz, unidade e redenção. O tema da morte e do renascimento está presente nos mais diversos sistemas míticos e sagrados, sendo inclusive um tema central no cristianismo.

Há entre os artistas visionários uma crença generalizada de que a reprodução de símbolos comuns ao redor do mundo e através dos tempos acontece porque as visões obtidas em ENOC não apenas são perfeitamente legítimas porque fazem parte da experiência humana, mas que são também revelação de verdades ocultas, visões numinosas que os artistas estariam representando desde tempos imemoriais num “estilo primordial” que se manifesta desde o “princípio” (CARUANA 2013 p. 6). Por isso há grande interesse pelo passado e pelas civilizações antigas, que supostamente guardavam um conhecimento das forças ocultas da natureza hoje perdido. Ernest Fuchs, um dos mais importantes artistas visionários do século XX, sobre este “estilo primordial”, diz ter conhecido “em quase todos



os povos e culturas e, também, na natureza em si – lá onde o mundo primevo aparece... como uma noção, uma memória de uma cultura submergida há muito tempo atrás, incomensurável, que precedesse a história” (FUCHS apud CARUANA 2013 p. 6).

Podemos pensar nesses elementos míticos como manifestações de conteúdos inconscientes, e se estes mitos são elementos partilhados, pode-se falar em um “inconsciente coletivo”, como quis Jung. Em seu manifesto Caruana cita Jung e utiliza a palavra “arquetipos” no sentido da Psicologia Analítica.

Para Jung, assim como para Freud, os conteúdos inconscientes se manifestam através de uma linguagem simbólica passível de decifração. Há uma diferença na natureza e na origem desses símbolos. “Símbolo” aqui não é resultado de uma convenção, como em Pierce, mas uma palavra ou imagem que “implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato” já que tem guarda em sua formulação um aspecto inconsciente, “que nunca é precisamente definido ou inteiramente explicado.”, e que são produzidos espontaneamente nos sonhos (JUNG, 2008 p. 19 e 21).

Esses símbolos têm associação direta com ideias, mitos e ritos primitivos que sobrevivem na mente humana desde tempos imemoriais, e não são produtos individuais, mas coletivos. Embora cada símbolo tenha, para cada pessoa, significações pessoais, existem motivos típicos. Tais imagens, produtos do desenvolvimento da espécie humana, Jung chamava de “arquetipos”. Cabe aqui uma importante distinção: os arquetipos não são inatos; são determinadas manifestações de certos instintos, estes sim inatos, por meio de imagens simbólicas:

O arquetipo é uma tendência a formar essas mesmas representações de um motivo – representações que podem ter inúmeras variações de detalhes – sem perder a sua configuração original. Existem, por exemplo, muitas representações do motivo irmãos inimigos, mas o motivo em si conserva-se o mesmo. (JUNG, 2008 p. 83).

Para Jung (2008 p. 98) são precisamente os arquetipos que criam os mitos, religiões e filosofias, que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras. Tal concepção tem muito em comum com o que constitui a inspiração da Arte Visionária, bem mais do que Freud.

## BUSCA POR UMA REALIDADE SUPERIOR

Há um fato que difere o Surrealismo radicalmente da Arte Visionária: ele se propôs militante e revolucionário. Reivindicou para si os valores do socialismo e o materialismo histórico de Marx. Superficialmente temos a impressão que a última fase do Surrealismo foi uma fase mais “visionária” em função da utilização dos elementos que dizem respeito à magia. Isso pode parecer contraditório, já que a interpretação mais tradicional do marxismo via nesses elementos a negação alienada da realidade, como produto ideológico de uma sociedade dividida em classes. Para Breton, entretanto, a luta contra o idealismo era, também, uma luta contra o racionalismo.

O tipo de revolução apregoado pelos surrealistas era de um tipo mais anárquico, por vezes de completa revolta contra qualquer aparelho de conservação social, desejoso de destruir valores como os de família, pátria e religião (BRETON, 1985 p. 103).

Tentava, sim, conciliar as contradições da vida através do sonho e da poesia, em que o homem ver-se-ia integral, na união dos opostos que seria para ele a consequência do próprio materialismo histórico em seu “abortamento colossal” do sistema hegeliano, colocando os problemas do amor, do sonho, da loucura, da arte e da religião, posto em prática pela primeira vez pelos surrealistas (BRETON, 1985 p. 115).

Tudo indica a existência de um certo ponto do espírito, onde vida e morte, real e imaginário, passado e futuro, o comunicável e o incommunicável, o alto e o baixo, cessam de ser percebidos como contraditórios. Ora, em vão se procuraria na atividade surrealista outro móvel que não a esperança de determinar esse ponto (BRETON, 1985 p. 98)

A criatividade artística era então aliada da libertação humana. Isso estava presente em sua própria concepção do mundo ao negar uma ontologia realista, considerando que o real no qual se crê é um real socialmente produzido, que conduz à aceitação da ideologia que justifica a sociedade que a produziu (WILLER in BRETON, 1985 p. 18).

O papel da magia estava ligado assim ao do maravilhoso e da loucura, inclusas também na sua militância contra toda forma de dominação. A magia aqui reivindicada traçava uma analogia com a alquimia em sua finalidade, na qual sua pedra filosofal é aquilo que levaria a humanidade a libertar-se através da imaginação pelo “longo, imenso, ponderado desregramento de todos os sentidos” (BRETON, 1985 p. 151).

O interesse de Breton nos mitos tem uma ambição prática: a exploração de um mito socialmente transformador: “em que medida podemos escolher ou adotar, e impor um mito em relação a sociedade que julgamos desejável?”, pergunta ele em seu Prolegômenos a um Terceiro Manifesto Surrealista ou Não (BRETON, 1985 p. 212). Em outras palavras, o artista surrealista passava a ter a responsabilidade de fabricar um novo mito afim de produzir a transformação que ele desejava.

Conclui-se que tal uso dos elementos mágicos na arte era usado como um sistema de referência, e que a magia não era um fim no Surrealismo, mas um meio, e a criatividade não deveria ser sacrificada em nome daquela. Até que ponto a libertação do ser humano por esta prática seria produzida, na opinião de Breton, é difícil dizer. Não se pode dizer que não há nada de idealista em pensar na libertação humana através da arte, na conciliação hegeliana das contradições operada no espírito, na consciência.

Na concepção dos visionários contemporâneos esse tipo de libertação é bem mais literal, e talvez até bem mais hegeliana. Já está suficientemente esclarecido que para os visionários as visões tidas em ENOC são mais do que simples alucinações. Para tanto eles se apoiam tanto em suas tradições místicas quanto em teorias do Inconsciente como o próprio Freud e Jung. Também fala-se de uma “Psicologia Transpessoal”, com nomes como Ken Wilber e Stanislav Grof. Tal psicologia é transpessoal porque busca compreender esta condição de transcendência do indivíduo com uma realidade mais abrangente: “as muitas vertentes da vida estão gradualmente evoluindo para uma maior, mais complexa estrutura holística”, na qual cada organismo transcende para ser incluído a um nível superior de consciência e plenitude (CARUANA, 2013 p. 45).

Portanto, na interpretação de Caruana, a Psicologia Transpessoal trata de uma evolução do “Espírito”, poder-se-ia dizer “Absoluto”, na qual todas as individualidades se verão em unidade. A Psicologia Transpessoal, é preciso mencionar, também tem especial interesse nos ENOC.

## SURREALISMO E ENOC

O Surrealismo teria recebido muitas críticas em toda a sua existência, entre as quais as que questionavam o papel do próprio Inconsciente na produção. Algumas das críticas vieram dos próprios surrealistas. Max Ernest afirmou que nenhum resultado era obtido, em técnicas como a colagem e a *frottage*, sem a intervenção consciente do artista, e que a exclusão da racionalidade do processo desempenhava apenas um papel intermediário (KLINGSÖHR-LEROY, 2010 p. 24).

Pode-se pensar que, assim sendo, a Arte Visionária se apresenta como uma alternativa legítima de exploração do Inconsciente, já que os ENOC desestabilizam o uso corriqueiro da razão e obriga o artista a mergulhar fundo num reino de imagens e ideias das quais ele realmente não pode controlar. Até então atentamos ao fato de que oficialmente o procedimento dos surrealistas não envolvia o alcance de ENOC na produção das obras de arte. Veremos agora que isso também pode ser relativizado.

A primeira experiência de escrita automática de Breton (Os Campos Magnéticos) foi realizada junto com Philippe Soupault, ocasião em que estiveram trancados num quarto de hotel por horas sem comer e sem dormir, apenas literalmente registrando tudo o que lhe vinha à mente. Isso, tecnicamente, pode levar a um ENOC (SANTOS, 2017 p. 183).

Um artista profundamente influente para Breton e o Surrealismo foi o pintor italiano Giorgio de Chirico, da chamada Pintura Metafísica, cuja proposta era bastante “visionária” no sentido em que propunha representar aquilo que estava para além do que podia ser visto. Numa nota de rodapé do Primeiro Manifesto Surrealista, Breton (1985 p. 54) afirma que o escritor Guillaume Apollinaire (o próprio criador da palavra “Surrealismo”) o informou que os primeiros quadros de Chirico haviam sido pintados sob a influência de distúrbios cenestésicos (enxaquecas, cólicas).

Um artista que fizera parte do movimento, André Masson, procurava de fato entrar num estado de transe durante a sua produção, pintava com violência, repetindo palavras como “atração” ou “transmutação” em voz alta, como se fosse um mantra, transformando seu processo artístico num ritual: “Farei Sangrar os pássaros’, declarava ferozmente na altura em que compunha *Cavalos Devorando Pássaros*; e queria dar a esta imolação o significado dos sacrifícios antigos” (ALEXANDRIAN, 1976 p. 69).

Em suma, pelas suas temáticas e objetivos, é realmente pouco plausível que toda a produção surrealista fosse realizada “sóbria”, estando ou não isso nos planos de Breton.

## A TRADIÇÃO E A NOVIDADE

O Surrealismo, enquanto vanguarda (ou como algo mais abrangente), foi um fenômeno moderno, tanto nas suas soluções pictóricas quanto nas concepções filosóficas. Isso é bem claro em sua bagagem intelectual, que reunia Hegel, Marx, Freud, e outros autores menos importantes. Politicamente era moderno, porque revolucionário e socialista, propunha o novo como meta. Artisticamente, como o Dadá, explorou e criou novas técnicas e possibilidades, a fim de romper as barreiras entre a arte e a vida, como foi boa parte das vanguardas modernas.

A Arte Visionária contemporânea já não procura se inserir num projeto moderno nem “pós-moderno”, nem vê o projeto da modernidade da arte com bons olhos. Ao contrário, Caruana (2013 p. 22) sugere que História da Arte pegou o “caminho errado” nos últimos séculos, o que é para ele sintoma de uma “doença cultural profunda”, que, por sua vez, era manifestação de uma “doença espiritual”. A modernidade, pensa Caruana, teria negado aos artistas sua verdadeira tarefa: “interiorizar, visualizar e mitificar”, fiel à natureza, trazendo para o reino finito das imagens, o sagrado infinito e invisível aos olhos.

Isso também se aplica ao tipo de acabamento que é proposto para a pintura, que tenta resgatar a tradição de “velhos mestres”. Fuchs ensinou aos seus discípulos a *Mischtechnik*, técnica que utiliza uma têmpera oleosa que garante muita precisão para um *trompe-l'oeil* bastante convincente. Isso é de fato muito mais importante aos visionários contemporâneos do que aos surrealistas, já que a ideia era apresentar ao expectador algo tão “real” quanto possível, como se não se tratasse de uma tela pintada, mas de um portal aberto para outra dimensão, no qual as marcas do pincel e as evidências do acabamento não seriam mais do que uma poluição.



Tal tradicionalismo, porém, não renega o sincretismo de diferentes tradições e nem as novidades que daí decorre, nem os avanços tecnológicos que podem ser empregados na produção artística. Alex Gray diz que os insights visionários criam novas formas de arte a partir do choque de diferentes culturas e inovações tecnológicas, que segundo ele “está gerando uma arte híbrida multicultural” (GREY apud CARUANA, 2013 p. 24).

Caruana (2013 p. 24) cita o artista Johfra Boschart como um caso exemplar de artista que une símbolos de diferentes tradições e culturas numa mesma obra, e em sua própria obra, como pintor, Caruana realiza a fusão de símbolos para explorar seu potencial de significados, como em *Christus Mysticus*, no qual Jesus aparece pregado na Roda do Dharma, um símbolo budista (CARUANA, on-line). Não se trata de uma invenção de símbolos, estes são representados e articulados de maneira a manter a sua identidade. Para os visionários os símbolos são atemporais.

Até que ponto o mesmo ponto de vista podia se aplicar à alguns surrealistas é discutível. Já dissemos que alguns surrealistas se serviram da simbologia mágica e alquímica, embora a magia não fosse um fim e sim um meio de travar uma luta com propósitos artísticos e sociais. Pelo menos esta era a posição de Breton. Havia, por outro lado, surrealistas que eram ocultistas por convicção. A inglesa Ithel Colquhoun, por exemplo, chegou a integrar oficialmente a ordem ocultista Nu-Isis Lodge, na Inglaterra (BAKER, 2012 p. 242).

A obra de Leonora Carrington a partir dos anos de 1940 contém uma rica simbologia mágica ligada à transgressão e revolta contra o patriarcado e às visões estereotipadas das mulheres, inclusive dentro da tradição mágica (FERENTINOU in ZAMANI; NOBLE; COX, 2019 p. 154). Até aí ela estava dentro do programa “bretonista”. É sabido porém que o envolvimento de Carrington com a magia ia além do uso de simbologias, sendo que ela era familiarizada com autores como Gerald Gardner, pai da bruxaria moderna (Wicca), e se identificava como bruxa. O nível de envolvimento dela com a magia é desconhecido. (FERENTINOU in ZAMANI; NOBLE; COX, 2019 p. 159).

Ocorre algo diferente com Victor Brauner, que após um caso mirabolante passou a se envolver com ocultismo. Ele havia representado a si mesmo com o olho vasado em 1931, para ter seu olho mutilado “de verdade” em 1938 ao tentar apartar uma briga entre dois amigos. Entre um evento e outro, Brauner teve uma verdadeira obsessão pelo tema do

olho mutilado em suas obras. O artista interpretou o caso como a descoberta de um dom divinatório e passou a se dedicar ao estudo do universo da magia, fato que mudou a sua obra, que passou a representar os temas típicos do ocultismo (ALEXANDRIAN, 1976 p. 118). Poder-se-ia dizer que ele tornou-se um artista visionário, porém, para quem considerar que sua obra “surrealista” foi uma verdadeira premonição, é possível considera-lo um visionário desde aquela época, já que esta seria, supostamente, a autêntica representação artística de um fenômeno mágico.

## A QUESTÃO DA LINGUAGEM

Este resgate e esta fusão de símbolos nos remete à questão da linguagem, que também tem um papel fundamental no estudo do Inconsciente. No caso dos artistas visionários, há um interesse na expansão da compreensão para além dela, isto é, na contemplação das imagens para além dos significados. Caruana cita uma passagem de Huxley, que via na linguagem uma “válvula redutora”:

Temos de saber lidar de forma eficaz com as palavras, mas ao mesmo tempo temos de preservar e, se necessário, intensificar a nossa capacidade de ver o mundo diretamente e não através da lente semiopaca dos conceitos, (...) (HUXLEY 2015 p. 60).

482

Para conseguir atingir este olhar os visionários utilizam os ENOC que, pelo que citamos anteriormente, altera nossa percepção do mundo. Huxley afirma que sob o efeito da mescalina “as impressões visuais se intensificam e o olhar recupera parte da inocência perceptiva da infância, quando as sensações não se subordinavam imediata e automaticamente aos conceitos” (HUXLEY, 2015 p. 22 e 23).

Isto não significa, como pode parecer a princípio, uma simples busca pelos sinais estéticos que são imediatamente lidos pela nossa sensibilidade, independente do processo de significação. Há, neste caso, uma busca por um significado oculto: é uma busca pela visão emancipada da linguagem que se realiza através da própria linguagem ou, pelo menos, de uma linguagem não gramatical. Caruana diz que a Arte Visionária (contemporânea) busca criar uma linguagem puramente visual através da combinação de velhos símbolos em prol da constituição de um novo “vocabulário visual”: “Compreender a história da Arte

Visionária significa ler os sinais ocultos e recuperar seus significados perdidos”, e ainda “A linguagem-imagem é uma linguagem perdida, como códigos indecifráveis. Mas subjacente a tudo o que sonhamos todas as noites” (CARUANA, 2013 p. 53). Seria o caso de utilizar a linguagem para apontar para o mundo invisível; fazer significar o transpessoal através de signos indecifráveis.

No caso do Surrealismo a questão da linguagem é igualmente relevante. O exemplo mais visível é o de Magritte que trata especificamente da ligação entre as palavras e as coisas, tanto é que rendeu um livro do próprio Michel Foucault, filósofo francês, sobre a sua obra. Nomeia incorretamente os nomes dos objetos causando-nos a estranheza que nos alerta para a “absurdidade da normalidade” (KLINGSÖHR-LEROY, 2010 p. 22). Essa questão é central no Surrealismo desde a Escrita Automática.

A experiência de escrita automática permite compreender que a relação do sujeito com a realidade se constrói na enunciação: “A mediocridade de nosso universo não dependeria essencialmente de nosso poder de enunciação?”, pergunta Breton em seu texto “Introdução ao discurso sobre o pouco de realidade” (SANTOS, 2017, pág. 183).

Houve uma aproximação de Lacan ao movimento, que visitou Salvador Dali em 1931. O então jovem psiquiatra se interessava sobretudo pela questão da paranoia suscitada pela obra do surrealista mais famoso. Lacan ofereceu sua tese sobre a psicose paranoica e suas relações com a personalidade em 1932, e esta foi recebida com grande entusiasmo pelos surrealistas (SANTOS, 2017 p. 179 e 188). Essa aproximação foi possível graças à concepção original dos surrealistas, cujo interesse na obra de Freud estava localizado, desde o princípio, no trabalho da linguagem sob o prisma do Inconsciente: “(...) O interesse do surrealismo estaria voltado para o sonho enquanto linguagem, e não enquanto matéria de interpretação analítica; ou seja, enquanto significante e não uma busca de algum significado”. (WILLER in BRETON, 2013 p. 20). A tônica estava, então, na imagem e suas múltiplas possibilidades, no significante e não no significado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inevitabilidade da comparação entre Surrealismo e Arte Visionária nos leva a esbarrar nas fronteiras dos seus conceitos. Ambas tratam de representações daquilo que é fantástico, onírico, psicodélico ou irreal. Imagens fisicamente impossíveis, que evocam “realidades paralelas” ou coisas que estão para além da percepção dos sentidos, tais como visões interiores e inconscientes.

As diferenças mais óbvias entre ambos, que se apresentam de maneira mais superficial, são o fato do Surrealismo ter uma abordagem mais moderna e clínica enquanto a Arte Visionária seria mais mística e metafísica; o Surrealismo trataria mais do absurdo e do impensado, enquanto a Arte Visionária seria mais simbólica, “esotérica” no sentido mais próprio da palavra (para iniciados); e que enquanto os artistas visionários utilizam de meios para alterar o estado de consciência, os surrealistas estariam interessados somente nos efeitos dessas alterações.

Como vimos, essas diferenças são muito relativas. Percebemos, ao analisar mais a fundo, que tais diferenças não são tão fáceis de delinear, dada a abrangência dos conceitos em questão. Em primeiro lugar porque o Manifesto da Arte Visionária aponta várias características para definir seu conceito, mas nem sempre essas características aparecem juntas, o que deixa o conceito muito aberto. Também não há especificação sobre os critérios utilizados para selecionar os artistas reivindicados como visionários no passado, além de uma noção vaga de “qualidades visionárias”. Caruana não teve a preocupação de delimitar o conceito com exatidão, o que, aliás, explica o nome “Primeiro Manifesto da Arte Visionária”, que sugere a existência de outros manifestos futuros.<sup>9</sup>

Já no caso do Surrealismo, apesar dos esforços de Breton em defini-lo e mesmo em controlar a produção do grupo (ele chegou a expurgar membros), ainda assim encontram-se nos próprios manifestos e nas obras dos artistas uma variedade de elementos que torna inviável dar ao conceito um contorno preciso. Assim Surrealismo e Arte Visionária chegaram

---

<sup>9</sup> Caruana conta que escreveu o manifesto com o título “primeiro esboço” e que jamais acreditou que este trabalho haveria de ser definitivo (CARUANA 2013 p.x).

a confundir-se em certos aspectos, de forma que alguns artistas podem ser considerados pertencentes de ambos, de forma que o próprio Caruana apontou Magritte, Dali e outros surrealistas como autênticos visionários.

Podemos observar que ambos têm como questão central de sua produção a relação com a própria realidade, tendo em vista certa desconfiança pela forma como ela nos é representada pela linguagem, e tendo como objetivo superar certos entraves e hábitos mentais que nos mantêm cativos, seja de um ponto de vista espiritual, social ou psicológico.

## REFERÊNCIAS

ALEXANDRIAN, Sarane. **O surrealismo** [tradução de Adelaide Penha e Costa]. São Paulo: Verbo, Editora da Universidade de São Paulo, 1976.

BAKER, Phil. Austin **Osman Spare: The Life and Legend of London's Lost Artist**. Londres: Strange Attractor Press, 2012

BELL, Julian. **Uma nova história da arte** [tradução de Roger Maioli]. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 2008.

BRETON, André. **Manifestos do surrealismo** [tradução de Luiz Forbes]. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1985.

CARUANA, Laurence. **O primeiro manifesto da arte visionária** [tradução de José Eliézer Mikosz] 1ª. Edição - Curitiba: URCI – GLP, 2013.

CARUANA, Laurence. **Website**. Disponível em <<https://www.lcaruana.com>> Acessado em 01 jan. 2020.

FERENTINOU, Victoria. A Witch in Search of Myth: Enchanted Visions of Female Transgression and Empowerment in the Ouvre of Leonora Carrington in ZAMANI, Daniel; NOBLE, Judith; COX, Merlin. **Visions of Enchantment: Occultism, Magic and Visual Culture**. Lopen: Fulgur Press, 2019.

HUXLEY, Aldous. **As portas da percepção – céu e inferno** [tradução de Marcelo Brandão Cipolla; Thiago Blumenthal] 1ª. Edição – São Paulo: biblioteca Azul, 2015.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos** [tradução de Maria Lúcia Pinho]. 2ª. Edição especial brasileira – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KLINGSÖHR-LEROY, Cathrin. **Surrealismo** [tradução de João Bernardo Paiva Boléo]. Hohenzollernring: Taschen GmbH, 2010.

LAUTRÉAMONT. **Obra completa**. Tradução de Cláudio Willer. São Paulo: Iluminuras, 1997.

LEWIS-WILLIAMS, David. **The mind in the cave**. Londres: Thames & Hudson Ltd., 2016.



MIKOSZ, José Eliézer. **A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Espirais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)**. UFSC, 2009. Tese (doutorado). Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas (PPGICH), Condição Humana na Modernidade, Modernidade e Globalização, Florianópolis, 2009.

DOS SANTOS, Lúcia Grossi. **Surrealismo e psicanálise: o inconsciente e a paranoia**. Artefilosofia, n. 23, p. 178-191, 2017. Disponível em <<https://periodicos.ufop.br:8082/pp/index.php/raf/article/view/1271>> Acessado em 10 set. 2019.

ZAMANI, Daniel; NOBLE, Judith; COX, Merlin. **Visions of Enchantment: Occultism, Magic and Visual Culture**. Lopen: Fulgur Press, 2019.

Recebido em: 17/06/2020

Aceito em: 31/07/2020

## ESCUITA CORPORAL: A RELAÇÃO DANÇA-MÚSICA NO SAPATEADO AMERICANO

Victória Ferreira Napoli<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo é resultado de um Projeto de Iniciação Científica que nasceu da vontade de entender, explorar e discutir a relação dança-música no Sapateado Americano, propondo reconhecer este enquanto uma arte interdisciplinar e constituída a partir de uma relação interdependente, horizontal e não hierárquica entre dança e música. Para iniciar a discussão, analisei a história do sapateado e o modo como a dança e a música se encontram nesta, além de experiências propostas por artistas e teóricos que propunham modos de relacionar as duas linguagens artísticas, como Merce Cunningham, John Cage, e Émile-Jacques Dalcroze. A Teoria Corpomídia, de Helena Katz e Christine Greiner, contribuiu para novos entendimentos acerca do corpo que dança e também produz som, quebrando com uma noção de corpo-instrumento presente no discurso de alguns sapateadores. Também constitui o corpus desta pesquisa, enquanto referência artística, o projeto Vário, além de investigações e testagens práticas de escuta corporal realizadas pela autora.

**PALAVRAS-CHAVE:** Relação; dança-música; Sapateado Americano; corpo-instrumento; escuta corporal.

### BODY HEARING: THE DANCE-MUSIC RELATION ON TAP DANCE

**ABSTRACT:** This article is the result of a Scientific Initiation Project that was born from the desire to understand, explore and discuss the dance-music relation on Tap Dance, proposing to recognize it as an interdisciplinary art form and constituted from an interdependent, horizontal and non-hierarchical relationship between dance and music. To start the discussion, I analyzed the history of tap dancing and how are dance and music meet on it, in addition to experiences proposed by artists and theorists of ways to relate the two artistic languages, such as Merce Cunningham, John Cage, and Émile-Jacques Dalcroze. The Corpomídia Theory, by Helena Katz and Christine Greiner, contributed to new understandings about the body that dances and also produces sound, breaking with a notion of body-instrument present in the speech of some tap dancers. The Vário project also constitutes the corpus of this research, as an artistic reference, in addition to investigations and practical tests of body hearing performed by the author.

**KEYWORDS:** Relation, dance-music; tap dance; body-instrument; body hearing.

487

<sup>1</sup> Graduanda de Bacharelado e Licenciatura em Dança da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – Campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Bolsista pela Fundação Araucária do Projeto de Iniciação Científica 2019-2020 da Unespar/FAP sob orientação do prof. Dr. Giancarlo Martins. E-mail: victoria.napoli.vn@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O sapateado torna a música visível, combinando padrões auditivos com formas no espaço. Você pode assistir um vídeo de um dançarino como Buster Brown, desligar o som, e ainda assim praticamente ouvir as batidas. É música para os surdos. E o sapateado também faz o movimento ser audível. Feche os olhos e você pode quase ver a troca de peso. Chame de dança para os cegos (SEIBERT, 2015, n.p., tradução livre).

O Sapateado Americano é um estilo de dança que requer o uso de sapatos especializados, com chapas de metal na sola, que produzem som no movimento, principalmente dos pés. Esta pesquisa surgiu, portanto, de um interesse em discutir e entender a relação singular que o sapateado promove entre duas linguagens artísticas distintas – a dança e a música. Singular porque não se trata de dançar com uma música externa, nem tocar para alguém dançar, mas sim produzir dança e música simultaneamente, em um mesmo corpo, utilizando um sapato especializado.

O sapateado produz música com o corpo, o que pode fazer-nos pensar no corpo como um instrumento musical, gerando muitas implicações na maneira com que sapateadores se relacionam com seu próprio corpo e produzem movimento. Isto ainda abrange uma discussão histórica acerca de uma possível relação hierárquica entre dança e música, que pode considerar a dança como dependente de uma música externa para existir. Proponho um olhar para esta relação enquanto interdependente e mais horizontal.

A partir disso, surgiram algumas perguntas, às quais busco possíveis respostas, como: Onde o sapateado se encontra no âmbito da dança, e como invade o âmbito da música? O que diferencia um sapateador de um músico? E de um dançarino? O que altera na relação com o corpo, quando um dançarino também se considera músico? Qual a relação entre o som que se produz e os movimentos realizados?

## SAPATEADO AMERICANO E HISTÓRIA

Antes de mergulharmos nessas questões, acredito que seja essencial entender de onde o Sapateado Americano vem, e os componentes de sua história que o tornam o que é hoje. Sua história é fragmentada e apenas parte dela foi registrada, portanto, os dados que apresentarei a seguir foram coletados da Apostila de conteúdos e referências Para a

Prova Teórica de Sapateado, organizada pelo Sindicato dos Profissionais de Dança do Rio de Janeiro, e do livro *What the Eye Hears – a History of Tap Dance (O que os olhos escutam – Uma História do Sapateado Americano)*, de Brian Seibert.

É importante destacar que utilizar o termo “Sapateado Americano” é relevante para fazer um recorte de estilo, aquele que chegou ao Brasil, aos sapateadores brasileiros assim como a autora deste artigo. Ainda que existam outros estilos no país, como o Irlandês, o flamenco e semelhantes criados aqui, como a chula, dança típica do Rio Grande do Sul e o fandango, típico no litoral do Paraná, o americano foi o mais difundido. Hoje o Brasil é um dos países com o maior número de sapateadores no mundo.

O Sapateado Americano como o conhecemos hoje constituiu-se nos Estados Unidos, mas sua história começa antes ainda da história do próprio país, que foi apenas o ponto de encontro de danças tradicionais de diferentes culturas que resultaram no *tap dance*. Dentre essas diferentes culturas, tiveram mais destaque as danças populares vindas da Irlanda, da Inglaterra e da África.

Na Irlanda, a influência veio de danças percussivas – *jig, clog* são alguns exemplos – que resultaram de tentativas dos camponeses de esquentarem seus pés batendo no chão. Percebendo o som que resultava nesse contato, passaram a brincar com isso e assim surgiu uma dança codificada, cuja ênfase era nos pés e pernas, tendo como principal característica o corpo sempre ereto, com o tronco rígido e os braços sempre ao lado do corpo. Brian Seibert explicita este foco exclusivo na movimentação e no som dos pés, ao afirmar que “as danças deviam, também, serem vistas. Os dançarinos aproximavam os pés da linha da visão, subindo em mesas; as mulheres subiam suas saias.” (2015, n.p., tradução livre). Então, mesmo que houvesse preocupação em ver o movimento, os pés eram mais importantes de serem notados que o resto do corpo.

Já na Inglaterra, a dança que surgiu – chamada *Lancashire Clog* – nasceu de experimentações de operários na Revolução Industrial, com seus tamancos (os chamados *clogs*) entalhados com pedaços de madeira, produzindo ritmos também a partir do som vindo do contato do pé com o solo. A partir da evolução dessa dança feita na Inglaterra, os sapatos também evoluíram, ganhando chapas de metal na sola, que existem até hoje.

De acordo com a história oral, os trabalhadores, inspirados pelas batidas das máquinas, agitavam seus pés para se manterem aquecidos e gostavam do som. [...] *Clogs* eram associados à escravidão. Mineiros vestiam *clogs*, assim como trabalhadores de barcos, os quais podiam praticar suas danças no trabalho. Estabelecimentos, querendo excluir os “sujos”, penduravam avisos de que “Pessoas de *Clogs*” não poderiam entrar (SEIBERT, 2015, n.p., tradução livre).

Neste trecho, é destacado também o meio cultural de origem dessas danças: produzidas por operários, que eram vistos como “sujos”, tendo assim os tamancos uma carga de preconceito e resistência que reflete na dança, antes dela conquistar os musicais da Broadway e filmes de Hollywood.

Aqui é relevante, para esta pesquisa, pontuar que as danças de ambos os países supracitados tinham, e ainda tem, um destaque para as pernas e pés, de onde sai o som. O resto do corpo ficava em segundo plano, sendo até mesmo compelido a ficar ereto e estático, para não tirar o foco dos pés.

Por fim, a influência da cultura africana se deu por seu caráter percussivo tanto na dança quanto na música. Vale comentar que o material histórico coletado pelo autor Brian Seibert, uma das principais referências deste artigo, é, em sua maioria, na visão de brancos europeus, e todos relatavam, entre outras coisas, a percussão, mesmo que de maneira cômica e debochada. Ao contrário das danças europeias, o corpo inteiro é convidado a participar da dança, e os ritmos também eram mais complexos. Estes são os principais elementos que diferenciam o que conhecemos como Sapateado Americano de outros estilos como o Irlandês.

Africanos dançavam percussivamente. Eles batiam seus pés no chão, mas também amarravam sinos em seus tornozelos e enchiam seus braços de braceletes, adornos que faziam barulho, tornando audível a precisão do bailarino. Mesmo partes do corpo sem adornos – escápulas, pescoço – se comportavam como se também estivessem fazendo som (SEIBERT, 2015, n.p., tradução livre).

O encontro de todas essas linguagens e culturas aconteceu, por fim, com a escravidão de africanos nos Estados Unidos. Foi onde eles tiveram contato com as danças percussivas europeias, e passaram a produzir sua percussão com seus pés e mãos, visto que eram privados de seus instrumentos e outros elementos de sua cultura. Percebamos:



o corpo surgiu como uma substituição de instrumentos musicais, atuando como um. No decorrer deste artigo veremos como este fator do surgimento do sapateado pode ter influenciado a noção de corpo-instrumento para sapateadores através dos anos.

A mistura de culturas não foi simples, visto que a segregação racial nos Estados Unidos perdurou por muitos anos. Em sua maioria, a cópia mútua e de movimentos e outros elementos da cultura se deu de forma cômica, tanto de escravos quando de seus senhores brancos. Havia espaços específicos, em clubes do bairro Harlem em Nova Iorque, onde sapateadores negros podiam se apresentar, muitas vezes não podendo sequer fazer parte do público que assiste. Enquanto dançarinos brancos conquistavam os espaços de musicais e filmes, os negros, cuja cultura fomentou o sapateado, viviam à margem.

Enfim, temos o Sapateado Americano, composto por sapatos com chapas de metal, ritmos elaborados e maior fluidez do corpo, que acompanha o ritmo dos pés. Outro elemento dessa época e que acompanha o sapateado até hoje é a cultura de batalhas e rodas de improviso.

Como no *Lancashire Clog*, o desafio e a capacidade de improvisar sempre foram essenciais à arte do sapateado. Antes de ganhar suas sofisticadas formas nas grandiosas coreografias de Hollywood, o sapateado de raiz era (e continua sendo) uma arte de solista, de improvisador, uma arte que se expressa plenamente no ambiente competitivo da roda informal ou da esquina de rua (tradição que continua hoje nas *jam sessions* de sapateado, geralmente no ambiente de um clube de jazz ou de uma sala de aula) (HARPER, 2019, p. 4).

491

Esta tradição das batalhas, chamadas *cutting contest*<sup>2</sup>, e das rodas de improviso, as *JAM sessions*<sup>3</sup>, é resultante das batalhas e das trocas entre dançarinos e músicos que existiram tanto na cultura africana quanto na europeia. Um elemento curioso que apareceu em ambas, em meio a cultura de batalhas, foi o desafio de dançar com copos de água ou outros recipientes sobre a cabeça. Sendo o vencedor aquele que conseguisse sapatear sem derrubar um pingo de água. Hoje em dia, os critérios giram em torno da musicalidade, limpeza de som e movimento, agilidade e exploração do ritmo – elemento também bastante mencionado nas batalhas de dançarinos afro-americanos.

2 Batalhas tradicionais do jazz que migraram ao sapateado, de diversas rodadas com eliminações.

3 Do inglês *Jazz After Midnight*, Jazz depois da meia noite. Nome dado à cultura de improviso em grupo entre músicos de jazz, hoje utilizado no sapateado.

Nestas práticas, já é possível reconhecer a estreita relação entre a dança e a música no sapateado americano. Nos relatos de seu primórdio, os dançarinos eram, muitas vezes, acompanhados de músicos percussionistas, além da própria música que produziam.

No Brasil, o sapateado chegou apenas nos anos 40. Curiosamente, o precursor que se tem registro é um australiano, mas com referências estadunidenses: Philip Ascott estabeleceu-se em solo paulista, ensinando novos sapateadores em sua casa. A partir daí foram surgindo os sapateadores nascidos em solo brasileiros, a maioria autodidatas, sem conhecimento de nomenclatura e passos codificados. A estruturação e codificação de técnicas de sapateado no Brasil ficou a cargo de Marchina, que criou um método conhecido até hoje.

Quero destacar aqui a companhia criada nos anos 80 chamada *Orquestra Brasileira de Sapateado*, que já no próprio nome chama atenção para o lado musical do sapateado. A orquestra tem como característica principal explorar ritmos brasileiros no sapateado, como samba, bossa nova, etc. Atualmente, a maior referência de brasilidade no sapateado é Valéria Pinheiro, artista que criou passos novos de sapateado baseados nas músicas e danças brasileiras, como samba e baião. Pontuo, então, que o sapateado americano já chegou no Brasil relacionando-se intrinsecamente com a música feita aqui, principalmente aquela que tem origens na cultura de matriz afro-brasileira.

## A RELAÇÃO DANÇA-MÚSICA

Analisando a história do sapateado, já percebemos como a música faz parte dele desde o princípio. Em grande parte dos relatos sobre sua prática em seu princípio nos Estados Unidos, são citados músicos que tocam “fiddle”, instrumentos semelhantes ao violino, que acompanhavam os dançarinos. O “fiddle” que acabou virando bateria, saxofone, piano, contrabaixo e outros que são, em sua maioria, utilizados para produzir jazz, estilo de música que tem relação intrínseca com o sapateado.

O surgimento da música jazz no início do século XX complementou perfeitamente o sapateado. Seu *swing*, sua batida sincopada, sua espontaneidade e o espaço que ele deixa ao improvisado foram pratos cheios para o sapateado. Assim os dois cresceram e andaram juntos a partir daí, inspirando-se mutuamente (HARPER, 2019, p. 4).

Era comum, inclusive, encontrar as chamadas *Big Bands*<sup>4</sup> de jazz que incluíssem sapateadores dentre seus músicos. Esse encontro se deu devido ao ambiente em comum que ambas as artes cresceram: nos bares do bairro Harlem, nos Estados Unidos, regado a música, dança, desafios, *swing*<sup>5</sup> e improviso. Até hoje essa relação é muito estudada por sapateadores, que ressaltam a importância de se conhecer elementos da música jazz, alguns até mesmo lançando álbuns e músicas das quais o sapateado contribui como instrumento.

Essa preocupação com a musicalidade do sapateado pode carregar também, porém, uma noção de corpo-instrumento que coloca o corpo como um objeto a ser manipulado em favor do som a ser produzido. É comum encontrar sapateadores que consideram o corpo como um instrumento, ao referir-se ao âmbito musical do sapateado. Brian Seibert (2015, n.p.) disse em seu livro que “o sapateado se encontra entre o potencial abstrato da música e o humanidade inevitável da dança, onde o instrumento é o corpo, a pessoa.”

Essa concepção do sapateado implica na forma como o corpo é visto no âmbito da dança. Corrobora com noções de um corpo que é manipulado, como um objeto, por um ser exterior a ele, como o objetivo de reproduzir som e formas. Por isso, a Teoria Corpomídia, de Helena Katz e Christine Greiner foi grande aliada desta pesquisa.

A Teoria Corpomídia afirma que o corpo não é recipiente de informações, um meio por onde elas passam, mas é mídia de si mesmo. Ou seja, toda informação vinda do contato com o ambiente é transformada em corpo, se relacionando com o que já está presente nele.

O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda a informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com esta noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. A informação se transmite em processo de contaminação. (GREINER; KATZ, 2005, p.131)

Este entendimento de corpomídia se distancia de pensamentos do corpo enquanto objeto, neste caso, instrumento, a ser manipulado e recheado de informações a serem reproduzidas – sons, movimentos. Contribui, para esta interpretação, o artista de percussão

---

4 Nome dado a bandas de jazz dos anos 20 aos anos 40 caracterizadas pelo *swing*.

5 Estilo de jazz que tem como característica principal o pulso fora da batida, ou nos sons mais fracos.

corporal Pedro Consorte, com seu trabalho *Por relações mais porosas: repensando formas de trabalhar com a Percussão Corporal, a partir da Teoria Corpomídia*. Em sua pesquisa, Consorte busca quebrar com a dicotomia corpo-instrumento muito utilizada na percussão corporal, linguagem semelhante ao sapateado.

Muitas vezes, entendemos que o corpo serve como um meio de produzirmos música e, a partir do momento em que consideramos o corpo um meio, a tendência pode ser a de identificá-lo como um mediador entre nós (esses sujeitos que não são corpo, pois são os “proprietários” de seus corpos) e o mundo. [...] Quando trabalhamos sob o olhar de que a mente ocupa o corpo, estamos dando continuidade a uma maneira dualista e cartesiana de pensar, na qual mente e corpo aparecem como universos paralelos independentes (CONSORTE, 2014, p. 18).

Um dos objetivos dessa pesquisa é desconstruir esse pensamento, de forma a perceber a relação dança-música de forma mais fluída, e reconhecendo as singularidade da produção musical do sapateado, que tem implicações diferentes quando em comparação a músicos. Ao passo que músicos se movimentam com o objetivo de produzir música utilizando o instrumento em questão, sapateadores se movimentam com a intenção de fazer dança e não apenas se relacionar com um instrumento – no caso, o sapato.

[...] toda música começa no movimento: mãos nas chaves, respiração em canos. Mas um músico dança incidentalmente – remexendo-se para alcançar uma nota, manter a batida – enquanto para um sapateador, os movimentos que fazem a música são desenvolvidos intencionalmente (SEIBERT, 2015, n.p. tradução livre).

494

Todo som, portanto, depende de um movimento, mas no sapateado, o movimento também está em questão, o que o configura como dança. Onde ele se localiza, portanto, nesta arte? A seguir, incorporarei à discussão momentos em que a música invadiu campos da dança, e vice-versa.

Quando se fala em relação dança-música, é comum pensar em Merce Cunningham (1919 – 2009)<sup>6</sup> e John Cage (1912 – 1992)<sup>7</sup>. Sendo Cunningham um artista da dança e Cage artista da música, os dois se encontraram e passaram a trabalhar juntos, buscando uma independência entre as artes. Perceberam que, até então, a dança se via dependente da música para mover a partir dela, e que também a música era, muitas vezes, produzida em função de determinada cena de dança, de determinados movimentos.

<sup>6</sup> Importante dançarino e coreógrafo norte-americano da Dança Moderna, defendia a independência da dança com relação à música.

<sup>7</sup> Compositor, teórico musical e escritor norte-americano, pioneiro da música aleatória.

Seu trabalho consistia, então, em ter dança e música se relacionando em um mesmo espaço e tempo – sendo este último a principal relação entre as duas, segundo eles – mas criadas independente uma da outra, sem a hierarquia vista até então.

Como dança e música coabitavam o mesmo espaço e tempo, porém com poucas interferências entre si, surge a abordagem da simultaneidade como relacionamento e da independência/interdependência entre música e dança (RIBEIRO, 2017, p. 23-24).

Porém, segundo Ribeiro (2017) seus trabalhos não devem ser resumidos à independência, visto que, mesmo que criadas separadamente, elas se encontravam no aqui e agora, se relacionando e criando uma terceira obra. Ainda segundo a autora, esta forma de trabalhar permitia que os espectadores relacionassem o que viam ao que ouviam de sua maneira, individual. A experiência era única, e as artes se tornavam dependentes a quem via, e interpretava a sua maneira.

[...] ambas se tornam interdependentes pela simples presença, compartilhando o mesmo tempo e espaço. Além disso, são fruto de diálogo intenso entre dois artistas em busca de novas alternativas, testando os limites da colaboração entre música e dança. O profundo intercâmbio de informações entre Cage e Cunningham só foi possível por meio de uma relação colaborativa, que envolve um posicionamento ético não hierárquico entre artistas, estabelecendo relações horizontais e permitindo que ambos conheçam as peculiaridades e limites de cada prática artística envolvida (RIBEIRO, 2017, p. 25).

Este processo de horizontalizar a relação dança-música, citada por Ribeiro, quebrando a relação hierárquica entre elas, contribui para perceber o sapateado enquanto uma busca por equilíbrio nessa dualidade. A diferença encontra-se na forma que essa relação se dá: ao contrário do trabalho feito com Merce Cunningham e John Cage, o sapateado está justamente da interdependência entre as artes, não sendo passível de existir sem dança, nem mesmo sem música. Uma interdependência que não acontece somente pela existência mútua em cena, mas pela própria origem em comum, na criação do sapateador.

No âmbito da música, me deparei com Émile Jaques-Dalcroze. Famoso pedagogo musical, Dalcroze acreditava que todos nós temos um instinto ritmo musical, sendo ele base para toda arte, não somente a música. Podemos relacionar essa sua constatação com a afirmação de Merce Cunningham e John Cage de que o tempo é o ponto de encontro entre dança e música.



Ao perceber que a música não é sentida apenas pelo ouvido, mas pelo corpo inteiro, e que o corpo em movimento rítmico é o primeiro e o mais perfeito dos instrumentos musicais, entendeu que toda a educação musical deveria ser ao mesmo tempo uma educação de movimento livre, natural e harmonioso. A partir de suas observações iniciou experiências com exercícios rítmicos que envolviam todo o corpo (DEL PICCHIA; DA ROCHA; PERREIRA, 2013, p. 75).

Assim Dalcroze criou seu próprio método de educação musical, acreditando que música, audição consciente e movimento corporal são inseparáveis. Dessa forma, integrou gestos e movimentos corporais no estudo do que chamou de Rítmica. Esse ponto explicita um afastamento da independência proposta com Cunningham e Cage, o que nos permite pensar na relação horizontal entre dança e música através de uma criação e percepção intrínseca e indissociável.

Acredito que essa seja, também, uma forma de perceber o encontro das duas artes no sapateado: através da interdependência. Me afasto apenas de sua percepção do corpo em movimento como um instrumento musical, visto que, mesmo tendo uma noção mais contemporânea da relação corpo-mente, Dalcroze não deixa de compara-lo a um objeto.

Outro termo que o músico utilizou foi o de ouvido interior, que sustenta uma teoria de que a música é ouvida por todo o corpo, e não somente o ouvido.

Ao redimensionar a educação musical, Dalcroze a concebeu como um treinamento que reintegraria corpo e mente. Seu método propõe uma educação musical baseada na audição, com a participação de todo corpo, tendo o pressuposto de que o som é percebido por outras partes do corpo além do ouvido (DEL PICCHIA; DA ROCHA; PERREIRA, 2013, p. 76).

O ritmo reverbera, então, no corpo como um todo. E quando o ritmo é produzido pelo próprio corpo? Há reverberação do próprio corpo em movimento e sua vibração, mas também do som que, quando externado, volta a internalizar através da audição. O movimento corporal está em questão não só no ouvir, mas também no produzir música.

## O PROJETO VÁRIO E A DANÇAMÚSICA

Apesar de perceber que o sapateado produz uma relação única, no meio do processo me deparei com artistas que pensavam a interação entre dança e música de maneira muito próxima à que proponho aqui. Refiro-me aqui de uma performance do projeto Vário, formado pelos músicos Daniel Amaral e Machison Abreu e pela dançarina Lívea Castro.

Desde o programa já há uma pista do modo como dança e música são tratadas no trabalho: este a descrevia como, entre outras coisas, uma “[...] Criação em *dançamúsica* que propõe uma realidade sensível de colaboração, de corpos que se movimentam em rede.” Mais tarde, em entrevista com Lívea Castro e Daniel Amaral, dois dos artistas integrantes, tive conhecimento de que este termo é inspirado no também composto *dançateatro*, de Pina Bausch, e tem também, assim como essa pesquisa, o objetivo de dissolver possíveis hierarquias que talvez existissem se descrita como dança e música, ou música e dança, entre outras possibilidades.

A performance começa com um jogo. Os três artistas estão transitando no centro do espaço jogando uma pequena bola de um para o outro, contanto quantas vezes conseguem fazer isso sem derrubar. Aos poucos o público é convidado a participar também do jogo, ao qual é adicionado um novo elemento: um microfone ligado a um pedal de repetição, no qual a intérprete, seguida de outras pessoas, expressa sons através da voz. Aos poucos o jogo se dissolve e resta apenas a artista no centro, movendo o que os artistas chamam de “corpo-asterisco”, formando vetores no espaço nessa abertura como conexão. Em dado momento, é percebido pelo público que também temos pedais de repetição à nossa frente. A partir daí, fazemos parte da composição do som, que contamina a movimentação da artista.

O trabalho em si propõe uma contaminação mútua entre movimento e som, ambos produzidos em tempo real. Segundo Castro (2019), sua movimentação é influenciada por micromovimentos, pelo som dos que participam e por sua própria voz alterada pelo microfone. Amaral (2019) afirma que “[sentimos que] a voz era o instrumento mais interessante, ela parte do corpo e volta para o corpo, e o loop cria essa textura.” (Informação verbal). Aqui já podemos fazer um paralelo com o sapateado, no qual o som que é produzido pelo e no corpo, retorna à ele quando em contato com o espaço, com uma sonoridade única produzida pelo sapato.

Quando perguntei-lhes se acreditam que existe alguma hierarquia entre dança e música, e como seu trabalho se inseria nisso, Castro comentou que a dança pode ser, ainda, hoje, muito dependente da música. Ao passo que Amaral traz uma visão de Thierry

de Mei<sup>8</sup>, compositor que afirma que há a busca pelo equilíbrio, mas que elas nunca estarão perfeitamente alinhadas, estando sempre uma a cima da outra. Quebrando com esse pensamento, ele usa Merce Cunningham como exemplo, afirmando que, ao criar todo um espetáculo cuja música vem depois, ele liberta a dança da música.

Já Castro (2019) fala da cognição ao afirmar que os estímulos não acontecem ao mesmo tempo, mas de uma forma não linear, de forma a parecer acontecer tudo ao mesmo tempo, e misturado. Ela acredita que, no “Vário”, eles não criam uma hierarquia, e que a recepção do público é através de percepções que se alteram, ora mais na música, ora mais na dança.

Mas eu acho que é não pensar muito nessa não hierarquia, mas pensar mesmo na ideia de diálogo, criando um ambiente mais airado, diferente desses ambientes mais impositivos, em que a dança segue a música ou a música segue a dança (CASTRO, 2019).

Esta forma de pensar, e a própria criação feita dessa maneira, abre espaço para a discussão da relação dança-música de maneira interdependente, se aproximando muito a provocação que busco fazer com este trabalho, mesmo não se tratando da linguagem do sapateado.

## ESCUA CORPORAL: UMA PROPOSTA DE INVESTIGAÇÃO CORPORAL

Tendo consciente as particularidades do sapateado americano nessa discussão, iniciei o que chamo aqui a seguinte proposta de investigação: além das leituras sobre sapateado, me propus, como sapateadora, a pesquisar essa relação em meu próprio corpo. Trazendo as leituras, orientações e também conversas e entrevistas que realizei como motim para a investigação corporal, relacionando referências de diferente lugares e questionamentos meus em um só corpo.

Para as primeiras testagens práticas, comecei buscando um corpo que se relaciona com o som, e um corpo que se relaciona com o movimento, como se fossem corpos distintos que trabalham juntos. Não demorou muito para que eu percebesse que essas

---

8 Cineasta e músico que colaborou com a coreógrafa Anne Therese de Keersmaeker

duas instâncias do mesmo corpo trabalham juntas. O sapateado acontece na produção de um som-movimento, assim, com hífen, como uma palavra só. Cada som que eu produzo, é ligado a um movimento, e vice-versa.

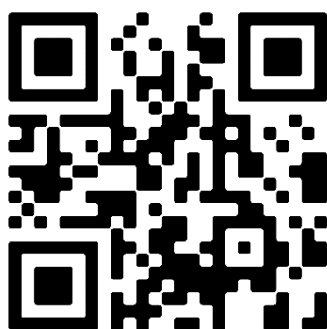
Minha busca passou a ser, então, potencializar esta relação intrínseca, me levando a diminuir o ritmo do acontecimento, na tentativa de entender cada movimento enquanto som e cada som enquanto movimento. A partir de então, foquei em dois movimentos-sons: o arrastar suspenso e o pesar seco e grave. Você pode conferir um pedaço dessa prática de pesquisa escaneando o *QR Code* a baixo:

**Figura 01 – Investigação Corporal**



Fonte: a autora (2020)

**Figura 02 – QR Code**



Esta investigação passei a chamar de escuta corporal: uma escuta que vai para além do ouvido, mas que abrange uma percepção de corpo todo, me aproximando da concepção de ouvido interior de Dalcroze, que afirma que escutamos músicas com o corpo todo, e não somente com o ouvido. Assim como o movimento do corpo como um todo contribui para a produção do som, este volta para a corpo através da escuta corporal.

Ao sapatear, a relação entre dança e música simplesmente acontece. O que me proponho são tentativas de trazer essa relação para o consciente, de uma forma mais minuciosa. Percebi, praticando e depois assistindo aos vídeos, que grande parte dos movimentos do resto do corpo, além dos pés, se dá na relação com o peso e equilíbrio na produção dos sons: não há uma regra de um som específico relacionado a um movimento específico, mas eles conversam entre si e de adaptam um ao outro.

Nesse ponto da pesquisa, me deparei com a dissertação *Como se move a atenção do sapateador? (dança em distração)* de Olivia Aprigliano Orthof. A autora escreve sobre a oscilação da atenção do sapateador e daqueles que o assistem, variando entre o movimento a ser visto e o som a ser ouvido. Mas a parte de sua dissertação que mais me interessou para acrescentar à minha investigação foi a noção de gesto comandante e gesto copiloto.

O primeiro é o próprio desejo da pessoa, uma meta a ser alcançada, sempre proposital, enquanto o gesto copiloto tem natureza espontânea e imprecisa, visto que não há nenhuma intenção proposital para a sua ação [...] O gesto comandante e o copiloto são antagônicos e coexistem, se complementam e se transformam ao longo da prática enquanto nos organizamos e agenciamos nossos desejos (ORTHOF, 2018, p. 13).

Segundo Orthof, no sapateado, os gestos comandantes estão, em sua maioria, nos passos codificados do sapateado, cujo foco é inteiramente na movimentação das pernas. Portanto, gestos que envolvem o resto do corpo são geralmente involuntários e em função do movimento principal, caracterizando-se como gestos copilotos. Vi aí uma possibilidade de exploração de movimento que traz a atenção ao corpo como um todo, potencializando gestos que estão em segundo plano mas que podem entrar também em foco. Percebi ainda que, quando há uma modificação na sonoridade: agilidade, tom, etc, há também alteração nos gestos produzidos, e vice-versa, acentuando essa interdependência entre dança e música que o sapateado propõe.



Por enquanto, a exploração prática, de corpo, está em pesquisa, no estúdio, mas pretendo levar a público, pensando formatos que permitam a oscilação de atenção da plateia entre dança e música, sendo uma apresentação interdisciplinar. Para tal, busco estudar a sonoridade do sapateado com a mesma assiduidade que estudo a movimentação para que a experiência de escuta corporal chegue a outros corpos que não só o meu.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Me vejo longe de ter respostas às perguntas que me propus, mas estas provocaram diferentes relações e formas de olhar para a dança, a música, sua relação, e o sapateado americano. Tornou-se evidente, unindo práticas corporais, leituras, conversas e outras experiências, que a relação entre dança e música no sapateado simplesmente acontece.

O que muda é o foco. Hora posso focar na música, hora na dança. Uma influencia a outra de forma mútua, não linear, mas oscilando qual ter maior evidência. O que quero propor é uma maneira diferente de olhar para o sapateado, percebendo sua interdisciplinaridade, e convidando a não fechá-la na caixinha “dança” ou na caixinha “música”, mas entendê-la como única e sem um rótulo definido.

Além disso, acredito que esse olhar ajude a quebrar com a identidade corpo-instrumento, percebendo o sapato como instrumento e corpo enquanto dançarino-músico, que se relaciona com este instrumento de diferentes formas. Acredito que ainda existam diferentes formas de explorar essa relação no sapatear, e os próximos passos incluem invadir campos da música (o que muitos sapateadores já se propuseram) sem perder o caráter que nos identificam como bailarino, da mesma maneira que a música invade o movimento sem deixar de ser dança.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Daniel; CASTRO, Lívia. Curitiba, 30 out. 2019. Entrevista.

CONSORTE, Pedro. **Por relações mais porosas**: Repensando formas de trabalhas com o Percussão Corporal, a partir da Teoria Corpomídia. São Paulo, 2014.

DALCROZE, Émile-Jacques. **Os estudos musicais e a educação do ouvido**. 1898. In: Pro-Posições, Campinas, v. 21, n. 1 (61), p. 219-224, jan./abr. 2010

DEL PICCHIA, J. M. M.; DA ROCHA, R. A.; PEREIRA, D. P. **Émile Jaques-Dalcroze: Fundamentos da rítmica e suas contribuições para a educação musical.** In: REVISTA MODUS – Ano VIII / Nº 12 – Belo Horizonte – Maio 2013 – p. 73-88

GREINER, Christine; KATZ, Helena. Por Uma Teoria do Corpomídia. In: **O corpo: pistas para estudos indisciplinados.** São Paulo: Annablume. São Paulo: Annablume, 2005. (p. 125-133)

HARPER, Steven. Uma pequena história do sapateado americano. In: Sindicato dos Profissionais de Dança do Rio de Janeiro. **Apostila de conteúdos e referências Para a Prova Teórica de Sapateado.** Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <<https://spdrj.com.br/wp-content/uploads/sites/150/2019/09/APOSTILA-DE-SAPATEADO.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2020 (p. 3-11)

HARPER, Steven. **Tap In Rio 2017 Festival Internacional de Sapateado no Rio de Janeiro.** Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/dino/tap-in-rio-2017-festival-internacional-de-sapateado-no-rio-de-janeiro,9c554079bb156f5644795f278337204a0wmjorb3.html>>. Acesso em: 7 abr. 2020.

ORTHOFF, Olívia Aprigliano. **Como se move a atenção do sapateador? (dança em distração).** 2018. 125 páginas. Dissertação (Mestrado na linha de pesquisa Processos Compositivos para Cena.) – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

RIBEIRO, Tatiana Avanço. John cage e Merce Cunningham: Colaborativismo e as novas relações entre música e dança. In: **Música em foco**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 19-26, 2018.

SEIBERT, Brian. **What the eye hears: a history of tap dance (English Edition).** New York: Farrar, Straus and Giroux, 2015. *E-book*. Disponível em: <<https://amz.onl/eRckdnK>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

Recebido em: 20/06/2020  
Aceito em: 31/07/2020

## HOMOEROTISMO NO CINEMA LATINO-AMERICANO: REPRESENTAÇÕES DA HOMOAFETIVIDADE NOS FILMES *MADAME SATÁ* (KARIN AÏNOUZ, 2002 BRASIL) E *PLATA QUEMADA* (MARCELO PYÑEYRO, 2001 ARGENTINA)<sup>1</sup>

Douglas Carvalho dos Santos<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo busca evidenciar representações da homoafetividade masculina na cinematografia latino-americana, pontualmente a partir de dois filmes: *Madame Satá* e *Plata Quemada*. O *corpus* de análise é composto de frames de ambos os filmes em que se veem retratados os personagens principais, buscando delinear pela análise de gestos, expressões faciais e corporais, composição do quadro, figurino e outros elementos da *mise-en-scène*, formas de expressão da afetividade homossexual que se manifestam na corporeidade dos personagens e dos próprios filmes. O modelo adotado levou em conta a experiência latino-americana, sem ignorar seus contextos, como as sequelas dos regimes ditatoriais a penetração dos valores católicos (e a relação incestuosa entre Estado e Igreja) os legados africanos e indígenas e a herança pós-colonial. A ideia é colocar os filmes em diálogo, para, a partir deste trabalho comparativo, entender pontos de encontro e de dissidência destas representações da homoafetividade, oferecendo subsídios para uma compreensão das formas de se representar afetos homoeróticos no cinema latino-americano.

**PALAVRAS-CHAVE:** Homoafetividade; Homoerotismo; América Latina; *Madame Satá*; *Plata Quemada*.

## HOMOEROTISMO EN EL CINE LATINOAMERICANO: REPRESENTACIONES DE HOMOAFECTIVIDAD EN LAS PELÍCULAS *MADAME SATÁN* (KARIN AÏNOUZ, BRASIL 2002) Y *PLATA QUEMADA* (MARCELO PYÑEYRO, ARGENTINA 2001)

503

**RESUMEN:** Este artículo busca mostrar representaciones de la homoafectividad masculina en la cinematografía latinoamericana, específicamente en dos películas: *Madame Satán* y *Plata Quemada*. El *corpus* de análisis está compuesto por cuadros de ambas películas en los que se retratan los personajes principales, buscando delinear a través del análisis de gestos, expresiones faciales y corporales, composición del plano, vestuario y otros elementos de la puesta en escena, formas de expresión del afecto homosexual que se manifiesta en la corporeidad de los personajes y las películas mismas. El modelo adoptado tuvo en cuenta la experiencia latinoamericana, sin ignorar sus contextos, como las consecuencias de los regímenes dictatoriales, la penetración de los valores católicos (y la relación incestuosa entre el Estado y la Iglesia), los legados africanos e indígenas y el patrimonio poscolonial. La idea es poner las películas en diálogo y a partir de este trabajo comparativo comprender los puntos de encuentro y disidencia de estas representaciones de homoafectividad, ofreciendo subsidios para comprender las formas de representar los efectos homoeróticos en el cine latinoamericano.

**PALABRAS CLAVE:** Homoafectividad; Homoerotismo; América Latina; *Madame Satán*; *Plata Quemada*.

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Associação Ibero-Americana de Investigadores da Comunicação, XVI Congresso IBERCOM, Departamento de Comunicación, Facultad de Comunicación y Lenguaje, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colômbia, 27 a 29 de novembro de 2019.

<sup>2</sup> Graduando do curso de Bacharelado em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). E-mail: douglascarvalho.santos@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O artigo propõe uma investigação do homoerotismo no cinema latino-americano, os amores que não ousamos falar o nome, buscando ampliar o debate e perceber as diferentes leituras nos filmes com temática homoerótica e suas semelhanças. Para tanto, o foco do trabalho recai na construção da relação homoafetiva, no recorte do homem latino-americano e sua representação dentro de obras de diretores do Brasil e da Argentina. O corpus da pesquisa é composto por dois filmes, a saber: *Madame Satã* (Karin Aïnouz, 2002, Brasil) e *Plata Quemada* (Marcelo Piñeyro, 2001, Argentina).

Ao falar do homoerotismo no cinema Latino-americano, tomei o cuidado de não importar de forma impensada um arsenal teórico-metodológico criado a partir de uma geografia e de uma história hegemônicas (europeia e norte-americana).

O estudo organiza-se da seguinte forma: em um primeiro momento, será feito um panorama necessário sobre as noções de América Latina e de homoerotismo/homoafetividade, essenciais para o desenvolvimento da pesquisa e que, longe de serem conceitos estabelecidos definitivamente, flutuam e variam de amplitude e escopo entre as discussões que os problematizam. Em seguida, serão analisados frames dos filmes eleitos como corpus do estudo, a fim de buscar nesta análise elementos concretos que permitam delinear representações da afetividade homoerótica em ambos os filmes. Na medida do possível, estas representações serão postas em diálogo, buscando pontos de contato e diferenças entre os modos com que corpos e afetos homo são abordados.

## AMÉRICA(S) LATINA(S): UM PLURAL NECESSÁRIO

O “descobrimento” da América teve um impacto não somente no cenário social e econômico europeu, mas principalmente revolucionou o imaginário moderno sobre as extensões além-mar. Qual deveria ser o nome desse continente tão diverso? A história da construção da denominação dessa vasta faixa de terra coincide com a história das tentativas de apropriação desse imaginário – e conseqüentemente das riquezas materiais que o acompanhavam. Primeiro os ibéricos, depois os franceses, mais tarde os “norte-americanos”. A construção do nome deixou na penumbra e no esquecimento qualquer tentativa de valorizar os povos autóctones, indígenas ou negros. Sempre da perspectiva

européia, a América Latina foi se estabelecendo no mundo ocidental moderno como periferia, inferiorizada e explorada (FARRET, PINTO, 2011, p.31). Nosso recorte cronológico vai do período colonial até o momento de consolidação do termo América Latina, em fins do século XIX. Deixando de lado o complexo debate da existência ou não de uma única identidade latino-americana.

Outra dificuldade que se nos aparece, é abordar de maneira una e homogênea uma extensa região que, na verdade, é extremamente diversificada do ponto de vista étnico, cultural, linguístico, político e econômico. Quando falamos em América Latina não estamos levando em consideração os povos originários da região, nem os povos africanos transplantados ao longo de séculos para cá. Ou melhor, estamos levando-os em consideração sim, mas na perspectiva de uma dominação que não os compreende como agentes do processo de formação de identidade do continente (FARRET & PINTO, 2011, p. 32).

## HOMOEROTISMO – TERMOS E CONCEITOS

O homoerotismo como conhecemos remonta à antiguidade, em forma de ode à juventude e culto à anatomia masculinas. O caráter subversivo vem posteriormente, na Idade Média, com a institucionalização do pecado cristão, emprestando ao homoerotismo contornos demoníacos e sua abordagem proibida.

Em sociedades, como a grega, chinesa, japonesa e em muitas tribos indígenas, o relacionamento entre dois homens também fazia parte da cultura social. Em comum essas culturas: relacionavam a prática, ao poder e ao conhecimento, pois o homem mais velho somente poderia estar em posição ativa na penetração, como uma demonstração de poder e saber sexual e intelectual que deveria ser transmitido ao mais jovem. Já este, sempre deveria estar em posição passiva, sendo o detentor da juventude, da estética e da inexperiência (LOMANDO, 2009, p. 3).

No Renascimento o homoerotismo volta à ter protagonismo, como podemos observar na obra do italiano Giovanni Bocaccio, mais adiante Marques de Sade, é responsável por difundir a prática homoerótica, ao lado de estupro, incesto, parricídio, tortura, sodomia,



lesbianismo e assassinato como modalidades eróticas. Esse mesmo Sade em obras como *Os 120 dias de Sodoma* ou *Filosofia na Alcova* afirma, o sexo entre homens ou mulheres está associado à transgressão moral deliberada como forma de busca do prazer físico.

Até meados do Século XVII, não existia uma palavra específica para identificar um sujeito homossexual como hoje identificamos. Entretanto, a prática da relação sexual através do ânus, ou coito anal, mais conhecida como prática de sodomia, era exercida entre as pessoas. Este termo tem sua origem no ocidente através da Bíblia. Dentre outros temas, este livro sagrado conta parte da história da cidade de Sodoma, condenada por Deus pela prática do coito anal entre homens e também de homens em mulheres, dentre outras relações sexuais vistas como pecaminosas. Assim, a forma bíblico-religiosa de compreender a relação sexual anal entre homens foi socialmente indicada como pecado. É importante notar que esta denominação e suas consequências são específicas entre os homens que praticavam o coito, mas não entre as mulheres. Entendia-se que as mulheres não eram portadoras de aparatos sexuais competentes para a penetração, jamais podendo sentir prazer sexual como quando vindo de um homem (LOMANDO, 2009, p. 3).

Também é possível encontrar em sociedades, principalmente latinas, a prática homoerótica como algo descolado de uma identidade homossexual, onde homens que penetram outros homens não se identificam como homossexuais, pois relatam que aquele sujeito que se deixa ser penetrado é quem assume o papel “feminino”.

A expressão sodomia, relacionam-se a conceitos que definem seus conteúdos pela prática cotidiana de atos sexuais praticados e voltados aos homens, e não às mulheres (LOMANDO, 2009, p. 4). Além disso, apesar de ser encontrado na literatura a palavra sodomita, ainda assim entende-se esta como referida a uma pessoa praticante de um ato pecaminoso, que está sujeita à confissão, abstinência, penitência e absolvição (FOUCAULT, 2007b, p. 118). No início dos anos 90, passou-se a entender como fundamental o movimento de homens e mulheres estarem assumindo para si e publicamente a linguagem do afeto e da preocupação sentimental em suas parcerias com outras do mesmo sexo, possibilitando estabelecer relações conjugais estáveis e fazer escolhas amorosas que valorizam atributos como companheirismo, integridade e carinho (FÉRES-CARNEIRO, 1997, p. 262).

## O CINEMA HOMOERÓTICO NA AMÉRICA LATINA

A objetividade do mundo social significa que este faz frente ao homem como algo situado fora dele. A questão decisiva consiste em saber se o homem ainda conserva a noção de que, embora objetivado, o mundo social foi feito pelos homens, e portanto, pode ser refeito por eles. (BERGER & LUCKMANN, 2006, p. 123).

A transgressão das identidades de gênero no cinema foi construída imagetivamente por fissuras na tela, por onde escorriam meta-linguagens e outros sentidos não ditos. As sexualidades variáveis, quando permitidas, detinham uma narrativa ideológica que marcava a diferença e a exclusão da norma, da ordem, do instituído, sendo definido e definindo-se como algo proibido, culpabilizado, ou ainda, na vertente do riso e do escracho, onde as linhas do eu e do outro ficam mais fortemente separadas pelo que não reconheço em mim. Se o cinema pode revelar a in/coerência dos sexos, ainda a faz de maneira que demarque o lugar da fronteira, do estabelecido e normatizado. A produção dessas imagens e suas representações reforçam no imaginário o discurso sobre a “verdade” do corpo e o exercício “afirmativo” da sexualidade. No entanto, mais do que mecanismos negativos de exclusão e rejeição, a produção do cinema sobre a diferença cria discursos e novos saberes e com isso, novas relações de poder que se disseminam em corpos manifestados em cena. Apesar das diferenças de linguagem e meios de produção, sugiro aqui a possibilidade de diálogo, uma ponte, o “em comum” entre os filmes desses diretores e roteiristas, observando contudo, suas particularidades e subjetividades. Busquei por meio desse artigo, lançar luz sobre práticas discursivas observadas nos filmes selecionados, embora fique claro que elas não sejam lineares, tão pouco uniformes, entendendo que os modos com que sujeitos homossexuais e seus desejos são representados nos filmes devem ser compreendidos discursivamente, como enunciados, que só são possíveis a partir de determinadas condições de produção de práticas discursivas determinadas historicamente, como o define Michel Foucault:

As práticas discursivas compreendem o “conjunto de regras anônimas, históricas, sempre determinadas no tempo e no espaço, que definiriam, em uma dada época e para uma determinada área social, econômica, geográfica ou linguística, as condições do exercício da função enunciativa”(FOUCAULT, 1997, p. 136).

Nesta reflexão, foi possível estabelecer um diálogo próximo com o estudo de Bragança, *Corpos em projeção: gênero e sexualidade no cinema latino-americano* (2013), que forneceu a possibilidade de compreender as representações da afetividade homoerótica nos filmes de Aïnouz e Piñeyro.

A pesquisa para a feitura deste artigo apontou para a necessidade, de mecanismos efetivos que pudessem compreender a enorme carga de interseccionalidade contida nos personagens Madame Satã, Angél e Nene. Ainda que por se tratarem de minorias marginalizadas, havia a necessidade de considerações que as diferenciasssem, como etnia, classe social, em que momento da história o filme é retratado, para tanto, foram empregadas categorias que permearão o desenvolvimento deste artigo, tais como; sexualidade, racismo, masculinidade e dispositivos de controle social (Igreja, Estado e Mercado).

### **PLATA QUEMADA E MADAME SATÃ: AFIRMAÇÃO E RUPTURAS DE UMA NORMATIVIDADE HOMOSSEXUAL**

Em filmes com temática homoerótica, são comuns dois tipos de cena que se repetem como reiteração discursiva: 1) em algum momento, surge a cena de um homem deitado sobre os braços de outro; e 2) um fim trágico (de assassinatos, por exemplo), cujo desfecho impossibilita a completude do amor homo/bi/transerótico, se a primeira cena insinua um ser frágil à procura de um amor em sua vida, a segunda retrata uma impossibilidade de união entre dois iguais com a morte. É possível observar que diferente do que acontece no filme argentino o ataque dirigido ao personagem Madame Satã está focado no feminino que reside em seu corpo, enquanto no filme argentino, os corpos dos personagens transitam pelos espaços com a desenvoltura do macho dominante que carrega em seus passos, em seus gestos, o que se entende por masculino, logo permitido. Acredito que resida aí, as fissuras por onde o normativo, seja ele homo ou hétero, entram em colapso, as formas que um corpo insubmisso pode tomar, fragilizam a regra do certo e errado, pode não pode, onde já não se entende mais onde começa o macho e termina a fêmea. Essa transitoriedade que o corpo do personagem Madame Satã transborda, ora agindo como malandro macho que defende os mais fracos, ora como mãe que assume os cuidados da filha, desafia os limites das normas de gênero, incluindo aí, também as normas que regulam a afetividade

homo. É visível nos dois filmes antagonismos entre os espaços sociais destinados às personagens Madame Satã, El Nene e Angel, assim, as homossexualidades presentes no filme argentino operam de maneiras distintas daquela expressa no filme brasileiro e mais do que aproximações, são caracterizadas por distanciamentos.

### **PLATA QUEMADA E A CONSTRUÇÃO DA HOMOAFETIVIDADE DO MACHO**

No começo era tudo natureza, a partir do qual e contra qual se construiu a ideia de Deus, a natureza continua sendo o supremo problema moral. Não poderemos entender o sexo e as identidades sexuais humanas, enquanto não esclarecermos nossa atitude em relação a ela. O sexo é um subconjunto da natureza. Sexo é o natural no homem (PAGLIA, 1992 p. 2).

Na primeira cena (figura 1) de Plata Quemada vemos Angel (Eduardo Noriega), fazendo exercício de flexão, somente de cueca branca, no movimento ininterrupto de flexionar e estender os braços, seu corpo sobe e desce repetidas vezes, câmera fixa na altura chão, posicionada frontalmente ao personagem. Portanto o que vemos no quadro é o rosto de Angel e sua cueca simultaneamente, cabeça e sexo, cabeça e sexo, cabeça e sexo, enquanto ouvimos a medalhinha de Santa no pescoço de Angel bater no chão cada vez que flexiona o braço. Esse será o fio condutor do filme, o recorte sobre o corpo exposto ao olhar do voyeur, seja ela na narrativa ou na relação com espectador, traduzirá a dicotomia cristã que opõe o desejo e pulsão sexual à lógica e racionalidade, criando uma ferida atravessada pela culpa cristã que determinará as ações desse corpo.

Figura 1 – imagem extraída do filme *Plata Quemada*

Fonte: Marcelo Piñeyro, (2001)

## MADAME SATÃ E A DISSIDÊNCIA DO FEMININO

Após deixar o cárcere, João passa a viver com Laurita (Marcélia Cartaxo), prostituta e sua “esposa”; Firmina, a filha de Laurita; Tabu (Flávio Bauraqui), seu cúmplice; Renatinho (Felippe Marques), seu amante e também traidor; e ainda Amador (Emiliano Queiroz), dono do bar Danúbio Azul. É neste ambiente que João Francisco irá se transformar na entidade Madame Satã.

No frame abaixo (figura -2), enquanto Laurita (Marcélia Cartaxo) a mãe, numa postura relaxada e vislumbra o horizonte de maneira sonhadora, como se aguardasse o chamado para uma nova aventura, em primeiro plano vemos João Francisco (Lázaro Ramos) o pai, numa postura altiva, onde sua força reside na dignidade e delicadeza, emana uma sutil hostilidade, o olhar fixo no presente, de quem sabe que qualquer vacilo significa a morte.



Figura 2 – imagem extraída do filme *Madame Satã*

FONTE: Karin Aïnouz, (2002)

Voltemos nossa atenção ao figurino: Laurita novamente imprime descompromisso, um vestido leve e pueril, João Francisco por sua vez, de camisa e casaco, alinhado e aquecido, a imagem da segurança e do acolhimento, não passa despercebido o anel com o Búzio, signo que remete à ancestralidade, à condição do negro, à África, que ganha reforço imagético, o contraste dos braços de Firmina, a filha de Laurita envolta por João Francisco.

Podemos perceber nessa “outra família” do filme de Karin Aïnouz, esse esgarçamento dos papéis e funções de masculinidade e feminilidade, esses corpos que transitam e insistem em desafiar as regras da normatividade, criando fissuras pelas quais podemos vislumbrar, para além da derme, com delicadeza, aquelas que desafiaram o estabelecido. E assim, pavimentar o caminho para outras possibilidades de existir. Segundo Lopes (2015), o longa-metragem de Aïnouz será não só uma história não oficial de subjetividades e afetos, de um complexo e fragmentado curto-circuito de identidades à medida em que o protagonista é negro, pobre, lutador de capoeira, ladrão, assassino, afirma ainda haver paralelamente a história de seu cotidiano, há uma outra história, que é a história do que Francisco faz no palco, tão importante quanto o seu dia a dia. Ao subir no palco, a possibilidade de um modo de vida para além do ódio, da violência, é vislumbrado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas cinematográficas exercem grande poder sobre o público. Elas veiculam e constroem relações de gênero e sexualidades, o que torna de extrema relevância a investigação dos discursos/práticas/efeitos do cinema na constituição de valores e representações sociais e também contribuem para delimitar os papéis dicotômicos entre homem/mulher, masculino/feminino, hetero/homo, bem como investigar abordagens que problematizem as sexualidades de forma interseccional (BARROS, 2016 p. 1).

A narrativa fílmica pode contribuir para o reforço de estereótipos, bem como elucidar o espectador. A sensível diferença se dará nas escolhas de representação adotadas. O que nos leva a questionar, de que modo corpo e diversidade sexual/cultural são representadas em um filme? Como reconfigurar as múltiplas e contraditórias representações identitárias de gênero e sexualidade, no amplo espaço da diversidade?

Usualmente lidas como frágeis, risíveis e superficiais, as homossexualidades apresentadas nessas obras, buscam (re)encenar e (re)afirmar modelos de masculinidades e com isso entram em constante embate com categorias identitárias heteronormativas e homonormativas, desestabilizando-as de sua rigidez, ora alargando-as, ora negando-as.

A estrutura narrativa dos filmes *Plata Quemada* e *Madame Satã* apontam ainda, para a condição humana, o falível, o medo, a impotência, a incomunicabilidade, que acompanha nossos “heróis” para onde quer que eles forem, e nós espectadores seguimos juntos, sofrendo, superando, amando e odiando, até que a morte nos separe, seja o único caminho para impossibilidade desse corpo, transgressor, subversivo, desejoso, de existir.

Neste estudo propus (re)pensar a diversidade sexual/cultural no cinema latino-americano, em que o corpo se destaca, e a partir daí privilegiar situações acerca da imagem do corpo em cena, cujo desafio é expor e exemplificar tal diversidade e com isso lançar luz sobre as particularidades e especificidades dos latino-americanos e seu cinema, possibilitando uma sociedade mais justa e inclusiva.

## REFERÊNCIAS

BRAGANÇA, Maurício. TEDESCO, Marina C. (Org.) **Corpos em projeção: gênero e sexualidade no cinema latino-americano**. 1. ed. Rio de Janeiro: 7Letras, 2013.

BARROS, Sullivan C. XXY: Diálogos e entrelaçamentos sobre o corpo, gênero e sexualidades no cinema argentino. **Revista Artemis**, Vol. XXI jan-jul 2016.

BUTLER, Judith. *Corpos que pesam: sobre limites discursivos do sexo*. In: LOURO, Guacira L. (org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

FÉRES-CARNEIRO, Terezinha. A escolha amorosa e interação conjugal na heterossexualidade e na homossexualidade. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, vol. 2, n. 10, 1997.

FOUCAULT, Michel (a). **A arqueologia do saber**. 7. Ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2007

FOUCAULT, Michel (b). **A história da sexualidade. A vontade de saber**. 7. ed. São Paulo, Graal, 2007.

LOMANDO, Eduardo. Reflexões sobre termos e conceitos das relações entre pessoas do mesmo sexo. In: VII CONGRESSO IBERO – AMERICANO DE PSICOLOGIA, Oviedo. Colégio de Psicólogos da Espanha, 2010.

LOPES, Denilson. *Mostra New Queer Cinema: Cinema, Sexualidade e Política*. Catálogo: Caixa Cultural, 2015.

LOURO, Guacira. **Um corpo estranho – ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MELLO, Luiz. *Outras Famílias: a construção social da conjugalidade homossexual no Brasil*. **Cadernos Pagu**, vol. 24, 2005.

MEYER, Dagmar. Gênero e educação: teoria e política. In LOURO, Guacira, NECKEL, Felipe & GOELLNER, Silvana (org.). **Corpo, gênero e sexualidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, Megg. **O Diabo em forma de gente - (R)existências de gays afeminados, viados e bichas pretas na educação**. 1. ed. Editora Prismas, 2017.

PLAGIA, Camille. **Personas sexuais – arte e decadência de Nerfetti a Emily Dickinson**. 3. ed. Companhia das Letras, 1992.

PAIVA, Claudio C. *Imagens do homoerotismo masculino no cinema: um estudo de gênero, comunicação e sociedade*. **Revista Bagoas**. Estudos gays, gênero, sexualidades. Volume 1, nº 1, nov. 2012.

## FILMOGRAFIA

**Madame Satã**. Direção de karin Aïnouz. Brasil, 2002. 1 filme (145 min.): son,; color,; suporte DVD.

**Plata Quemada**. Direção de Marcelo Piñeyro. Argentina-Espanha-França-Uruguai, 2001. 1 filme (125 min.): son,; color,; suporte DVD.

Recebido em: 21/06/2020

Aceito em: 31/07/2020

## A CLASSE ROCEIRA (BERENICE MENDES, 1985): IMAGENS DA LUTA PELA REFORMA AGRÁRIA NO PARANÁ

Luciane Carvalho<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo pretende traçar uma análise do documentário *A Classe Roceira* (direção de Berenice Mendes, 1985) em paralelo com a história do movimento pela Reforma Agrária no estado do Paraná. Para tanto, recorreremos à seleção de elementos diversos da narrativa proposta pela diretora que se relacionam a fim de criar um sentido político para o discurso da obra em questão – uma vez que o documentário foi realizado a partir de um contato direto com os camponeses sem-terra em seus acampamentos e atos públicos; mesclando registros de observação do cotidiano e de entrevistas com alguns líderes e, em contraponto, com um latifundiário contrário ao movimento. Recorreremos a uma bibliografia sobre Reforma Agrária a fim de compreender não apenas o contexto de realização da obra, mas também como fonte audiovisual rica para a compreensão da história da luta pela democratização do acesso à terra no Brasil. Estabelecemos também uma relação entre o referido documentário com outras produções curitibanas contemporâneas, que tratam de crítica política e social.

**PALAVRAS-CHAVE:** Reforma agrária; documentário; história; cinema.

## A CLASSE ROCEIRA (BERENICE MENDES, 1985): IMAGES OF THE STRUGGLE FOR THE AGRARIAN REFORM IN PARANÁ

**ABSTRACT:** The present study analyzes the documentary film *A classe Roceira* (directed by Berenice Mendes, 1985) alongside the agrarian reform history in the Brazilian State of Paraná. For this purpose, a number of elements in the narrative suggested by the director have been selected in order to make a political sense to the work's discourse – since the documentary was made from a direct contact with landless peasants at their settlements and public acts; merging with records of daily life observation and some leaders interviews, and by contrast, also interviewing a landowner who opposes to the movement. Bibliography on agrarian reform has been consulted not only for the context of the work's production but also as a rich audiovisual resource on the history of the struggle for land democratization in Brazil. In addition to that, a relation between the documentary with other contemporary productions from the city of Curitiba, which focus on political and social critique, has been established.

**KEYWORDS:** Agrarian reform; documentary; history; cinema

514

<sup>1</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná. Integrante da linha de pesquisa Cultura e Poder, sob orientação do Prof. Dr. Pedro Plaza Pinto. Pesquisa realizada com o financiamento da Capes, com o projeto "Geração Cinemateca: a produção cinematográfica curitibana a partir da Cinemateca do Museu Guido Viaro". E-mail: lucianecvl@gmail.com

## CINEMATECA E NOVOS CINEASTAS EM CURITIBA

Este artigo pretende analisar o documentário *A Classe Roceira*, dirigido por Berenice Mendes no ano de 1985, bem como estabelecer conexões com a história dos movimentos pela Reforma Agrária no estado do Paraná. Para tanto, utilizaremos de uma bibliografia sobre cinema paranaense e sobre movimentos sociais camponeses.

Primeiramente, gostaríamos de contextualizar a Cinemateca do Museu Guido Viaro (CMGV) como ponto de partida para entender a produção fílmica curitibana, representada pelo filme de Berenice Mendes. Hoje chamada de Cinemateca de Curitiba, foi inaugurada em 23 de abril de 1975 como setor do Museu Guido Viaro, dedicado à obra deste pintor italiano radicado em Curitiba. Sua principal função é a de salvaguarda do patrimônio cinematográfico, especificamente o paranaense; isso implica em receber materiais, incorporá-los em seu acervo, preservá-los e conservá-los, não apenas para que fiquem armazenados, mas que também circulem e sejam divulgados. Fausto Douglas Correa Júnior lembra-nos, ainda, que uma cinemateca não se restringe a esse caráter de acervo, mas é também um local de referência cultural:

Uma cinemateca é um arquivo, mas não é um arquivo qualquer. Trata-se de uma mistura de arquivo, museu e escola. Uma cinemateca preserva o patrimônio para difundi-lo, por meio de exposições, cursos, publicações, etc., e não apenas no seu espaço próprio (CORREA JÚNIOR, 2007, p. 17).

A CMGV atuou, desde sua fundação, não apenas como acervo, mas também como local de exibição de filmes e de formação cinematográfica nos mais variados aspectos, desde a curadoria, propondo uma educação do olhar através do debate, até a formação profissional através de cursos de direção, fotografia, roteiro, linguagem, passando também pelo apoio ao cineclubismo. Seu primeiro diretor, Valêncio Xavier, praticou ali elementos experienciados em sua estadia na França, em 1959, onde frequentou a Cinemateca Francesa de Henri Langlois, instituição mítica no que se refere à relação entre cinematecas e cinefilia.

Segundo Silveira (2016, p. 81), no ano de 1970 a prefeitura de Curitiba passa a atuar no setor cultural por meio de museus, feiras, casas de cultura e preservação do patrimônio arquitetônico, o que, para a autora, pode significar um paradoxo dentro do projeto lernista



em relação ao contexto de ditadura, pois tais iniciativas tocam temas sensíveis, como áreas de lazer, circulação e sociabilidades em locais de livre discussão, ainda que vigiados, como no caso da Cinemateca e os relatos de censuras e de ação da repressão (SILVEIRA, 2016, p. 87). Portanto, “o Estado ditatorial não se eximiu da cultura, mas sim tomou papel ativo na consolidação de seu próprio projeto de cultura nacional, numa tentativa de costurar a nação em torno de uma unidade para que o projeto subversivo não vingasse” (CARVALHO, 2018, p. 60). Vindos de um contexto de censura e repressão política contra as expressões artísticas, entre elas o cinema, os jovens cineastas que formavam-se com o apoio da Cinemateca não deixaram de exercitar um discurso crítico político-social em seus trabalhos, os quais ganham mais peso com o processo de abertura política e redemocratização, já na década de 1980. Lançando seus olhares para os novos atores políticos, como o movimento pela reforma agrária, essas produções audiovisuais são importantes documentos de registro da história contemporânea brasileira. Temos, portanto, o contexto no qual insere-se a diretora Berenice Mendes: com as oportunidades de formação em cinema oferecidas pela Cinemateca do Museu Guido Viaro, a diretora parte para a filmagem de *A Classe Roceira*, um retrato dos conflitos sociais e políticos daquele momento entre os últimos suspiros da ditadura militar e as esperanças da redemocratização.

Francisco Alves dos Santos, ao analisar a produção cinematográfica paranaense das décadas de 1970 e 1980, identifica uma tendência de abordagens sociais nos documentários, em especial abordagens sobre a classe trabalhadora urbana e rural, a pobreza, o subemprego e a exploração. Homero de Carvalho, montador de *A Classe Roceira*, realizou documentários que seguem tais temáticas. *Catadores* (1977) trata sobre “os desvalidos sobreviventes do lixo em Curitiba” (BOLETIM INFORMATIVO DA CASA ROMÁRIO MARTINS, 1996, p. 20), enquanto *Palavra de Ordem* (1979) apresenta as comemorações do dia do trabalho em Curitiba que, à revelia da cooptação da data pelo Estado e pela organização patronal, teve lugar na Vila Nossa Senhora da Luz, periferia operária da cidade. Em oposição à comemoração oficial, “a concentração popular na Vila Nossa Senhora da Luz assume caráter reivindicatório, não só quanto à melhoria salarial e de condições de trabalho, mas também quanto às prerrogativas da cidadania, amordaçadas pela ditadura” (BOLETIM INFORMATIVO DA CASA ROMÁRIO MARTINS, 1996, p. 21).

As incursões cinematográficas anteriores de Berenice Mendes também seguem a tendência, com *Atenção Realidade* (1979), *Sensibilize-se* (1979) e *Como Sempre* (1980). *Atenção Realidade* “em tom experimental, procura mostrar as contradições sociais de Curitiba”, e *Sensibilize-se* traça um perfil biográfico do pintor Guido Viaro, relacionando sua vivência na Itália fascista com a ditadura de Getúlio Vargas. *Como Sempre*, aproveitando a visita do papa João Paulo II a Curitiba, “em tom crítico, busca o caminho inverso ao de como as filmagens oficiais registraram a presença papal na cidade” (BOLETIM INFORMATIVO DA CASA ROMÁRIO MARTINS, 1996, p. 22).

As questões indígenas e agrárias foram temas de diversos documentários centrados no Paraná. *Índios do Sul do Brasil* (Moysés e Cláudio Paciornick, 1979), *Póstuma Cretã* (Ronaldo Duque, 1980), *Quarup Sete Quedas* (Frederico Fullgraff, 1983) abordam as comunidades indígenas em suas complexas relações entre tradição e interferência da cultura ocidental. *O Desapropriado* (Frederico Fullgraff, 1984), assim como *Quarup Sete Quedas*, mostram a região oeste do Paraná e as consequências da criação da hidrelétrica de Itaipú, com as desapropriações injustas de terras e destruição da paisagem original, com a desaparecimento das quedas do rio Iguaçu. Muitos dos desapropriados da região organizaram-se no movimento agrário, tema em comum com *A Classe Roceira*.

## A PRODUÇÃO DE A CLASSE ROCEIRA

Segundo o Dicionário de Cinema do Paraná (SANTOS, 2005, pp. 140-142), Berenice Mendes é curitibana, nascida em 26 de setembro de 1959. Possui formação em Direito pela UFPR, mas nunca exerceu a profissão, tendo enveredado para o cinema ainda durante a graduação, inicialmente como cineclubista em 1977. Freqüentadora da Cinemateca do Museu Guido Viaro, passou para a realização cinematográfica em julho de 1979 durante o curso de Noilton Nunes, com os curtas em 16mm *Atenção Realidade* e *Sensibilize-se*, ambos de direção coletiva. Sua primeira assinatura enquanto diretora é de 1980 com *Como Sempre*, curta-metragem em 16mm. Junto a Fernanda Morini e Lu Rufalco, foi sócia da produtora Documenta Filmes, na década de 1980, empresa por meio da qual realizavam seus filmes. Foi uma das incentivadoras da criação em 1979 e primeira presidenta do setor Paraná da Associação Brasileira de Documentaristas, ABD, órgão organizativo da classe,

que busca intermediação com o poder público. Também foi presidenta da Associação de Cineastas do Paraná, ACIPAR, fundada em 1982, que promoveu, em parceria com a Fundação Cultural de Curitiba e a EMBRAFILME, um importante e pioneiro concurso de projetos de curtas-metragens em Curitiba, em 1984, abrindo caminho para essa modalidade de financiamento (BOLETIM INFORMATIVO DA CASA ROMÁRIO MARTINS, 1996, pp. 22-24; SANTOS, 2005, p. 140-141).

Em 1985 realiza o documentário *A Classe Roceira*, pelo qual recebeu prêmios e circulou em diversos festivais, como os de Salvador, Gramado, Brasília e Salvador. Recebeu o prêmio “Certificado Especial de Reserva de mercado pelo VIII Juri do Conselho Nacional de Cinema. No festival de Fortaleza de 1987 recebeu os prêmios de melhor curta-metragem pelo juri oficial e outro pela crítica cinematográfica. Contou com nove cópias circulando nacionalmente, cinco na Alemanha, uma na Áustria, uma na Itália e outra nos EUA (MENDES, 1987, p. 18). Contou também com exibições no Cine Groff, em dezembro de 1986 (ALBINO, 1986).

Em seu texto publicado no jornal *Nicolau*, Berenice Mendes dá o depoimento sobre o processo de captação das imagens do documentário. Ao tomar conhecimento da situação dos camponeses sem-terra, organizados num movimento para pressionar o governo federal para que efetivasse o anunciado Plano de Reforma Agrária, em agosto de 1985, decidiu agir para registrar o movimento e conhecer de perto a luta pela reforma agrária.

Berenice relata que a verba era escassa e a urgência do movimento demandava um *cinema de guerrilha*, o que a fez trocar um lote de filme 35mm virgem que havia ganhado como prêmio do seu filme anterior, *Foguete Zé Carneiro* (1983) por 16mm, o que permitiu duplicar a metragem disponível para gravar, além de contar com a vantagem do uso de uma câmera menor, mais adequada para as condições de gravação. “Seria muita câmera na mão, som direto o tempo todo, flagrantes em várias horas do dia e da noite e por aí afora. Na realidade, não tinha a menor ideia do que ia encontrar” (MENDES, 1987, p. 18).

## TESTEMUNHOS E REGISTROS DA LUTA PELA REFORMA AGRÁRIA

O documentário apresenta a situação vivida nos acampamentos de agricultores sem-terra em beira de estradas na região sudoeste paranaense. É justamente pela estrada que a câmera chega, mostrando as paisagens agrícolas, enquanto a narração expõe a origem dessa população vinda em grande parte do Rio Grande do Sul, ladeando a fronteira oeste do Brasil, em busca de terras. A vastidão das terras cultivadas contrasta com a narração: vítimas da expropriação e de um sistema que favorece os latifundiários, os agricultores desejam seu pedaço de terra para ocupar, produzir e viver. Surge, então, o som da sirene: uma viatura da polícia acompanha a marcha de camponeses sob a chuva. O Estado e suas forças de vigilância estão atentos ao movimento, que desafia o *status quo* e expõe o secular problema brasileiro da má distribuição de terras. A caminhada termina com a concentração numa cidade, onde cantam o hino nacional, símbolo que reforça um sentimento de união, luta e esperança dos camponeses, ainda sob a escolta da polícia. A presença da força policial remete a um sentimento de apreensão diante de possível truculência contra uma manifestação popular pacífica. Mostra-se, então a lua, numa transição para o amanhecer no acampamento, onde a neblina mistura-se com a fumaça da lenha queimada nos fogões, ao redor dos quais a família campesina reúne-se. Os costumes e tradições estão presentes: a divisão do trabalho, a erva mate, as canções que assumem um tom de consciência da condição política do expropriado. Conforme afirma Fernandes: “as ocupações são espaços de resistência, são práticas que levam às reflexões. Essas, por sua vez, são feitas nos encontros dos trabalhadores, onde socializam seus conhecimentos” (FERNANDES, 2000, p. 79). Portanto, os acampamentos promovem, como observamos em *A Classe Roceira*, a aproximação, a convivência e a troca de experiências, permitindo a compreensão da condição política e social comum do grupo.

Novamente a estrada, que desta vez acompanha os agricultores pela estrada até uma cidade, onde realizam um ato político pela reforma agrária. A grande concentração de pessoas dá a dimensão visual dos números apresentados pela voz narradora: centenas de famílias distribuídas pelos diversos acampamentos do movimento, que aguardam pela resolução do problema agrário. Bebês, crianças, adultos e idosos são mostrados em todo o documentário, dando a medida humana do movimento dos sem-terra, o qual

não é composto apenas de homens, os líderes entrevistados, mas sim de famílias, de vidas em desenvolvimento para as quais se deseja garantir um futuro melhor. Neste bloco do documentário observamos as motivações dos militantes e seus discursos políticos, convidados à fala motivados pelos questionamentos da diretora. “Trazer de volta uma agricultura mais honesta, digna, para o cultivo com suas próprias mãos, para tirar o sustento de sua família”, afirma um dos camponeses.

Segundo Veiga (1984, p. 10), “a reforma agrária só se colocou verdadeiramente como uma experiência social premente em países, ou regiões, em que existia uma grande massa de lavradores impedidos de ter acesso à propriedade de terra”. A concentração de grandes propriedades de terras, os latifúndios, nas mãos de uma elite, impede a propriedade de terra para um grande número de famílias camponesas, que tentam sobreviver como meeiros, bóias-frias, posseiros ou assalariados na agricultura. A mecanização do trabalho do campo é um dos fatores que forçam a saída desses trabalhadores, que têm a opção de migrarem para as grandes cidades em busca de novas oportunidades, ou de permanecer no campo. Esta opção gerou uma grande massa de camponeses sem terra para trabalhar e para morar. Os que optaram pela cidade, encontraram também dificuldades pra encontrar emprego e moradia. Tais questões não foram - e ainda não são – exclusivas do Brasil: por todo o mundo ocorreu tal fenômeno. A solução encontrada pelos camponeses foi a da organização e luta em torno da pauta da reforma agrária, ou seja, pela intervenção do Estado para uma distribuição mais igualitária de terras. Sobre a situação, Berenice Mendes afirma:

Os sem-terra não querem vir para a cidade, querem seu pedaço de chão, querem seu rancho e a continuidade da vida pacífica e produtiva do homem da terra. As favelas inchadas das grandes cidades pela migração da população do campo que no processo de concentração acentuada e desigual das propriedades rurais (devido a um modelo agrícola inadequado às necessidades nacionais) tem demonstrado que o êxodo campo-cidade, além de não solucionar as carências das famílias que migram para os centros urbanos, atua também de modo degradante em seus princípios básicos de convívio social (MENDES apud ALBINO, 1986).

Aos 6 minutos e 20 segundos inicia-se o primeiro depoimento, do camponês identificado como Celestino, coordenador do acampamento de Chopinzinho, segundo os créditos do filme. Por sua fala identificamos que ali o movimento é organizado sob o nome



de MASTES – Movimento dos Agricultores Sem Terra do Sudoeste do Paraná. Segundo Fernandes (2000, p. 66), o MASTES surgiu acompanhado de outros movimentos em outros locais do Paraná, como o MASTEN (norte), MASTRECO (centro-oeste) e MASTEL (litoral), todos num mesmo impulso, entre os anos de 1982 e 1983, com o apoio da Comissão Pastoral da Terra, que organizava as famílias expulsas de suas terras na região oeste, devido a construção da Usina de Itaipu. Apesar da aglutinação das reivindicações pela reforma agrária darem-se na primeira metade da década de 1980, é importante ter em mente que as movimentações ocorriam há certo tempo, e em muitos locais por todo o país. Um exemplo é o da revolta de Porecatu, entre 1947 e 1951, e a revolta dos posseiros do sudoeste, em 1957. Posteriormente, a ocupação do latifúndio da Giacometti Marodim S.A. e o conflito dos ocupantes contra os jagunços da empresa e a Polícia Militar, em 1980.

A década de 1970 foi marcada, no Paraná, por uma política estadual de desapropriação de terras para a construção da Usina Hidrelétrica de Itaipu. Muitos posseiros, arrendatários e pequenos proprietários rurais foram retirados de suas terras sob a promessa de indenização por parte do governo, a qual, além de não oferecer um preço justo, era dificultada pelos prazos e burocracias. Assim, pouquíssimas famílias sentiram-se satisfeitas, de modo que o governo ofereceu oportunidades de realocação dessas famílias para terras de colonização das regiões de fronteira no norte e centro-oeste do país. Muitas famílias desejavam manter suas vidas nas proximidades de onde já estavam, o que gerou uma massa de camponeses sem terra e sem trabalho, visto que a mecanização das grandes propriedades rurais já não permitia a absorção de tanta mão de obra. A partir de 1978, as Igrejas Luterana e Católica, por meio da Comissão Pastoral da Terra – CPT – passaram a organizar essas famílias desamparadas, levando à criação, em 1980, do Movimento Justiça e Terra, que conseguiu intervir para o aumento do preço das indenizações e a criação de dois assentamentos, em Arapoti e em Toledo.

Tais lutas da década de 1970, somadas aos movimentos de greve de operários em 1978 e 1979, no meio urbano, bem como a luta contra a ditadura militar, estão no contexto de surgimento de uma resistência e luta organizada em torno da pauta da reforma agrária, como apontam Stedile & Fernandes (2005, p. 22). No universo dessa militância, o ano de 1985 inicia-se com o I Congresso Nacional do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem

Terra, no mês de janeiro, em Curitiba. Segundo Stedile & Fernandes (2005, p. 51), contando com 1600 delegados vindos de todo o país, o congresso pautou-se por não iludir-se com a euforia causada pela redemocratização e as esperanças de que seria o momento em que finalmente a reforma agrária sairia do papel.

O pessoal da esquerda vinha dizer para a gente: “Vocês se acalmem que agora vai sair a reforma agrária”. E crescia em nós a convicção de que a reforma agrária somente iria avançar se houvesse ocupação, luta de massas. Sabíamos que, mesmo com o novo governo, civil agora, não dava para ficar esperando pela boa vontade das autoridades. O povo deveria pressionar. Essa era nossa garantia. Daí surgiu a bandeira de luta “Ocupação é a única solução” (STEDILE & FERNANDES, 2005, p. 51-52).

Stedile lembra que tão logo o Congresso acabou, surgiram diversas ocupações por todo o país; em Santa Catarina, em apenas uma semana, no mês de maio, foram ocupadas dezoito fazendas no oeste catarinense. No Paraná, o mês de janeiro 1985 foi marcado pela desapropriação, pelo governo federal, de 10000ha da Fazenda Imaribo, após famílias acamparem em frente a sede do Incra em Curitiba, pressionando por ações. Tal sequência de eventos, segundo Fernandes (2000, p. 66), contribuiu para a formação do MST no Paraná.

Fernandes (2000, p. 154) enumera os acampamentos à margem de estradas, iniciados a partir de julho, no impulso do congresso de Curitiba: Salto do Lontra, com setecentas famílias, Marmeleiro, com quinhentas e cinquenta famílias e Chopinzinho, com duzentas e cinquenta famílias. Reivindicavam a expropriação das áreas da empresa Giacometti Marodim, entre outros latifúndios. Esses são os acampamentos de *A Classe Roceira*. Em outubro, surgem acampamentos em São Miguel do Iguçu, com oitocentas e quarenta famílias, Cascavel, com quatrocentas e sessenta famílias, e Santa Helena, com cem famílias. Em todo o estado, três mil e trezentas famílias divididas em treze acampamentos. A partir do final do ano, o movimento passa para a ocupação de áreas já desapropriadas e que aguardavam pra serem distribuídas, mas cujos processos estavam parados. Tal ação sofreu repressão policial, como despejo das famílias ocupantes.

Um dos momentos mais marcantes do documentário de Berenice Mendes é a entrevista com Kid Abdala, latifundiário da região das ocupações. Num recurso de dar voz aos dois lados da situação, a diretora expõe a contradição entre o posicionamento do

latifundiário e do sem-terra. A composição da cena, segundo Mendes, foi escolhida pelo próprio entrevistado, de modo que vemos ao fundo de cercas, um trabalhador cuidando de um dos cavalos. Em seu discurso, Abdala assume uma voz coletiva ao utilizar-se do “nós”, sendo aquelas não apenas suas opiniões próprias, mas de toda a categoria de latifundiários. Diz compreender e apoiar a ideia de reforma agrária, porém não compreende os motivos da instalação do movimento na região, com propriedades rurais produtivas e de índole pacífica. A firmeza de seu discurso assume um caráter mais agressivo quando passa a apontar as influências marxistas e comunistas sobre o movimento. Justamente nesse momento uma das porteiras, entre Abdala e seu funcionário, se fecha: o apoio não existe, separando o latifundiário do empregado. O momento é apontado na entrevista de Nanani Albino:

Nem mesmo a porteira que se fecha enquanto Abdala fala que ele como representante de sua classe não é contra a reforma agrária, criando um antagonismo evidente, nada disso foi programado, ou criado pelos realizadores do filme. Berenice acrescenta que ‘é lógico que existe o contraste, mas este contraste vem de dentro da pessoa, de sua postura’ (ALBINO, 1986).

O depoimento de Abdala situa-se, na estrutura do documentário, entre cenas do cotidiano dos acampamentos e o grande ato, onde está presente uma multidão de lavradores sem-terra vindos dos acampamentos, portando faixas e bandeiras. Entre os discursos demandando justiça pelos casos de violência contra militantes, palavras de ordem são entoadas pela multidão. Aqui, o posicionamento da câmera permite compreender a dimensão do ato, confluindo com os planos feitos à beira das estradas, de onde pode-se ver a vastidão dos acampamentos de barracas de lona. Apenas nos acampamentos mostrados, somam-se 1500 famílias, de acordo com os dados de Fernandes (2000, p. 154).

A última entrevista do documentário é com Adão e Danilo, creditados como coordenadores acampamento de Salto do Lontra. Eles fazem uma análise do ato e traçam perspectivas otimistas para o movimento, apostando que a reforma agrária “por bem ou por mal vai sair”, quando questionados pela diretora sobre o caso de não concessão de terras para assentamentos. Outro ponto que eles destacam é a força positiva da união dos agricultores sem-terra, sinalizando que os acampamentos permitem uma coesão fundamental para o movimento atingir seus objetivos, uma vez que, com as famílias dispersas, o trabalho se torna mais difícil.

Finalizando o documentário, temos imagens de um grupo de agricultores sem-terra seguindo a pé pela rodovia, empunhando suas ferramentas. Além do conhecido gesto que simboliza a luta do movimento, há um sentido de esperança, que aqueles agricultores poderiam em breve não mais marchar pelo direito de possuir um pedaço de terra, mas sim marchar para o trabalho na roça, onde enxada e foice sejam de fato usadas como ferramentas de trabalho. Segue-se a essas imagens a da bandeira nacional hasteada e tremulando ao vento, tendo na banda sonora a voz da narradora listando nomes de acampamentos e o número de famílias, até que, num breve *fade out* no som, iniciam-se os créditos, sob uma animada música sertaneja.

O elemento musical é marcante em diversos momentos de *A Classe Roceira*, surgindo tanto de forma sincronizada com a imagem dos músicos quanto como trilha sonora. Todas as músicas presentes no filme tratam da esperança de possuir uma terra para o trabalho, da luta pela reforma agrária e da união dos camponeses, bem como da opressão do sistema latifundiário contra os lavradores. Ao estudar a função da música no MST, Janaina dos Santos Moscal afirma:

A música no Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST) é expressão que desde os primeiros passos da organização carrega consigo as emoções da luta.[...] Nesta caminhada, violões, violas, acordeons, pandeiros e diferentes vozes somam-se em cantos que encorajam seus militantes na hora de enfrentamentos e também os alentam e alegrem em momentos de desesperança ou confraternização. Neste universo, arte e política não se dissociam, seja pela força do discurso, seja pela intenção das ações (MOSCAL, 2010, p. 1).

Apresença constante de crianças, tanto nos acampamentos quanto na manifestação, reforça um aspecto de fragilidade da população rural desassistida pelo poder público. No rosto infantil a fome e a miséria escancaram a crueldade da opressão de classe. O canto solitário do garoto exemplifica essas questões, ao cantar “*estou cansado de tanto esperar a reforma agrária*”, pois lembra que há poucas garantias de um futuro melhor para essas crianças quando se tornarem adultos, o que é reforçado pelos depoimentos de Adão e Danilo. Essa noção de um modo de vida e de trabalho herdado pelas crianças é representado nas imagens das crianças brincando de arar a terra, arrastando um galho de árvore,, por volta dos 7 minutos e 19 segundos do documentário. Essa breve sequência conduz a uma reflexão sobre como a vida no campo coloca-se para as crianças como seu

futuro, pois a brincadeira é uma preparação para o trabalho, e a diversão indica qual é o seu universo, passado de geração em geração. A luta pela reforma agrária apresenta um aspecto de continuidade temporal, tanto para o passado, com o histórico de desigualdade na distribuição de terras que se perpetua desde os tempos coloniais, quanto para o futuro, sendo que o tempo presente, o tempo de luta, é o que define se a desigualdade continuará ou se terão uma vida mais digna e justa. Na montagem do filme, a opção por seguir a voz solitária do garoto pelo canto coletivo do acampamento coloca uma unidade pelos objetivos do movimento, de lutar pela reforma agrária.

Por fim, entendemos o documentário de Berenice Mendes como um testemunho histórico do movimento pela reforma agrária no ano de 1985 no sudoeste paranaense. Suas imagens colocam para o espectador o cotidiano e as experiências, de modo que entra-se em contato com uma narrativa que valoriza a fala desses agentes sociais, proporcionada pela diretora. Em termos de linguagem cinematográfica, a opção por utilizar a câmera na mão, que circula constantemente pelo acampamento contribui para uma imersão naquele universo. A mistura entre entrevistas e observação coloca-nos diante de uma rara oportunidade de compreender a complexidade da situação vivida pelos trabalhadores sem-terra, em seu cotidiano nos acampamentos, imersos na pobreza condicionada pelo sistema político vigente. Tal pobreza, no entanto, não limita a vontade de mudança: pelo contrário, vemos a vontade de lutar pela terra e por uma sociedade mais justa.

Dado o contexto de abertura política e redemocratização recentes em 1985, *A Classe Roceira* é um fragmento do passado, pelo qual vê-se um ímpeto de mudança. O filme, ao tratar de um tema politicamente sensível, em uma nação recém-saída de uma ditadura militar conservadora, estabelece-se como uma narrativa progressista, favorável ao movimento social apresentado, pois dá voz aos novos atores sociais daquele momento histórico.



## TRANSCRIÇÃO DOS CRÉDITOS

Optamos por inserir neste artigo a transcrição dos créditos de *A Classe Roceira* por considerarmos importante o registro de pessoas, associações, órgãos públicos e empresas envolvidos na obra, além de facilitar o acesso às informações, que eventualmente possam ser úteis para outros eventuais pesquisadores.

## FICHA TÉCNICA

Direção: Berenice Mendes

Fotografia e câmera: Flavio Ferreira

Direção de produção: Lu Rufalco

Montagem: Homero de Carvalho

Som direto: José Roberto Braga Portela

Texto: Jaques Brand

Narração: Bete Mendes

Assistente de produção e continuidade: Fernanda Morini

Produção em Curitiba: Gisele Paredes

Assistente de câmera: Luiz Henrique Bleyer de Almeida

Assistente de fotografia: Peter Lorenzo

Letreiros: Guinski

Finalização: W.S/Truka

## DEPOIMENTOS, POR ORDEM DE ENTRADA

Celestino - coordenador do acampamento de Chopinzinho

Marlene - lavando roupas

Luis “Brizola” - coordenador de alimentos acampamento Salto do Lontra

Alzira - costurando

Dr. Kit Abdala - Sociedade Rural do Sudoeste do Paraná

Adão e Danilo - coordenadores acampamento Salto do Lontra

## MÚSICAS

### **Instrumental:**

- Violão 1 - Alzimiro Barbosa
- Violão 2 - Hermogenes Moraes
- Violão 3 - Hilario Alves
- Cavaquinho - João Herh de Moura
- Sanfona - Geraldo Rosa

### **Vozes - Olimpio Santana, Delmar Pandolfo, Nelson Reisner**

- Alô presidente - de Adão e Marizete cantada pelos mesmos e executada no violão por Adão e Antenor
- A grande esperança - hino do movimento dos agricultores sem terra
- No colo da fome - autoria incerta
- Nossa vista clareou - adaptação de música popular nordestina

## APOIO À PRODUÇÃO

- Embrafilme S/A
- Comissão Pastoral da Terra - CPT
- Secretaria da Agricultura do Paraná - SEAG
- Instituto de Terras, Cartografia e Florestas do Paraná
- Sir - Laboratório de Som e Imagem Ltda.

## AGRADECIMENTOS

- Associação de crédito e assistência rural do Paraná - ACARPA
- Fundação Cultural de Curitiba
- Fundação Pedroso Horta
- Associação de estudos, orientação e assistência rural - Assessorar
- Sindicato dos trabalhadores rurais de Francisco Beltrão
- Cinemateca - M.G.V.
- A.B.D/PR

- Tatu Filmes
- Rádio da Lua
- Jorge Miguel Samec
- Arnaldo Camargo Neto
- Pastor Nelson Fücks
- Heitor Rubens Raymundo
- João Bonifácio Cabral
- Glaus Gerner
- Geraldo Luiz de Souza
- Fernando Klug

#### AGRADECIMENTO ESPECIAL ÀS COMUNIDADES DOS ACAMPAMENTOS DE:

- Marmeleiro - km 15
- Pio X - Salto do Lontra
- Chopinzinho
- Gaúcha - Renascença

#### REFERÊNCIAS

**A CLASSE ROCEIRA.** Direção de Berenice Mendes. Brasil, 1985. 1 filme (27 min.): son.; color.; suporte 16mm.

ALBINO, Nanani. A Classe Roceira. **Correio de Notícias**. 15 jan. 1986. Acervo Cinemateca de Curitiba.

BOLETIM INFORMATIVO DA CASA ROMÁRIO MARTINS. **Cinema no Paraná: nova geração**. Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, v. 23, n. 112, jun. 1996.

CARVALHO, Luciane. **A programação da Cinemateca do Museu Guido Viaro (Curitiba, 1975-1985)**. Dissertação. Programa de Pós-graduação em História. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

CORREA JÚNIOR, Fausto Douglas. **Cinematecas e cineclubes: política e cinema no projeto da Cinemateca Brasileira (1952/1973)**. Dissertação. Faculdade de Ciências e Letras de Assis da Universidade Estadual Paulista, Assis, 2007.

MENDES, Berenice. **Berenice Mendes: Vitória em Fortaleza**. In: Nicolau, ano 1, nº 3, Curitiba, setembro de 1987.

MOSCAL, Janaina dos Santos. **De sensibilidades revolucionárias à revolução das sensibilidades:** trajetórias da música no MST. Dissertação. Programa de Pós-graduação em Antropologia Social / Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná, 2010.

SANTOS, Francisco Alves dos. **Dicionário de Cinema do Paraná.** Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, 2005.

SILVEIRA, Cristiane. **Cultura política versus política cultural: os limites da política pública de animação da cidade em confronto com o campo das artes visuais na Curitiba letrada (1971-1983).** Tese. Departamento de Pós-graduação em História / Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná, 2016.

STEDILE, João Pedro; FERNANDES, Bernardo Mançano. **Brava gente. A trajetória do MST e a luta pela terra no Brasil.** São Paulo: Fundação Perseu Abramo: 2005.

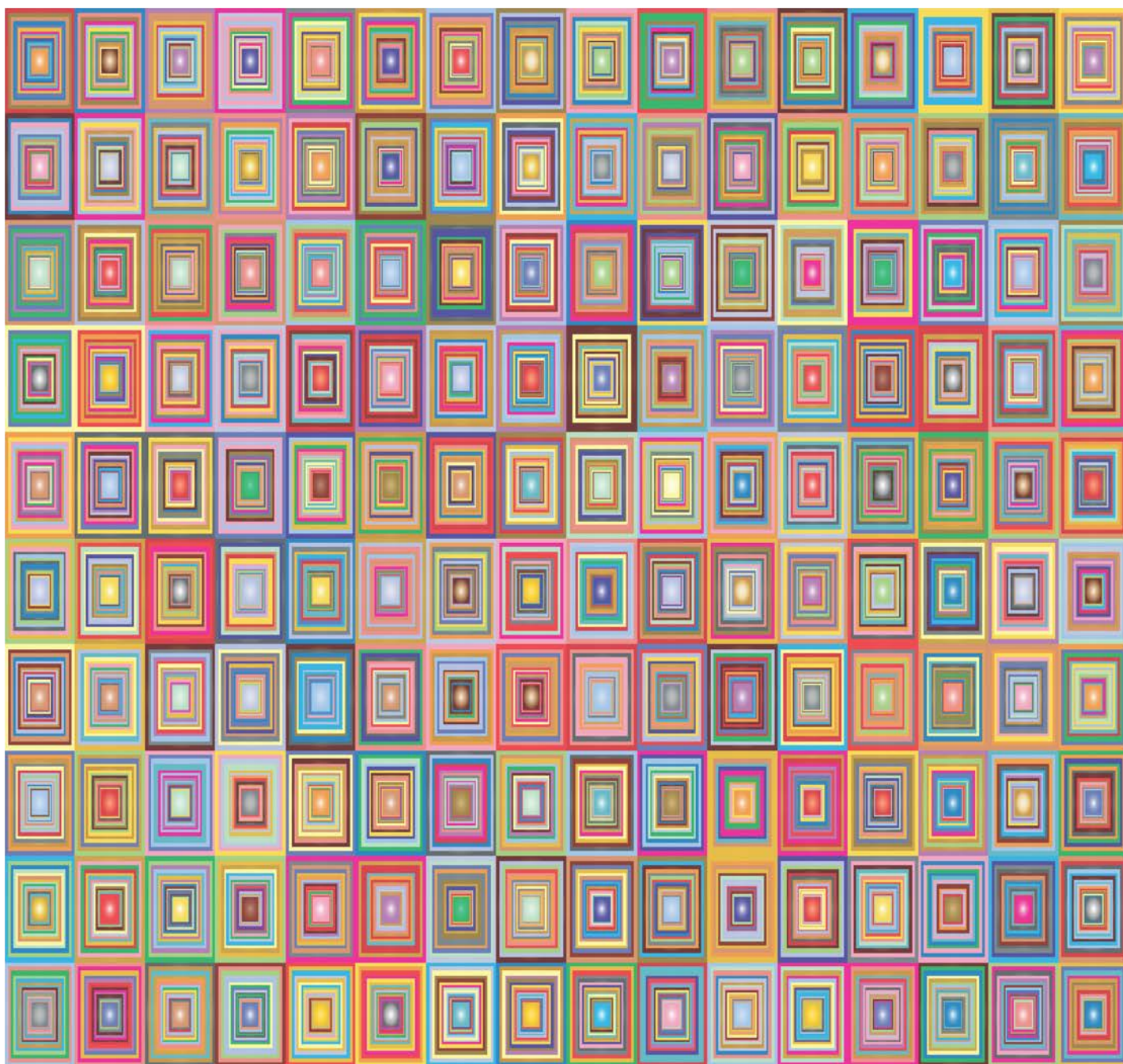
VEIGA, José Eli. **O que é reforma agrária.** São Paulo: Abril Cultural; Brasiliense, 1984.

Recebido em: 21/06/2020

Aceito em: 31/07/2020

# EIXO AXIS 4

Relações entre Arte, Filosofia e Estética  
Relations between Art, Philosophy and Aesthetics





## O GROTESCO COMO CATEGORIA ESTÉTICA: DISCUSSÕES CONCEITUAIS

Francisco Carlos Costa Filho<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma revisão e reflexão conceitual acerca da estética do grotesco, trazidas por meio do diálogo com as teorias e obras de autores de referência sobre o tema, como Mikhail Bakhtin e Wolfgang Kayser, bem como de pesquisadores acadêmicos contemporâneos, como Muniz Sodré, Raquel Paiva e Umberto Eco. O texto busca apresentar como a conceituação acerca do tema é normalmente enviesada por uma abordagem ocidentalizada e de linha “evolutiva”, em que frequentemente não se considera devidamente o caráter universal e atemporal que o fenômeno possui. Este fato é observável nas produções teóricas tanto no campo da Literatura, como das Artes Visuais e das Artes Cênicas, o que acaba por restringir o escopo conceitual do grotesco, algo que vai contra sua própria natureza, que propõe extrapolar limites. Diante da apresentação desse quadro, busca-se provocar a reflexão sobre abordagens que valorizem uma certa relativização do conceito, em que se escape de definições demasiadamente fixas ou dicotômicas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Grotesco; Estética; Artes Cênicas; Artes Visuais; Literatura.

## THE GROTESQUE AS AN AESTHETIC CATEGORY: CONCEPTUAL DISCUSSIONS

**ABSTRACT:** This article presents a review and conceptual reflection on the aesthetics of the grotesque, brought through the dialogue with theories and works of reference authors such as Mikhail Bakhtin and Wolfgang Kayser, as well as contemporary academic researchers, such as Muniz Sodré, Raquel Paiva and Umberto Eco. The text aims to present how the conceptualization on the theme is commonly biased by a western approach and an “evolutionary” line, in which it is often not properly considered the universal and timeless character of the phenomenon. This fact is noticeable in theoretical productions of the Literature, Visual and Performing Arts fields, resulting in the restriction of the conceptual scope of the grotesque and going against its own nature, which proposes an extravasation of limits. In such context, the article aims to bring a reflection on approaches that value a certain relativization of the concept, escaping from definitions that are too fixed or dichotomic.

**KEYWORDS:** Grotesque; Aesthetics; Performing Arts; Visual Arts; Literature.

531

---

1 Francisco Carlos Costa Filho (Francisco Leal) é ator, diretor, pesquisador no Núcleo Experimental em Movimento (NEM). Bacharel e Mestre em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília (2019). E-mail: pacolealc@gmail.com.

Em uma análise mais superficial, o grotesco poderia ser associado apenas à estética do feio, mas o conceito é muito mais complexo, ainda que no feio estejam presentes características também atribuídas ao grotesco, como a desproporção, a assimetria, a caricatura, dentre outras. Segundo Sodré e Paiva 2002, p. 19),

O feio (tradicionalmente identificado ao 'mau', assim como o belo era tido como 'bom'), por sua vez, não é um simples contrário do belo, porque também se constitui em um objeto ao qual se atribui uma qualidade estética positiva. Ou seja, se retiramos do belo um traço positivo que o constitui como tal (por ex. a proporção ou a harmonia), não produzimos automaticamente o feio. Esta última qualidade tem seu modo específico de ser, requer uma produção particular, que não é o puro negativo do belo.

Em sua obra *História da Feiura*, o escritor e filósofo italiano Umberto Eco irá discorrer sobre a complexidade também presente na conceituação do feio, que foi pensado por inúmeros filósofos, estetas e teóricos, como Platão, Aristóteles, Kant, Nietzsche, dentre outros. Para Eco (2007, p. 14) “os conceitos de belo e feio são relativos a vários períodos históricos ou às várias culturas (...) o que não significa, porém, que não se tentou, desde sempre, vê-los como padrões definidos em relação a um modelo estável”. Quando apresenta palavras sinônimas do feio, encontramos o vocábulo grotesco entre elas:

Aquilo que é repelente, horrendo, asqueroso, desagradável, grotesco, abominável, vomitante, odioso, indecente, imundo, sujo, obsceno, repugnante, assustador, abjeto, monstruoso, horrível, horripilante, nojento, terrível, terrificante, tremendo, monstruoso, revoltante, fétido, apavorante, ignóbil, desgracioso, desprezível, pesado, indecente, deformado, disforme, desfigurado (ECO, 2007, p. 18).

Embora ocorra essa associação ao feio, uma das maiores propriedades do grotesco está justamente na resistência quanto a uma única possibilidade de definição, o que ainda hoje o coloca em uma classificação de “estranho domínio” (LIMA, 2016).

O vocábulo “grotesco” começou a ser usado em fins do séc. XV, derivando-se para outras línguas a partir do italiano *grotta*, que etimologicamente designava um tipo de decoração ornamental encontrada em grutas na Itália (KAYSER, 2013). Em desenhos, gravuras, pinturas e esculturas encontramos uma mistura entre os reinos animal, vegetal e mineral, o que acabou rompendo – ainda que inicialmente de forma mais tímida – com o ideal clássico da arte (*mimesis* do real, verossimilhança) (LIMA, 2016).

Esses grotescos ornamentais foram chamados no séc. XVI de “sonhos de pintores” (*sogni dei pittori*). Se pensamos nos povos originários em diversas regiões do mundo, não tenho dúvidas que outras manifestações com características grotescas existiram antes desse período assinalado. O teórico Wolfgang Kayser (2013, p. 17) reconhece que o fenômeno é mais antigo que o seu nome e uma história completa do grotesco “deveria compreender a arte chinesa, etrusca, asteca, germânica antiga e outras mais, do mesmo modo que a literatura grega (Aristófanes) e outras manifestações poéticas”. Agregaria: as latino-americanas, as indígenas, as africanas, entre outras. Contudo, foi a descoberta dessas grutas e a descrição da arte ali encontrada que deu o “marco inicial” à conceituação do termo no Ocidente, que passou a ser reconhecido na História da Arte e no campo da estética.

Portanto, na historiografia que comumente encontramos registrada sobre o grotesco (em Victor Hugo, Kayser, Bakhtin, os principais teóricos do tema), é importante fazer algumas ressalvas: ela segue uma visão “evolutiva” do fenômeno e foca no seu “desenvolvimento” em países europeus. Além disso, a bibliografia mais privilegia as manifestações na Literatura e nas Artes Plásticas. O campo das Artes Cênicas é citado em relação a essas linguagens.

533

Os estudos de Kayser e Mikhail Bakhtin constituem as obras contemporâneas mais significativas no que tange à teorização do grotesco (SANTOS, 2009) e nelas podemos observar o enfoque mencionado acima. Kayser, por exemplo, empregará a palavra fazendo referência à Literatura (para caracterizar preferencialmente o estilo de Rabelais, Fischart ou Morgestern), às Artes Plásticas, à música (menciona Ravel e a obra “*Grotesques*”), a uma forma de dança ou descrevendo o comportamento de uma família. Bakhtin se debruça sobre a obra literária de François Rabelais<sup>2</sup>. Victor Hugo utiliza exemplos da poesia, remetendo à Antiguidade (com exemplos como a hidra, as harpias, os ciclopes, as Eumênides gregas, e cita a presença do grotesco em grandes nomes de poetas e pintores como Ariosto, Cervantes, Rabelais, Veronese, Michelangelo, Rafael, Rubens, Dante. No campo das Artes Cênicas, menciona Shakespeare e personagens como Calibã, de *A Tempestade*).

---

2 Na obra de 1965 *A Cultura Cômica Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (em tradução inglesa *Rabelais and his world*), Bakhtin revisa sua tese de doutorado escrita em 1940, analisando o conjunto da obra literária *Gargantua e Pantagruel*, uma pentalogia escrita por Rabelais no séc. XV (1494-1553). É composta pelas obras: *Pantagruel* (1532), *Gargantua* (1534), *O Terceiro Livro dos fatos e ditos heroicos do bom Pantagruel* (1546), *O Quarto Livro dos fatos e ditos heroicos do bom Pantagruel* (1552), *O Quinto Livro* (póstumo, publicado em 1564).

Kayser (2013, p. 159) em sua análise recorta o grotesco dentro do período do romantismo, e como componentes aponta a recorrência de alguns motivos, como tudo o que é monstruoso, a mistura do mecânico com o orgânico, além das combinações que fogem da ordem da natureza. O grotesco seria caracterizado por um “mundo alheado” (tornado estranho), em que “para pertencer a ele, é preciso que aquilo que nos era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro (...) O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco”.

Ou seja, na sua visão, se tentarmos criar um mundo em que os seres que o habitam já são fantásticos, ou na lógica interna dentro do imaginário criado, são plausíveis de existirem criaturas horripilantes, não se daria no espectador/leitor<sup>3</sup> o efeito do grotesco, já que não ocorreria o processo de estranhamento que advém da transformação de algo que era antes habitual (alheamento do mundo) em outra coisa.

A perspectiva ocidentalizada acerca do tema deve ser relativizada afinal podemos questionar também que o grotesco está presente no Oriente, se consideramos por exemplo as divindades indianas, que dada a combinação de formas heterogêneas, a multiplicidade de membros e o exagero das proporções físicas observáveis em seus corpos, poderiam ser consideradas grotescas. Mas nas análises sobre o tema, segundo nos aponta Santos (2009, p. 146), não se deve olhar apenas para o objeto em si, é preciso considerar outros aspectos, como da recepção:

As análises não tendem a se dedicar apenas a suas formas primordiais, como também aos efeitos psicológicos estimulados pelo grotesco, visto que essa categoria pautada na surpresa e no estranhamento costuma depender das reações de seus espectadores. Atento a esses fatores, Frederick Burwick escolhe um caminho diverso ao de Kayser e Bakhtin, buscando o entendimento do grotesco não na esfera de sua configuração, mas de sua recepção (SANTOS, 2009, p. 146).

As criações grotescas de fato provocam um efeito forte nas leitoras e espectadoras, não por acaso o encenador-pedagogo russo Vsevolod Meierhold percebe a relevância desse fenômeno e começa a usá-lo em suas obras. Meierhold (1912) questiona se seria possível usá-lo apenas como meio para criar contrastes ou reforçá-los e se o grotesco

---

<sup>3</sup> Buscando uma equidade na determinação do gênero das palavras, trarei tanto o masculino quanto feminino ao longo do texto.

não seria um efeito em si mesmo. Estaria propondo um uso utilitário dessa estética? Ou apenas reconhecendo que poderia servir como um recurso para romper com o naturalismo excessivo que na fase inicial de seu trabalho combatia?

É certo que a recepção constitui um aspecto muito relevante no estudo sobre a estética do grotesco, e poderia por si só guiar uma investigação científica, ainda mais considerando como o espectador(a) tem crescido como objeto de estudo teórico no campo das artes cênicas, após fases históricas em que foram mais enfatizados os trabalhos do dramaturgo, logo do diretor/encenador e depois do ator/atriz.

Sobre a recepção, Kayser (2013) também reconhece sua importância, mas se preocupa mais em definir o que poderia configurar o fenômeno, pois a recepção é subjetiva:

É perfeitamente concebível que seja recebido como grotesco algo que na organização da obra não se justifica como tal. Quem não está familiarizado com a cultura dos Incas pode tomar por grotescas certas estátuas desta origem, mas aquilo que nos dá a impressão de ser uma careta, um demônio sinistro, de uma visão noturna e, portanto, de ser portador de um conteúdo de horror, desconcerto e angústia perante o inconcebível, talvez tenha como forma familiar, o seu lugar determinado num nexo significativo perfeitamente compreensível. Mas enquanto nada soubermos a este respeito, assiste-nos o direito de empregar a palavra 'grotesco' (KAYSER, 2013, p. 156).

Como resumirá Santos (2009), o grotesco, como categoria estética, deve ser considerado em três níveis: no processo criativo do artista; na obra em si (plano diegético); e na recepção, o que levou Kayser a buscar uma estrutura que o descrevesse.

Assim, pensando processo, obra e recepção, os deuses hindus na Índia poderiam ser considerados por nós ocidentais, a princípio e se olharmos apenas para o objeto, como grotescos. Porém, quando passamos a conhecer melhor e entender o conteúdo simbólico de tais representações (o que constituiu o processo criativo), nossa recepção pode ser diferente e a obra já não nos causar a estranheza que segundo Kayser seria componente basilar do grotesco.

Para Santos (2009, p. 148) “essas imagens [deuses hindus] não apresentam qualquer intenção de provocar o grotesco, parecendo estranhas apenas à sensibilidade ocidental, que ignora sua verdadeira função”.

Sobre esse assunto, Eco (2007) tece um comentário semelhante:



Para um ocidental, uma máscara ritual africana poderia parecer horripilante – enquanto para o nativo poderia representar uma divindade benévola. Em compensação para alguém pertencente a alguma religião não europeia, poderia parecer desagradável a imagem de um Cristo flagelado, ensanguentado e humilhado, cuja aparente feiura corpórea inspira simpatia e comoção a um cristão (ECO, 2007, p. 10).

Estamos vendo que diante do fenômeno grotesco a relatividade é importante, inclusive quando analisamos a própria “natureza”<sup>4</sup> do grotesco, que segundo os teóricos ora recebe mais atenção em seu aspecto cômico ora no horripilante. No primeiro caso, o riso ocupará um espaço fundamental. Na visão de Bakhtin, é o riso que principalmente configuraria o fenômeno grotesco, o riso presente na tradição cômica popular da Idade Média e do Renascimento, que levou à criação da obra de Rabelais e que segundo o autor teria entrado em declínio na Idade Moderna, substituído por uma seriedade:

A época de Rabelais, Cervantes e Shakespeare marca uma mudança capital na história do riso (...) A atitude do Renascimento em relação ao riso pode ser caracterizada de maneira geral e preliminar da seguinte maneira: o riso tem um profundo valor de concepção do mundo, é uma das formas capitais pelas quais se exprime a verdade sobre o mundo na sua totalidade, sobre a história, sobre o homem; é um ponto de vista particular e universal sobre o mundo, que percebe de forma diferente, embora não menos importante (talvez mais) do que o sério (BAKHTIN, 2008, p. 57).

Ainda fazendo considerações sobre o riso e sua relação com o sério, acrescenta em outro trecho:

O verdadeiro riso, ambivalente e universal, não recusa o sério, ele purifica-o e completa-o. Purifica-o do dogmatismo, do caráter unilateral e petrificado, do fanatismo e pedantismo, do medo e intimidação, do didatismo, da ingenuidade e das ilusões, do significado único, do sentimentalismo. Ele restabelece essa integridade ambivalente. Essas são as funções gerais do riso na evolução histórica da cultura e da literatura (BAKHTIN, 1984, p.123, tradução minha<sup>5</sup>).

4 Uso aspas pois a própria noção de natureza também é questionada na filosofia.

5 “*True ambivalent and universal laughter does not deny seriousness but purifies and completes it. Laughter purifies from dogmatism, from the intolerant and the petrified; it liberates from fanaticism and pedantry, from fear and intimidation, from didacticism, naïvité and illusion, from the single meaning, the single level, from sentimentality. Laughter does not permit seriousness to atrophy and to be torn away from the one being, forever incomplete. It restores this ambivalent wholeness. Such is the function of laughter in the historical development of culture and literature*”. A obra de Bakhtin é trazida a partir de duas versões: uma em Português (2008) e outra em Inglês (1984), devido a diferenças relevantes que notei nas traduções. Em alguns casos, eu mesmo fiz a tradução a partir do Inglês.

Na Idade Média, o riso se mostra como uma necessidade perante a seriedade dos dogmas, ritos, cerimônias oficiais da Igreja Católica. O riso e a bufonaria<sup>6</sup> são uma válvula de escape e tem nas festas não oficiais (como a Festa dos Loucos, Festa do Asno, dentre outras) um lugar primordial, sendo essas “análogas aos seus parentes consanguíneos, o Carnaval e o *charivari*” (BAKHTIN, 1987, p. 68).

O Carnaval era o maior festival popular na Europa, período em que ocorriam muitas peças, que segundo o historiador Peter Burke não podem ser propriamente entendidas sem algum conhecimento sobre os rituais do Carnaval. O autor aponta que ritual é um termo difícil de se definir, utilizando-o em sua obra para se referir ao “uso de ações que expressem um significado, de maneira oposta a ações mais utilitárias e também para a expressão de significados através de palavras ou imagens” (BURKE, 2009, p.180, tradução minha<sup>8</sup>).

Bakhtin irá descrever inúmeros desses rituais ao longo de sua obra sobre Rabelais, apontando elementos como a abundância (banquete), visto que era um período de muita comilança, especialmente de carne, mas variando conforme a região (panquecas, *waffles*) e bebedeira. Burke aponta que no Carnaval na Rússia, “bebia-se como se nunca mais fossem beber” (BAKHTIN, 1978, p.183, tradução minha<sup>9</sup>).

Burke descreve brincadeiras e costumes não muito diferentes do que vemos nas ruas do Brasil ainda hoje: muita dança e canções com mais excitação do que normalmente, pessoas usando máscaras, homens se vestindo de mulheres e mulheres se vestindo de

6 A bufonaria é a arte do bufão. Segundo Joaquim Elias (2018, p. 24), “diversas são as versões do bufão, cada um com suas especificidades geográficas, históricas, antropológicas, míticas, artísticas e psicológicas. O fato é que valendo-se dessa multiplicidade de facetas, eles atravessaram toda a história da humanidade (...) Grosso modo, bufões são tipos cuja função é destruir qualquer lógica imposta de fora para dentro, deslocar a compreensão dos fatos, inverter a ordem preestabelecida, alterar o jogo sem qualquer aviso prévio. Porém seu significado mais profundo é o de fazer com que as pessoas reflitam sobre a incongruência, a subjetividade e o absurdo do ser humano, por meio da exposição de sua torpeza, de sua covardia, de sua estupidez. O bufão pretende alcançar a sabedoria por meio do riso, fazendo com que cada um pense por si mesmo e chegue às próprias conclusões”.

7 Segundo Burke (2009), o *charivari* era uma gozação pública, organizada, onde insultos eram permitidos. A “vítima” era levada pelas ruas montada de costas no lombo de um burro (para mostrar que o casamento colocava tudo de cabeça pra baixo). Era conhecido por toda a Europa, de Portugal à Hungria, com variações de detalhes, inclusive quem seria a vítima. Não era apenas o homem mais velho que casa com a mulher mais jovem (ou vice-versa) podiam ser o objeto do *charivari*, mas qualquer um que estivesse casando pela segunda vez, ou uma garota casando fora do vilarejo, ou um marido que foi agredido ou corneado pela esposa.

8 “*The use of action to express meaning, as opposed to more utilitarian actions and also to the expression of meaning through words or images*”.

9 “*Drinking was also heavy. In Russia, according to an English visitor, in the last week of Carnival ‘they drink as if they were never to drink more’*”.

homens, bem como outras fantasias (clérigos, freiras, bobos, diabos, homens e animais selvagens, como ursos). Os italianos gostavam de se vestir de personagens da *Commedia dell'Arte*<sup>10</sup>, como Pulcinella.

Dentre as brincadeiras, as pessoas jogavam farinha umas nas outras, ou maçãs, laranjas, pedras, ovos, estivessem recheados com água de rosas ou não. Bakhtin comenta especialmente sobre como a rega de urina e excrementos faziam festa, mas como algo positivo, e não negativo. A linguagem podia conter muitos xingamentos e versos satíricos eram cantados, também de maneira semelhante ao Carnaval brasileiro, em nossas marchinhas de duplo-sentido, no funk e no axé.

Burke também aponta acontecimentos mais formais, que ocorriam no centro das praças nos últimos dias de Carnaval, onde os atores se distinguiam mais dos espectadores(as), em performances “improvisadas” (sem roteiro prévio ou ensaio, coordenadas por um grupo). Como ocorre nas quadrilhas das festas juninas brasileiras, em que as pessoas dançam seguindo as instruções ditadas por uma pessoa, ao vivo ou em versão gravada, lá “as performances não eram exatamente fixas, mas tampouco exatamente livres” (BURKE, 1978, p.184, tradução minha<sup>11</sup>).

Frequentemente, seguiam três elementos: uma procissão, como um desfile em que as pessoas se vestiam de gigantes, deuses, demônios, etc. (Bakhtin exemplifica com as salsichas gigantes de Nuremberg); o segundo, alguma competição como corridas de

---

10 Segundo Patrice Pavis (2008, p.61) “a *Commedia Dell'Arte* se caracterizava pela criação coletiva dos atores (e atrizes, o que era novidade na época), que elaboravam um espetáculo improvisando gestual ou verbalmente a partir de um *canevas*, não escrito anteriormente por um autor e que é sempre muito sumário (indicações de entradas e saídas e das grandes articulações da fábula). Os atores se inspiram num tema dramático, tomado de empréstimo a uma comédia (antiga ou moderna) ou inventado. Uma vez inventado o esquema diretor do ator (o roteiro), cada ator improvisa levando em conta os *lazzi* característicos de seu papel (indicações sobre jogos de cena cômicos) e as reações do público. Os atores, agrupados em companhias homogêneas, percorrem a Europa representando em salas alugadas, em praças públicas ou patrocinados por um príncipe: mantêm forte tradição familiar e artesanal. Representam uma dúzia de tipos fixos, eles próprios divididos em dois ‘partidos’. O partido sério compreende os dois casais de namorados. O partido ridículo, o dos velhos cômicos (Pantaleão e o Doutor), do Capitão (extraído do *Miles Gloriosus* de Plauto), dos criados ou Zanni, estes com diversos nomes (Arlecchino, Scaramuccia, Pulcinella, Mezzottino, Scapino, Covicllo, Truffaldino) se dividem em primeiro Zanni (criado esperto e espirituoso, condutor da intriga) ou segundo Zanni (personagem ingênua e estúpida). O partido ridículo sempre porta máscaras grotescas, e estas máscaras (*maschere*) servem para designar o ator pelo nome de sua personagem”.

11 “The performances were not exactly fixed but not exactly free, just as they were not exactly serious but not exactly pure entertainment, something in between”.

cavalos ou corridas entre as pessoas (no Brasil seriam jogos como a corrida de saco, o ovo na colher, gincanas); o terceiro elemento seria a apresentação de uma peça, usualmente uma farsa<sup>12</sup>.

Burke aponta esse caráter de mistura entre espectador e ator, dizendo que era difícil distinguir uma peça formal dos jogos informais. Claro, em uma festa onde reinava a liberdade e a libertação de tabus do dia-a-dia, onde as pessoas se permitiam viver uma “segunda vida”, uma vida carnavalesca em oposição à vida “oficial”, como conceitua Bakhtin, as fronteiras ficam difíceis de definir. Sermões, leis, casamentos, pessoas importantes como os mestres, tudo que era demasiadamente sério, virava gozação pelo fenômeno da inversão.

Bakhtin reflete profundamente sobre o significado de tais imagens, buscando defender que todos esses rituais e brincadeiras, permeados pelo riso alegre e libertador, se ancoram na questão da ambivalência, que conferiria outras camadas de sentido para os símbolos representados na festa, além de puro caos ou desordem subversiva, como superficialmente as classes superiores designavam a festa. Embora os estudiosos da época não estivessem preocupados em refletir sobre esses por quês, e Burke reconheça que atualmente possamos apenas especular sobre o significado das imagens carnavalescas, ele diz: “o que é claro é que o Carnaval era polissêmico, significando diferentes coisas para diferentes pessoas” (2009, p. 191, tradução minha<sup>13</sup>).

Sobre o riso, o teórico e poeta Charles Baudelaire (1961, p. 7) em seu artigo *Sobre a essência do Riso* discorre sobre a comicidade enfatizando um aspecto satânico que estaria presente no riso. Segundo ele, e aqui retomo a discussão sobre a relatividade que é preciso cultivar na interpretação do grotesco, muitas representações antigas, embora nos façam rir, não foram concebidas para serem cômicas, pelo contrário, seriam sérias:

---

12 Segundo Iracy Machado “a farsa é um gênero pertencente ao teatro religioso medieval, um teatro do riso e da contestação. As pessoas iam procurar o repouso, o prazer da zombaria e da crítica e certa alegria da liberação” (2009, p.123). Segundo Alexandre Mate (2014, p.10) são “peças originalmente utilizadas para serem apresentadas entre duas obras sérias, formas cômico-populares nas quais os atores amadores (no sentido de estarem desvinculados da religião) satirizavam os costumes e comportamentos das pessoas, independentemente de sua ‘importância social’ nos contextos em que as obras se apresentavam. Fundamentadas no exagero de situações ou dos comportamentos humanos, as farsas não tinham nenhuma intenção didática ou moralizante, não criavam personagens alegóricas e objetivavam provocar o riso, a partir de temáticas ligadas à vida cotidiana. Esta forma teatral ganha o gosto popular, mas foi considerada (como sempre aconteceu na história do teatro) como gênero menor e vulgar, sendo, por conseguinte, indexada pela Igreja e ‘eliminada’, também, enquanto importância e significado, no período posterior pelos intelectuais do Renascimento”.

13 “What is clear is that Carnival was polysemous, meaning different things to different people”.

Quanto às figuras grotescas que a Antiguidade nos deixou, as máscaras, as estatuetas de bronze, os Hércules constituídos inteiramente de músculos, os pequenos Príapos com a língua retorcida no ar, com as orelhas pontudas, inteiramente cerebello ou falo. Quanto a esses prodigiosos falos, sobre os quais as alvas filhas de Rômulo montam inocentemente a cavalo, esses monstruosos aparelhos de procriação armados de campainhas e de asas, creio que todas essas coisas são plenas de seriedade. Vênus, Pan, Hércules não eram personagens que provocavam o riso. Rimos deles após a vinda de Jesus, Platão e Sêneca tendo contribuído para isso. Creio que a Antiguidade tinha muito respeito pelos tambores-mores e pelos malabaristas de todos os tipos, e que todos os fetiches extravagantes que eu citei são apenas signos de adoração ou, no máximo, símbolos de força e, de forma alguma, emanações do espírito visando o cômico. Os ídolos hindus e chineses ignoram que eles sejam ridículos. É em nós, cristãos, que se situa o cômico (BAUDELAIRE, 1961, p. 7).

Tais representações, no entanto, não constituem o ideal clássico, que se distingue completamente do grotesco. Nos cânones literários e plásticos da Antiguidade clássica, que constituem a base estética do Renascimento, “se apagam protuberâncias, tapam-se orifícios, retiram-se excrescências, abstraem-se imperfeições”, como nos aponta Norma Discini (2016, p. 63), da área de Linguística e Semiótica da USP. Os órgãos genitais masculinos, por exemplo, via de regra são representados em proporções menores.

A pesquisadora Carolina H. Mandell, doutora em Artes da Cena pela UNICAMP, investigou possibilidades de criação para a cena considerando o grotesco na dança japonesa *Butoh* (a partir do mestre Hijikata) e no trabalho do diretor russo Meierhold. Sobre o tema, ela diz: “o uso do termo, tal qual fazemos no Ocidente, não é coerente com os paradigmas da encenação oriental, sobretudo a japonesa” (2009, p.14). Para justificar a relação que faz do termo ocidental com a prática oriental do *butoh*, a autora faz uma analogia entre grotesco e a ideia da “conquista do insólito” trazida pelo teórico japonês Zeami quando fala do Teatro Nô: “em linhas gerais, a ideia de *insólito* se aproxima claramente daquilo que denominamos como *grotesco* no teatro ocidental” (*Id. Ibid*, grifos da autora).

Feitas essas ressalvas, sigamos na versão da história do grotesco pelo viés europeu. Após a descoberta das grutas na Itália houve uma grande difusão no séc. XVI por vários países da Europa. Produções que buscavam romper com as noções de proporção, equilíbrio, simetria (características da estética do Belo), dando mais lugar para “o componente lúdico, alegre e onírico do grotesco, mas também algo de sinistro e angustiante, na representação de um mundo diferente ou distorcido” (LIMA, 2016, p. 4).



Nas Artes Cênicas, se destaca nesse período a presença de elementos grotescos nas formas e conteúdo da *Commedia dell'Arte* italiana, no teatro de títeres e no movimento alemão *Sturm und Drang*<sup>14</sup> (LIMA, 2016). Para a visão de Bakhtin, o grotesco já estaria manifesto desde muito antes, pois sua origem estaria vinculada às fontes populares.

Como nos aponta a autora, ao escrever *Do grotesco e do Sublime* no prefácio do drama histórico *Cromwell*, Victor Hugo consolidou a importância do grotesco no campo artístico, legitimando-o enquanto categoria estética. Sodré e Paiva também colocam que foi Hugo o grande pioneiro acerca do pensamento teórico sobre o grotesco, apontando outros nomes antes dele, como Montaigne e Justus Möser, embora estes não tenham tido a mesma repercussão daquele.

Sem necessariamente estabelecer uma dicotomia entre as vertentes cômica e horripilante (como o farão posteriormente Kayser e Bakhtin), “o texto de Hugo é programático, isto é, tem ares de manifesto, de algo de novo para dizer, no caso em nome do idealismo-romântico, decidido a romper com o ‘bom gosto’ da tradição clássica” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 42).

Segundo eles, Hugo dialoga implicitamente com os pontos de vista de Hegel, Goethe e Schlegel, mas vai além de seus antecessores, criticando as idealizações artísticas, “para que não restem dúvidas sobre uma mutação estética em andamento, pela qual a arte moderna deveria promover o enterro das formas simbólicas do passado, que ele citava como ‘os tempos primitivos, os tempos antigos’” (*Id. Ibid*).

Hugo propõe assim um “programa teórico contra hegemônico” (sendo a arte neoclássica a estética hegemônica naquele período), proposto dentro de um modelo que todavia seguia a ideia de evolução: primeiro a era primitiva, depois a antiga, em seguida a moderna e a romântica. Ainda segundo Sodré e Paiva (2002),

Hugo procede sempre com argumentos de autoridade: o grotesco simplesmente ‘é’, assim como ele o descreve, ora conceito, ora imagem. E se estende até onde ele bem entende (...) Grotesco é o cômico, o feio, o monstruoso, a palhaçada, mas, sobretudo, um modo novo e geral de conceber o fato estético, pois termina irrompendo, na visão hugoliana, em qualquer lugar onde aconteça a produção simbólica (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 44).

14 *Sturm und Drang*, “tempestade e ímpeto”, denominação do movimento pré-romântico alemão no séc. XVIII. A obra “*Satyros*” de Goethe é um exemplo da produção do *Sturm und Drang*, sendo o protagonista uma espécie de monstro, um espírito agreste (silvano), misto de homem e de carneiro (KAYSER, 2013).

No entanto, apesar de não se ater à dicotomia cômico x trágico, o autor coloca o grotesco de certa maneira subordinado ao sublime, conforme podemos observar no trecho abaixo:

O sublime sobre o sublime dificilmente produz um contraste, e tem-se a necessidade de descansar de tudo, até do belo. Parece, ao contrário, que o grotesco é um tempo de parada, um termo de comparação, um ponto de partida, de onde nos elevamos para o belo, com uma percepção mais fresca e mais excitada (HUGO, 2004, p. 31).

Não creio que o grotesco precise funcionar como “escada” para o sublime, para “nos elevarmos ao belo”, como Hugo diz. O grotesco tem um valor independente, expresso no hibridismo de uma coisa e outra, em seus contrastes agudos. Como disseram as bruxas no primeiro ato de “Macbeth”, de Shakespeare (2013, p. 13): “o belo é podre, e o podre, belo sabe ser”.

No artigo “Estética da carne: insurreições curriculares de um corpo feio”, escrito em conjunto por Steferson Zanoni Roseiro, Alexsandro Rodrigues e Davis Moreira Alvim, da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), os autores defendem um importante aspecto que tangencia esta discussão: a legitimidade do querer ser feio, o feio como resistência, como uma rebeldia que o corpo faz às maquinações a que somos submetidos:

Os corpos belos – criados no exercício de conversão e de embelezamento – sempre serão a referência daquilo que se deve ser ou se tornar. É preciso convencer e converter o corpo feio, o corpo-carne, corpo-disforme; e, quando nada mais afetar esse corpo disforme, convoquemos, via biopolíticas, os riscos da feiura, da obesidade, da tristeza. Não se sentir bem com seu próprio corpo é o risco o qual a maquinaria produtivista do capitalismo não pode arcar, pois, então, que sejam tomadas medidas para enaltecimento de uma felicidade corporal (ROSEIRO; RODRIGUES; ALVIM, 2008, p. 280).

Os padrões de beleza atuais incidem em nós um modelo estético opressivo, que a todo tempo nos dita como deveríamos ser, exibindo *role models* na capa das revistas, idealizados e frequentemente irreais, enquadrando-nos em formas fixas que mais nos fazem parecer sair de uma produção em série. Como criticam os autores, nos exigem *smart* (inteligentes) e *fit* (em forma). A estética do grotesco, pelo contrário, abraça os corpos híbridos, incompletos, protuberantes, feios, a coletividade da massa.

Em Bakhtin, no entanto, essa discussão não vem ao caso, uma vez que ao teorizar acerca do que chama de “realismo grotesco”, trata o corpo como coletividade, corpo como massa, e não individualmente. A carnavalização acontece em horizontalidade e as diferenças ficam suspensas ou são rebaixadas, satiricamente. Em Bakhtin, o corpo grotesco “é uma corporalidade inacabada, aberta às ampliações e às transformações” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 57).

Depois do séc. XIX, a discussão sobre o grotesco diminui, retornando após a Segunda Guerra Mundial nas obras de Kayser e Bakhtin. Ainda que partindo de pontos de vista diferentes, eles compartilham pensamentos como “o pressuposto de que é preciso realçar a especificidade e a importância dessa categoria estética e que, em vista da insuficiência das concepções anteriores, será preciso formular uma nova teoria” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 56).

Sodré e Paiva apresentam uma classificação que é bastante interessante para entender melhor o fenômeno, mostrando quais seriam os gêneros (segundo eles, o modo ou maneira de apresentação do fenômeno) e as espécies dentro do grotesco, a fim de tentar diminuir a confusão que existe dadas as problematizações conceituais. Do ponto de vista da forma discursiva, apontam o grotesco Representado e o Atuado:

1- Representado – Trata-se das cenas ou situações pertinentes aos diferentes tipos de comunicação indireta.

1.1 Suporte escrito: literatura, imprensa.

1.2 Suporte imagístico: pintura, escultura, arquitetura, desenho, fotografia, cinema e televisão.

2- Atuado – Trata-se das situações de comunicação direta, vividas na existência comum ou nos palcos, interpretadas como grotesco, de natureza:

2.1 Espontânea: episódios ou incidentes da vida cotidiana, geralmente expostos na mídia, que apontam para o rebaixamento espiritual ou a irrisão (absurdos da realidade, disparates levados a sério, o ridículo advindo do exagero, etc) característicos do grotesco (...)

2.2 Encenada: também chamado de “burlesco”, é o grotesco que pode revelar-se em peças teatrais ou quaisquer outros jogos cênicos. Destaca-se um modo de atuar que busca a cumplicidade do público por meio de gestos corporais risíveis, como na *Commedia dell'arte*, no teatro elizabetano ou no teatro espanhol da mesma época (...). O grotesco é também típico dos anti-heróis rústicos e grosseiros do velho teatro popular, assim como dos enredos das farsas e entremezes características das trupes ambulantes. Contemporaneamente, multiplicam-se os exemplos nas paródias teatrais e cinematográficas.

2.3 Carnavalesca: Aparece nos ritos e festas regidos pelo espírito Carnavalesco e circense, desde festejos populares até o Carnaval propriamente dito. Essas manifestações – que remontam à Idade Média europeia – são hoje típicas dos espetáculos circenses, das feiras urbanas (Brasil, México), das festas de largo, de festividades religiosas com forte participação popular (2002, p. 66-68).

Das espécies, os autores dizem que em ambas as formas (atuadas e representadas), o grotesco assumiria as seguintes modalidades expressivas:

1- *Escatológico*: Trata-se das situações escatológica ou coprologicamente caracterizadas, por referência a dejetos humanos, secreções, partes baixas do corpo, etc. Ex: Em “A Morte e a Morte de Quincas Berro D’água” (...) O cinema internacional e a televisão brasileira são prodígios exemplos.

2- *Teratológico*: São referências risíveis a monstrosidades, aberrações, deformações, bestialismos, etc. Um exemplo clássico é o corcunda Quasímodo (“O Corcunda de Notre Dame”, de Victor Hugo), em que se associam feiúra e delicadeza de sentimentos. Em nós, vale lembrar o “Bocartorta”, de Monteiro Lobato.

3- *Chocante*: Seja escatológico ou teratológico, quando voltado apenas para a provocação superficial de um choque perceptivo, geralmente com intenções sensacionalistas (...) A televisão brasileira também aqui comparece como fonte exemplar.

4- *Crítico*: Neste caso, o grotesco dá margem a um discernimento formativo do objeto visado. Ou seja, não se propicia apenas uma privada percepção sensorial do fenômeno, mas principalmente o desvelamento público e reeducativo do que nele se tenta ocultar. É, assim, um recurso estético para desmascarar convenções e ideais, ora rebaixando as identidades poderosas e pretenciosas, ora expondo de modo risível ou tragicômico os mecanismos de poder abusivo. Muitas vezes, esse recurso assume as formas da paródia ou da caricatura, obtendo efeitos de inquietação pela surpresa e pela exposição ridicularizante das situações estabelecidas (...) Em “Triste Fim de Policarpo Quaresma”, Lima Barreto mostra, por meio da caricatura de Floriano Peixoto, a inanição política e ética da ditadura republicana (...) Chaplin foi no cinema o grande artista desta espécie (...) Na literatura brasileira destacam-se Machado de Assis, Lima Barreto, Nelson Rodrigues e Dalton Trevisan (2002, p. 68-71).

A partir da classificação proposta pelos autores e dos exemplos mencionados no trecho acima, bem como diante do exposto ao longo deste artigo, que objetivou apresentar e revisar a diversidade conceitual quando falamos de grotesco, podemos notar como suas manifestações são plurais.

As conceituações sobre o grotesco se transformaram e continuam sendo atualizadas, portanto fechá-las em categorias estanques ou dicotômicas, do modo como importantes teóricos o fizeram no passado, na tentativa de dizer o que é grotesco e o que não é, já não condiz com as discussões e perguntas contemporâneas, que problematizam noções como “origem” e “evolução”.

No momento em que pensamos havê-lo definido, o grotesco escorre pelas mãos e nos escapa, se metamorfoseando em algo novo, nos propondo um deslocamento para olhá-lo através de outros ângulos, e assim sucessivamente, mantendo-se fiel à uma de suas características principais: de ser uma coisa e outra ao mesmo tempo.

É importante conhecermos e refletirmos criticamente sobre como essa historiografia é apresentada, não com intuito de negar as tentativas de definição, que foram e são importantes, mas de perceber este viés eurocêntrico para assim poder questioná-lo, tendo em vista a inegável universalidade do fenômeno e a mutabilidade que lhe é intrínseca.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Trad. de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec; Brasília: Universidade de Brasília, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. **Rabelais and his world**. Traduzido do Tvorchestvo Fransua Rable, Moscow, Khudozhestvennii literatura, 1965. Indiana University Press, First Midland Book Edition: 1984.

BAUDELAIRE, Charles. **Oeuvres complètes - de l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques**. Trad. de Zênia de Faria. Paris: Gallimard, 1961.

BURKE, Peter. **Popular culture in early modern Europe**. Nova York: Routledge, 2009.

COSTA FILHO, Francisco Carlos. **A estética do grotesco como meio para potencializar a expressividade no corpo cênico**. 2019. 125 f., il. Dissertação (Mestrado em Arte) – Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

DISCINI, Norma. **Bakhtin – outros conceitos-chave**. Beth Brait (Org.). São Paulo: Contexto, 2016.

ECO, Humberto. **História da feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

ECO, Humberto. **História da beleza**. Rio de Janeiro: Record, 2012.

ELIAS, Joaquim. **No encaço dos bufões**. Belo Horizonte: Javali, 2018.

HORMIGÓN, Juan Antonio (Ed.). **Meyerhold: textos teóricos. 3 ed. Trad. de J. Delgado, R. Vicente, V. Cazarra, J. L. Bello, José Fernández**. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España, 1998.

HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime: tradução do prefácio de Cromwell**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. São Paulo: Perspectiva: 2013.

LIMA, Fernanda de Almeida. Do grotesco: etimologia e conceituação estética. **Revista InterteXto**, UFTM, v. 9, n. 1, 2016.

MACHADO, Irley. A farsa: um gênero medieval. **Revista Ouvirouver**, Uberlândia, n.5, p.122, out. 2009. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/issue/view/278>. Acesso em 19 ago 2020.



MANDELL, Carolina Hamanaka. **O Corpo Grotesco como articulador da cena: Meyerhold, Hijikata e os corpos que dançam**, 2009, 112 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas), Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2009.

MATE, Alexandre. **Evolução do Teatro Medieval**. Laboratório – Portal Teatro Sem Cortinas, História do Teatro Mundial – Idade Média. UNESP. Disponível em: <http://docplayer.com.br/16921874-Evolucao-do-teatro-medieval-1.html>. Acesso em: 19 ago 2020.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Trad. de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROSEIRO, Steferson Zanoni; RODRIGUES, Alexsandro; ALVIM, Davis Moreira. Estéticas da carne: insurreições curriculares do corpo feio. **Revista Bras. Estud. Presença**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 277-300, abr./jun. 2018. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/presenca>

SANTOS, Fabiano Rodrigo da Silva. **Grotesco**: um monstro de muitas faces, capítulo de Lira dissonante: considerações sobre aspectos do grotesco na poesia de Bernardo Guimarães e Cruz e Sousa. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

SHAKESPEARE, William. **Macbeth**. Trad. Beatriz Viégas-Faria. Porto Alegre: L&PM, 2013.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O Império do grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

Recebido em: 02/12/2019

Aceito em: 30/07/2020

## TRAGÉDIA E ESPECTADOR: UM ESTUDO A PARTIR DA VISÃO DE NIETZSCHE SOBRE A RELEVÂNCIA DA DRAMATURGIA TRÁGICA SOFOCLIANA PARA O ESPECTADOR GREGO

Letícia Merlo<sup>1</sup>

Angelo José Sangiovanni<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo traz uma visão sobre a relação entre o espectador grego e a tragédia, manifestação artística que tem sua complexidade na forma como é escrita e encenada, nos elementos que compõem a cena e no modo como é projetada a construção do espaço cênico. Tem como referência principal as concepções de Nietzsche, a partir dos livros *O Nascimento da Tragédia ou Helenismo e Pessimismo* e *Introdução à Tragédia de Sófocles*. Para realizar este estudo parte-se da investigação sobre como a tragédia grega se constitui em forma de tragédia, para depois pensar de que modo ocorre o vínculo entre essas duas partes fundamentais do teatro (encenação e espectador). Além disso, propõe-se um diálogo com a tragédia de Sófocles, essencialmente com o texto *Édipo Rei*, no qual estão presentes questões importantes de concepção dramaturgical. Dessa forma, este texto volta-se a uma investigação sobre qual era e como ocorria a conexão entre esses dois núcleos e, também, uma reflexão a respeito da relevância da tragédia para o espectador grego. A análise ocorreu por meio de leituras e produção textual sobre o tema proposto e seus resultados, com o intuito de contribuir para a construção do conhecimento na área das artes e demais áreas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Espectador grego; Tragédia; Nietzsche; Sófocles.

## TRAGEDY AND SPECTATOR: A RESEARCH OF NIETZSCHE'S VISION ABOUT THE RELEVANCE OF SOFOCLIAN DRAMATURGY FOR THE GREEK SPECTATOR

547

**ABSTRACT:** This article provides an insight into the relationship between the Greek spectator and tragedy, an artistic expression that has its complexity in the way it is written and staged, in the elements that make up the scene and in the way the construction of the scenic space is projected. Its main reference is Nietzsche's conceptions, from the books *The Birth of Tragedy or Helenism and Pessimism* and *Introduction to Sophocles' Tragedy*. In order to carry out this study, we start from the investigation of how Greek tragedy is constituted in the form of tragedy, and then think about how the link between these two fundamental parts of theater occurs (staging and spectator). In addition, it proposes a dialogue with the tragedy of Sophocles, essentially with the text *Édipo Rei*, in which important issues of dramaturgical conception are present. In this way, this text proposes an investigation about what was and how the connection between these two nuclei occurred and, also, a reflection about the relevance of the tragedy for the Greek spectator. The analysis took place through readings and textual production on the proposed theme and its results, in order to contribute to the construction of knowledge in the arts and other areas.

**KEYWORDS:** Greek spectator; Tragedy; Nietzsche; Sophocles.

1 Letícia Merlo é graduanda em Licenciatura em Teatro pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *Campus* Curitiba II / Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Foi membro do Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Artes (GIPA) e atualmente participa do projeto de pesquisa “Arte e Espaço Público: uma discussão no meio da rua”, coordenado pelo professor Dr. Diego Elias Baffi na Unespar – *Campus* Curitiba II (FAP). E-mail: merloleticia16@gmail.com

2 Mestre em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM); Professor do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *Campus* Curitiba II / Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Membro do Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Artes (GIPA). E-mail: angelis.sang@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O espectador é uma das figuras mais essenciais para que a apresentação teatral se concretize. Segundo Hans Thies-Lehmann (2007, p. 18), “teatro significa tempo de vida em comum que atores e espectadores passam juntos no ar que respiram, juntos daquele espaço em que a peça teatral e os espectadores se encontram frente a frente”. Neste sentido, teatro é uma troca experiencial entre a poética, o ator e o público e o estudo da estética do espectador nos primórdios da dramaturgia teatral ocidental é indispensável para a completude da realidade social e acadêmica do teatro.

A compreensão acerca do valor intrínseco da tragédia de Sófocles para os gregos é de extrema relevância para o universo das artes. Afinal, a distinção platônica entre a arte da medida e do número e as artes sensíveis – as quais repousam na experiência e intuição – e sua crítica ao ilusionismo da arte de sua época despertou a incógnita da importância real da arte para a vida humana. Será a arte uma ilusão? Ela afasta as pessoas do mundo real (das ideias)? Ou ela é importante para a concretização da vida terrena? De acordo com o filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1992), para que a vida lhes fosse possível era imprescindível que os gregos criassem deuses. Nessa lógica, observa-se uma ligação subjetiva entre a criação de uma dramaturgia baseada na mitologia e a catarse sentida pelo espectador. A consciência da existência dessa conexão possibilita maior atividade de interação entre essas partes e, conseqüentemente, auxilia na expansão criativa dos artistas e do público.

Sófocles nasceu por volta de 496 a.C., na cidade de Colona, província da Ática, viveu no denominado Período Clássico da Grécia Antiga (entre 500 a.C. e 338 a.C.). A estrutura social helenística da época sofocliana ficou marcada por um grande fortalecimento das cidades-estados e pelo amplo desenvolvimento intelectual e cultural, além de ter sido uma fase de muitas guerras e disputas territoriais. Destarte, sua trajetória e a de seus espectadores foi marcada por todas essas características e conflitos.

É válido ressaltar que os conflitos territoriais e existenciais não se focalizaram somente na idade antiga, eles se perpetuaram com o passar do tempo. E a tragédia permaneceu. Será ela uma manobra para facilitar a existência humana? Ela proporciona algum prazer ao espectador? Qual? O espectador antigo, que acreditava nos mitos narrados nas tragédias, buscava por meio do espetáculo uma espécie de purificação? De acordo

com a tese aristotélica, uma das funções da tragédia grega seria a de provocar a catarse, a qual se define pelo sentimento de temor e compaixão que tem por finalidade purificar o espectador fazendo-o reconhecer esses sentimentos em sua essência. Além disso, a experiência substitui o sofrimento pelo prazer (MACHADO, 2006), agindo como um remédio.

Existe, ainda, a tese de Nietzsche de que a consolação metafísica que a tragédia produz transforma o horror em “noções que permitem viver”. A ideia é que “a consolação metafísica possibilitada por toda verdadeira tragédia é o pensamento segundo o qual a vida, no fundo das coisas e apesar do caráter mutante dos fenômenos, é toda de prazer em sua potência indestrutível” (MACHADO, 2006, p. 238).

## ESTUDOS SOBRE A TRAGÉDIA GREGA

A tragédia grega é uma forma cênica na qual ocorre a imitação das ações e da vida dos homens. Sua complexidade está presente na forma como isso deve ser apresentado. Desse modo, a dramaturgia de uma tragédia clássica deve seguir alguns parâmetros que estão presentes na Poética de Aristóteles (2008), por exemplo, a ação a ser imitada deve ser uma ação elevada e completa, que seja dotada de extensão e que possua uma linguagem embelezada que, por meio da compaixão e do temor, provoque a purificação da alma. Conforme Aristóteles (2008, p. 57) assinala, o enredo trágico aborda três eixos principais: peripécia, reconhecimento e sofrimento; o primeiro refere-se à “mudança dos acontecimentos para o seu reverso, mas isto, como costumamos dizer, de acordo com o princípio da verossimilhança e da necessidade.”

Assim, no Édipo, o mensageiro que chega com a intenção de alegrar Édipo e de o libertar dos seus receios em relação à mãe, depois de revelar quem ele era, produziu o efeito contrário. E no Linceu, Linceu é levado como quem vai para a morte e Dânao segue-o como quem vai matá-lo, mas o desenrolar dos acontecimentos leva à morte deste e à salvação daquele. (ARISTÓTELES, 2008, p. 57).

A peripécia é uma ação que produz o efeito contrário daquele esperado inicialmente. O segundo eixo, chamado de reconhecimento, faz jus ao nome ao indicar que a personagem passará pelo momento da ação de reconhecer algo, como, por exemplo, reconhecer “a passagem da ignorância para o conhecimento, para a amizade ou para o ódio entre aqueles que estão destinados à felicidade ou à infelicidade.” (ARISTÓTELES, 2008, p.

57) E é exatamente o eixo de reconhecimento, aliado ao eixo anterior, que irá suscitar no espectador a compaixão ou o temor e a tragédia é, por definição, a imitação de ações deste gênero.

Em relação ao enredo trágico, Aristóteles (2008, p. 63) afirma que é “necessário que ele seja estruturado de tal maneira que quem ouvir a sequência dos acontecimentos, mesmo sem os ver, se arrepie de temor e sinta compaixão pelo que aconteceu”. Ele utiliza-se de temas da tradição popular que tenham como objetivo suscitar no espectador temor e compaixão. Para que o objetivo seja alcançado, a dramaturgia faz uso de assuntos que inspiram esses sentimentos, os quais se relacionam, geralmente, com o sofrimento de um personagem que tem relação e/ou é motivado por outros personagens que possuem com este uma relação muito próxima, seja no âmbito familiar, seja no âmbito social.

Na *Introdução à tragédia de Sófocles*, além das características técnicas, discute-se que na tragédia acontece uma oposição entre destino e culpa que não tem solução. Édipo, por exemplo, não é completamente culpado, uma vez que a culpa de sua sina é atribuída ao destino: Édipo é punido com a infelicidade, exilado e cego por conta da ação irremediável do destino sobre ele. Em razão disso, essa tragédia não resolve a antinomia entre destino e culpa, a saber, ela mantém a oposição entre destino e culpa porque “a Antiguidade clássica concebe um ‘destino preexistente, invejosamente à espreita, que não se desdobra a partir da ação humana”. (NIETZSCHE, 2006, p. 37). Dessa forma, independentemente dos esforços feitos pela ação humana, tal qual a fuga de Édipo da cidade na qual acredita ter nascido para evitar a previsão do oráculo, a decisão do destino prevalecerá e será, muitas vezes, aterrorizantemente trágica.

Os gregos transformaram seus mitos naturais em lendas e os dramaturgos transformaram as lendas em tragédias. O mito de Édipo já existia quando Sófocles o levou ao palco, “mas a obra-prima que dali tirou é incomparável, única em todo o teatro grego” (SAINT-VICTOR, 2003, p. 439), porque é um texto em que a ação leva o espectador como se o pegasse pela mão e o conduzisse pelo caminho da encenação. Em *Édipo Rei*, Sófocles inicia mostrando ao espectador um Édipo grandioso, repleto de sabedoria, benfeitor do povo, antes de mostrar a sua desgraça. Assim começa essa obra-prima: Sófocles primeiro aproxima o espectador da personagem antes de trabalhar com a fatalidade do destino e do



mito. O interesse trágico, conforme Saint-Victor, aparece no momento que Creonte retorna a Tebas contando ao rei que a peste só sairá da cidade quando o assassino de Laio for encontrado. Esse ato esconde em si uma ameaça que irá desencadear toda a tragédia do herói. Édipo, antes mesmo de saber quem é o assassino, o expulsa de todos os lugares, deixa clara a sua sentença e condena-o ao isolamento. Posteriormente, isso se volta contra ele mesmo.

Édipo se afasta cada vez mais do sábio rei do prólogo na medida em que começam a aparecer as evidências de que ele seja o assassino de Laio. Ao chamar o cego oráculo Tirésias para dizer-lhe quem era o assassino, Édipo zomba do oráculo pela cegueira e, no final do enredo, irá ele próprio vivenciá-la. As palavras acusadoras de Tirésias vão amargurando cada vez mais o coração de Édipo. Jocasta tenta tranquilizar o esposo, contando-lhe que Laio foi morto em uma encruzilhada por salteadores e, sem saber, conduz Édipo à lembrança do homem que ele matou em sua juventude, porque ele lhe barrava o caminho. Esse homem seria Laio? Sófocles, mais uma vez, mostra-se genioso: coloca na boca de Jocasta palavras que zombam dos oráculos justo quando eles se concretizam. As lembranças perturbam Édipo e trazem junto consigo a profecia de um antigo oráculo que lhe disse que seria o assassino de seu pai e o marido de sua mãe. Aqui, o coro já não está tão certo da inocência do herói e passa para o lado dos deuses enraivecidos.

Quando um mensageiro aparece para anunciar a morte do pai de Édipo, ele e Jocasta riem-se das profecias novamente. Como poderia assassinar seu pai que já morreu? Eis que a revelação de que ele não era filho biológico de seu pai e que foi entregue por um pastor de Laio aflige Jocasta que implora a Édipo para parar com a busca. Mas ele não lhe dá ouvidos e a rainha retira-se em um desespero insano aos gritos de “Ai de mim! Ai de mim! Infeliz! Eis o nome que hoje mereces! Nunca mais ouvirás outro” (SÓFOCLES, 1990, p. 75). Édipo manda chamar o pastor, a ânsia pela verdade o devora e por meio das palavras que saem da boca do pastor ele bebe o veneno da verdade que tanto buscou: era ele o assassino de Laio, seu pai: “Hoje tornou-se claro a todos que eu não poderia nascer de quem nasci, nem viver com quem vivo e, mais ainda, assassinei quem não devia!” (SÓFOCLES, 1990, p. 82).

De dentro do palácio um criado vem contar sobre a morte da rainha, que com as próprias mãos deu fim à sua existência. Quando Édipo chega, ela já estava enforcada, o rei, entre urros horrorosos, pega um broche da roupa de Jocasta e fura seus próprios olhos.

Eis que vem o augusto miserável, com o rosto riscado do sangue negro que lhe escorre pelas pálpebras [...]. À dor, sucede o horror. Édipo compraz-se, em sua ignomínia, repisa a desordem execrável de sua família, retorce-a como a um novelo de répteis, expõe-lhe meticulosamente a máculo. Nenhuma revolta, nenhuma queixa: nada é mais tocante que a humildade desse rei outrora tão soberbo. (SAINT-VICTOR, 2003, p. 451).

Isso torna perceptível que a tragédia grega explora os aspectos mais aterrorizantes da vida humana, os coloca em uma moldura e os expõe ao espectador. Mas, que sentido teria isso? Por que a tragédia é tão demasiadamente trágica? Para Nietzsche (2006), isso se deve ao fato de a tragédia explorar a idealização da infelicidade. Isto é, idealizar parte do sentido de projetar algo de modo ideal, o que, neste caso, possui relação com a projeção de uma infelicidade ideal, tornando a tragédia pessimista. Essa idealização pode ser mais facilmente compreendida se utilizarmos como exemplo a trajetória de Édipo: casa-se com sua mãe, mata seu pai e acaba vagando cego no exílio, no entanto, a desgraça em sua vida não é vista como punição e sim como algo por meio do qual o homem é consagrado como um santo. Em vista disso, seu destino trágico é algo idealizado.

Nessa perspectiva, pode-se evidenciar que a existência de um herói na tragédia de Sófocles se baseia na necessidade do sofrimento por parte deste herói. Seria isso uma tentativa de levar alívio ao espectador? Afinal, se o herói, por mais heroico, forte, bravo e importante que seja também é alvo da “mão impiedosa do destino”, o espectador poderia se sentir até certo ponto aliviado ao perceber que até o mais forte dos heróis passa por problemas? Eis o ponto culminante para o acontecimento da catarse: ao assistir a trajetória infeliz de Édipo, por exemplo, o espectador é tomado por um sentimento de terror e piedade causado pela simbiose entre a possibilidade de poder julgar as atitudes do herói e o plano de fundo obscuro por trás disso, como evidenciado no trecho abaixo:

A consciência de que ‘ele mereceu’ e ‘graças a Deus que não sou como Édipo’ esconde em si um certo deleite: por um lado, ter nas próprias mãos, pelo menos uma vez, a balança da culpa e da punição, tornando-se o executor da lei moral e, por outro lado, ver-se em destaque, belo e puro, contra um fundo obscuro. A catarse

trágica seria então, de acordo com este ponto de vista estético-moral, muito mais o sentimento de triunfo do homem justo, moderado, impassível.' (NIETZSCHE, 2006, p. 40).

A dramaturgia grega e, mais especificamente, a dramaturgia sofocliana compõe seu enredo seguindo algumas normas e padrões estéticos-morais com o objetivo de dar ao espectador uma obra rica em ações e formas que proporcione uma purificação de sua alma através da catarse. Mas, afinal, o que leva o espectador grego<sup>3</sup> a ir assistir uma tragédia? A querer assistir o destino fatal de Édipo, suas dores e angústias? Um dos motivos pode estar relacionado ao fato de que “os afetos se modificam no estado de êxtase: dores despertam prazer; o pavor, alegria.” (NIETZSCHE, 2006, p. 48). De acordo com essa lógica, a trajetória pavorosa de Édipo desperta um deleite no espectador.

Esse desejo também pode ter relação com o fato de que “o grego queria fugir completamente deste mundo de culpa e do mundo do destino; sua tragédia não consolava com um mundo após a morte.” (NIETZSCHE, 2006, p. 49). Há, nesta citação, uma vontade que segundo o autor é inerente aos gregos: a vontade de transpassar por outras realidades além da sua e isso pode ser encontrado nas tragédias gregas, porque a vida pode adquirir mais sentido quando o espectador percebe que o herói da tragédia também sofre, também vive em um mundo de culpa e punições.

Nietzsche (1992, p. 47) afirma que “só como fenômeno estético podem a existência e o mundo justificar-se eternamente”, desta forma, a justificativa não se dá por meio da necessidade de melhoria e educação humana, por exemplo. Segundo o autor, somente na medida em que o criador artístico se funde com o criador e artista primordial do mundo é que é possível saber algo a respeito da duradoura essência da arte porque, assim, torna-se possível contemplar a si mesmo e ser ao mesmo tempo poeta, ator e espectador.

Segundo essa perspectiva não há uma separação tão rigorosa entre poeta, ator e espectador. O espectador grego pode sentir-se também poeta, sentir-se também ator, assim ocorre um espelhamento do espectador grego em relação à arte. Ele se identifica e se funde de tal modo com a tragédia que não busca simplesmente uma fuga, já que a tragédia propicia para ele um momento de encantamento e de excitação que o consola. E

---

3 A expressão refere-se ao espectador da tragédia na Grécia Antiga.

aqui está presente a tragédia como consolo metafísico, tal qual observado por Nietzsche. O consolo, que é essa sensação que a tragédia deixa de que a vida, apesar de tudo, é indestrutivelmente poderosa e repleta de alegria, aparece com nitidez corpórea no coro satírico: esse coro de seres naturais que permanecem sempre os mesmos e vivem indestrutíveis frente toda a mudança de gerações e transformações da história dos povos. E é nesse coro que o grego se conforta.

Evidencia-se que “o efeito mais imediato da tragédia dionisíaca é que o Estado e a sociedade, sobretudo entre um homem e outro, dão lugar a um superpotente sentimento de unidade.” (NIETZSCHE, 1992, p. 55). Assim, o coro exibe um reflexo de uma sociedade que, ali, existia além do indivíduo. Não era o espectador individual que fazia parte da tragédia, mas, sim, a unidade social grega.

Ainda a respeito do coro, símbolo do conjunto da multidão dionisíaca, é importante perceber que, conforme a perspectiva de Nietzsche, o público da tragédia grega reencontra a si mesmo no coro da orquestra. Esse encontro era possível, além de outros fatores, por conta da construção do espaço cênico da tragédia, que era em forma de semiarena, o que possibilita ao grego ver o mundo visionário da cena. Além disso, não existia nenhuma contraposição entre o público e o coro. Ambos eram um enorme coro, um coro de transformados para quem nem o passado, nem a posição social importava naquele momento, ali, durante a tragédia, eles tornam-se servidores de seu deus e passam a viver fora do seu tempo e das suas esferas sociais.

Um público de espectadores, tal como nós os conhecemos, era desconhecido aos gregos: em seus teatros era possível a cada um, graças ao fato de que a construção em terraço do espaço reservado aos espectadores se erguia em arcos concêntricos, sobrever com inteira propriedade o conjunto do mundo cultural à sua volta e, na saciada contemplação do que se lhe apresentava à vista, imaginar-se a si mesmo como um coreuta (NIETZSCHE, 1992, p. 58).

Também ao coro ditirâmico é atribuída, de acordo com o autor, a incumbência de excitar o ânimo do público até o grau dionisíaco. Isso acontece para que quando o herói trágico, Édipo, Antígona e tantos outros, apareça no palco o público o veja não como

um herói mascarado, mas, sim, como uma figura que parece nascida da visão do próprio espectador. Portanto, esse espectador já dionisiacamente excitado, pode ver o deus – com cujos sofrimentos já havia se identificado – entrar em cena.

## RELAÇÕES ENTRE TRAGÉDIA E ESPECTADOR

A existência para os gregos, segundo Nietzsche, é um fenômeno estético e a arte também, então pode-se dizer que a arte estava intrínseca à existência grega de forma quase que interdependente, pois é difícil separar o poeta do ator e do espectador, por isso, também é difícil separar o povo grego da arte e, consecutivamente, da tragédia.

O espectador grego mantém com a tragédia uma relação de necessidade por parte do espectador, afinal “não existe teatro sem espectadores” (RANCIÈRE, 2010, p. 108), ao mesmo tempo em que esse espectador também precisava da tragédia pois ela dava à sua existência um prazer único. Para entender mais acerca desse prazer primeiro deve-se compreender como o fenômeno da concepção da tragédia acontece. Sob a ótica de Nietzsche (1992), a tragédia grega era a reconciliação de dois adversários: o apolíneo e o dionisíaco. Vale destacar que ambos poderes artísticos já existiam na natureza mesmo sem a mediação dos seres humanos; o apolíneo estava presente no estado natural do sonho, enquanto o dionisíaco em um estado natural de excitação que podia ser visto nas celebrações dionisíacas e em tudo o que as permeava, como a bebedeira, a licença sexual e a música dionisíaca. Porém, quando esses dois estados da natureza se reconciliam a tragédia pode encontrar espaço para surgir.

Agora, a essência da natureza deve expressar-se por via simbólica; um novo mundo, um mundo de símbolos se faz necessário, todo o simbolismo corporal, não apenas o simbolismo dos lábios, dos semblantes, das palavras, mas o conjunto inteiro, todos os gestos bailantes dos membros em movimentos rítmicos. Então crescem as outras forças simbólicas, como as da música, em súbita impetuosidade, na rítmica, na dinâmica e na harmonia. (NIETZSCHE, 1992, p. 35).

A necessidade de onde surge a sociedade dos seres olímpicos está diretamente relacionada com a tragédia e com o espectador dessa tragédia. Se alguém for ao encontro dos deuses olímpicos procurando encontrar neles uma elevação moral, santidade ou misericórdia, irá se decepcionar, pois neles não existe nada que lembre esses elementos.



Há, nos seres olímpicos, a presença da existência, uma rica e triunfante existência, na qual tudo o que é vivenciado no presente é divinizado, tanto o bem quanto o mal. O espectador grego assiste a tragédia não por uma necessidade de fugir da realidade, mas para vivenciar a existência de um modo dionisíaco e apolíneo. E o que é o teatro, afinal, além de uma experiência viva do mundo?

É importante destacar que “a tragédia sempre conservou um caráter puramente democrático, pois ela surgiu do povo.” (NIETZSCHE, 2006, p. 56). Como consequência disso, seu público reúne as várias camadas da sociedade. Essa característica também se relaciona com a popularidade da tragédia no período, afinal, ela surgiu do povo, das crenças deste povo e era apresentada para o povo.

Outra característica sobre o espectador grego se relaciona com o entendimento acerca da organização social do cidadão grego. Na Grécia Antiga, a *polis* era colocada acima do indivíduo porque havia um “esquecimento da individualidade, aparentado da auto renúncia ascética através da dor e do pavor” (NIETZSCHE, 2006, p. 46), os gregos renunciaram a si mesmos em prol do coletivo e isso os aproxima da natureza porque a natureza também possui uma relação mais coletiva e menos individualista.

Conforme a seção sete do *Nascimento da Tragédia ou Helenismo e Pessimismo* (2006, p. 62), o espectador grego era capaz de refletir sobre o que estava assistindo. Isso era possível pois o coro se tornou o espectador idealizado: “agora, o coro ganhou uma nova posição: a força natural dos antagonismos se legitima e torna-se, em Sófocles e Ésquilo, a partir do impetuoso coro dionisíaco, o espectador idealizado, o sereno representante do ponto de vista geral.” O povo era representado dentro da encenação e da dramaturgia através do coro. Por conseguinte, neste sentido, a tragédia teria como um de seus objetivos ocasionar uma reflexão por parte do espectador, porque a tragédia (que representa profundos conflitos entre a vida e o pensamento) explora, também, um lugar de reflexão.

Diante disso, é possível compreender que o coro possui um papel fundamental tanto para a dramaturgia trágica, já que uma das características dramáticas da tragédia é o coro, quanto para o espectador, porque, conforme Nietzsche (1992), o público reencontra a si mesmo no coro. Em vista disso, a relação do espectador está tão ligada ao enredo completo e à concepção dramática da tragédia quanto às suas partes constituintes.

Nesse sentido, a relação tragédia-espectador se construiu a partir do modo de vida helênico. A tragédia aconteceu para o espectador grego em forma de uma experiência que era por ele vivida e sentida em todo o seu ser e por todo o coletivo de espectadores. A música, a dramaturgia, a encenação e a construção do edifício cênico permitiam ao espectador grego encontrar um estado dionisíaco-apolíneo que tornava o ato de assistir a tragédia uma vivência emocional de sentidos catárticos.

Finalmente, a proposição de investigar uma obra específica do dramaturgo Sófocles produz uma análise acerca da genialidade do escritor, pois cabe reconhecer que Sófocles foi um artista-geólogo na perspectiva da nova ideia de artista defendida por Rancière (2009, p. 36), na qual “o artista é aquele que viaja nos labirintos ou nos subsolos do mundo social [...] ele recolhe os vestígios e transcreve os hieróglifos pintados na configuração mesma das coisas obscuras ou triviais”. Sófocles coletou os detalhes, as histórias que já estavam ali na forma de mitologia e transcreveu esses signos que lhe mostravam o mundo de Édipo e tantos outros. A partir deste estudo, em síntese, se constitui o processo de entendimento a respeito da arte no sentido de que ela não está, de forma alguma, separada da vida, nem para quem a cria, nem para quem a assiste, pois, em Rancière, a história da arte é a história dos regimes de pensamento que se entende por uma conexão entre as práticas de um povo e um modo de visibilidade e reflexão dessas práticas. Assim, a história da tragédia grega e sua relação com o espectador da época está intrinsecamente ligada ao modo de vida e de pensamento desse espectador.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Valente, Ana Maria. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian Av. de Berna, 2008.
- LEHMANN, H. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- MACHADO, R. **O Nascimento do trágico: de Schiller a Nietzsche**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- NIETZSCHE, F. **O Nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo**. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- NIETZSCHE, F. **Introdução à tragédia de Sófocles**. Trad. Ernani Chaves. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

PLATÃO. **Sobre a inspiração poética (íon); sobre a mentira (hípias menor).** Trad. André Malta. Porto Alegre: L&PM, 2007.

RANCIÈRE, J. O espectador emancipado. **Revista Urdimento**, Florianópolis, v. 1, n. 15, p. 107-122, out. 2010.

RANCIÈRE, J. **O inconsciente estético.** Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

SAINT-VICTOR, P. de. **As duas máscaras:** a cultura da Grécia em seu teatro. Trad. Gilson César Cardoso de Sousa. São Paulo: Germape Ed., 2003.

SANGIOVANNI, A. J. Tragédia: medida e desmedida. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM ARTES DA FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ, 6., 2011, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Faculdade de Artes do Paraná, 2011.

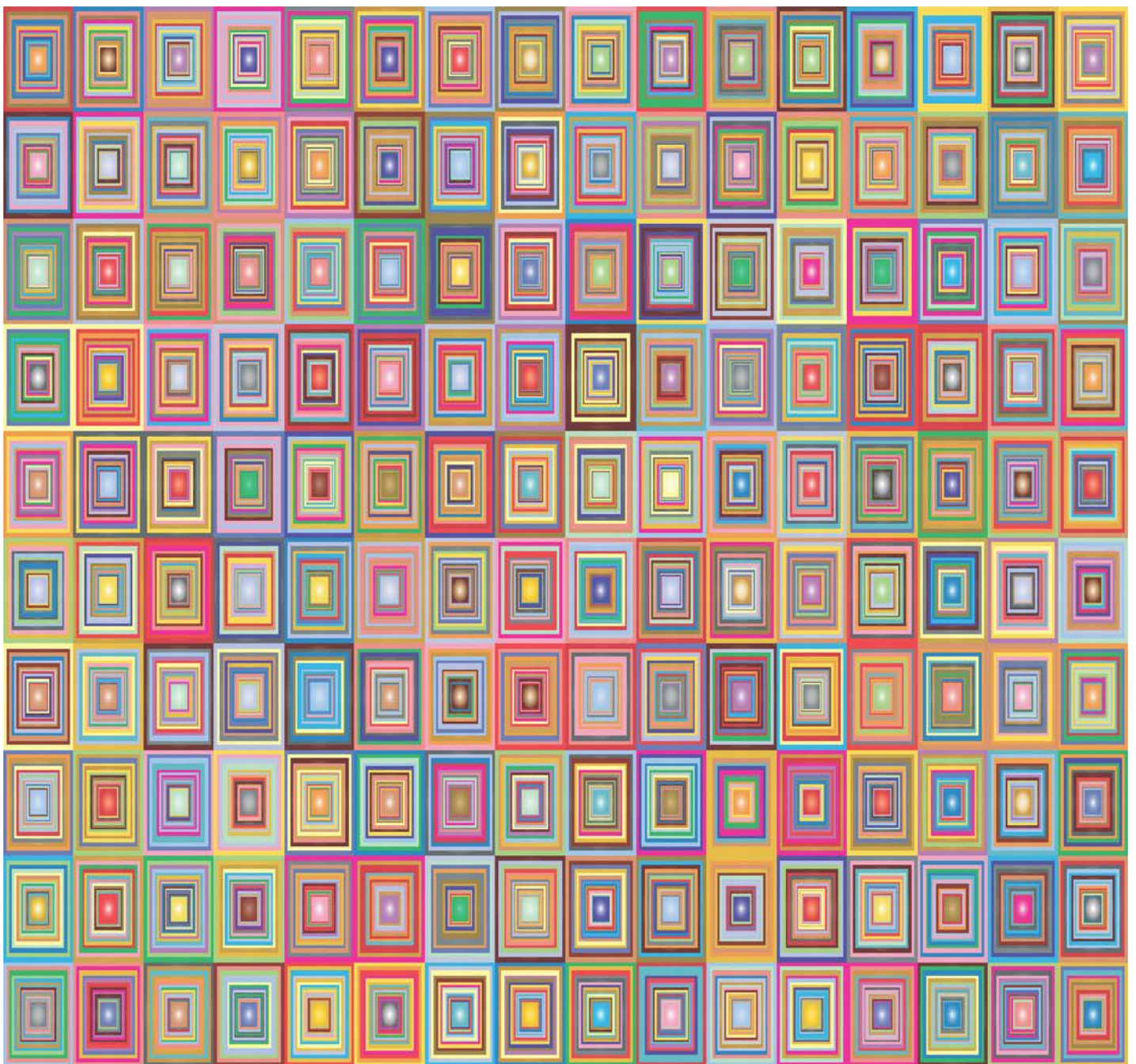
SÓFOCLES. **A trilogia Tebana: Édipo Rei, Édipo em Colono, Antígona.** Trad. Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1990.

Recebido em: 25/05/2020

Aceito em: 31/07/2020

# EIXO AXIS 5

Convergências entre Artes, Comunicações, Games e Sistemas Interativos  
Convergences between Arts, Communications,  
Games and Interactive Systems





## REFLEXÕES SOBRE A RELAÇÃO ENTRE A CÂMERA VIRTUAL E A FOTOGRAFIA CINEMATOGRAFICA APLICADA AOS VIDEOGAMES

Matheus de Freitas Carneiro<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo resulta de uma parte de meu de Trabalho de Conclusão de Curso, que se constitui a partir de uma abordagem de revisão bibliográfica narrativa associada a um estudo de caso. A temática abrange o binômio: cinema e videogame, onde se busca evidenciar e avaliar as possíveis influências que a linguagem e a estética cinematográficas exercem sobre os videogames, e vice-versa, recortando especificamente o elemento da fotografia como agente catalisador da análise comparativa. A questão norteadora da investigação pretendida é: existe uma correlação entre a fotografia cinematográfica com a estética estabelecida a partir de um conceito de 'câmera virtual' na produção dos elementos fotográficos nos/dos videogames? O *corpus* da investigação recai sobre dois videogames específicos: 1) *Metal Gear Solid* (1998) e 2) *Aconcagua* (2000). Por meio do estudo de caso - análise comparativa deste material -, os objetivos principais da pesquisa são: 1) estabelecer uma possível correlação entre a fotografia cinematográfica aplicada nas produções de jogos eletrônicos contemporâneos; 2) verificar, de forma comparativa, como cada uma destas linguagens tenta emular as características da outra em termos artísticos e comunicacionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; Fotografia; Videogame; Tecnologia; Influências.

## REFLECTIONS ON THE RELATIONSHIP BETWEEN VIRTUAL CAMERA AND CINEMATOGRAPHIC PHOTOGRAPHY APPLIED TO VIDEOGAMES

560

**ABSTRACT:** This article results from a part of my Course Conclusion Paper, which is based on a narrative bibliographic review approach associated with a case study. The theme encompasses the binomial: cinema and video game, where it seeks to highlight and evaluate the possible influences that cinematographic language and aesthetics have on video games, and vice versa, specifically focusing on the element of photography as a catalyst agent for comparative analysis. The guiding question of the intended investigation is: is there a correlation between cinematographic photography and aesthetics established from a 'virtual camera' concept in the production of photographic elements in / of video games? The corpus of the investigation falls on two specific video games: 1) *Metal Gear Solid* (1998); and 2) *Aconcagua* (2000). Through the case study - comparative analysis of this material -, the main objectives of the research are: 1) to establish a possible correlation between cinematographic photography applied in the production of contemporary electronic games; 2) verify, comparatively, how each of these languages tries to emulate the characteristics of the other in artistic and communicational terms.

**KEYWORDS:** Cinema; Photography; Video game; Technology; Influences

---

<sup>1</sup> Bacharelado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Editor de vídeo e som, produtor de podcast. E-mail: matheuscarneiro970620@gmail.com



## INTRODUÇÃO

Durante os últimos vinte anos mais ou menos venho acompanhando a evolução dos jogos eletrônicos divulgados e vejo uma semelhança – diria até, hipoteticamente, uma tentativa de emulação – cada vez maior por parte das desenvolvedoras. Não apenas nos gráficos realistas, às vezes mais reais que a vida real, mas em suas apresentações: a “fotografia” das cenas, a iluminação cinematográfica dos mundos virtuais, a roteirização das personagens.

Os videogames contemporâneos apresentam-se em suas configurações quase como filmes interativos com possibilidades infinitas nas mãos do jogador/espectador/usuário, que pode ditar o rumo da história/narrativa da maneira como queira dentro dos confins que as desenvolvedoras propuseram em seus jogos.

Ao mesmo tempo que poderiam proporcionar experiências únicas, podemos considerar que o rumo dos jogos digitais sempre foi criar um tipo de cinema interativo. Desde vários jogos baseados em filmes – *Death Race* de 1976, levemente baseado no filme *Death Race 2000* (1975), à patética adaptação de *E.T.* de 1982 –, a influência dos filmes esteve presente desde os primórdios, quando as personagens ainda eram formadas por um número de quadradinhos contados nas duas mãos.

Aproximadamente cinquenta anos após a criação desse meio digital, ainda que adaptações de outras propriedades não sejam tão populares quanto antigamente, a influência cinematográfica é mais perceptível do que nunca em jogos como *The Last of Us* (2013), *Red Dead Redemption 2* (2018), e *Metal Gear Solid* (1998). Este último, inclusive, foi o primeiro jogo a despertar a ideia da semelhança entre games e filmes dentro de mim. Com *cutscenes* – cenas que desenvolvem o enredo dos games – mais longas que os jogos da época, seu diretor, Hideo Kojima, utilizou ao máximo a liberdade da câmera virtual com seus enquadramentos e efeitos visuais, e foi muito mais além nos seguintes jogos da série.

Relacionado a este contexto, jogos de esportes como futebol, hóquei, basquete, e beisebol tiraram inspirações diretas de suas transmissões televisivas quanto a sua apresentação, com câmeras de replay, narração, e gráficos de estatísticas e placares.

Os videogames se transformaram, ao longo de sua existência, de uma forma de entretenimento para um verdadeiro meio/*medium* audiovisual, repleto de mentes criativas desde aos títulos de maior escala – os denominados AAA – até aos pequeninos independentes, os quais têm sido mais reconhecidos na atual era de fácil divulgação e acesso em lojas digitais.

Neste trabalho, portanto, eu gostaria de detalhar essas semelhanças que trouxe à tona nesta introdução focando em aspectos da linguagem dos jogos em comparação ao cinema, detalhando como determinadas cenas de games se aproximam de tal maneira e destacando algumas referências que acredito serem relevantes.

A metodologia de pesquisa a ser adotada na investigação encontra-se pautada por uma meticulosa Revisão de Literatura, de caráter narrativo. A opção por este tipo de estratégia metodológica possibilita, como afirmam Martins e Pinto (2001), o acesso à produção de conhecimento de autores que já se debruçaram sobre o assunto. Desta forma, parto em consulta a referenciais teóricos constantes em sites, livros, periódicos, artigos indexados e base de dados. Para este estudo, utilizo como referenciais balizadores sobre o cinema e a linguagem cinematográfica os seguintes autores: Marcel Martin, David Bordwell e Fernando Mascarello.

Para o referencial sobre os videogames serão trazidos os autores: Cristiano Pinheiro e sites específicos sobre games como Polygon, Kotaku e Destructoid, além de material coletado em mídias tradicionais como jornais impressos.

## CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DOS OBJETOS DE PESQUISA

O cinema inaugura, segundo Flávia Cesarino Costa (2006, p. 17) “uma era de predominância de imagens.” Ao surgir, no final do século XIX, ainda não possuía um código ou linguagem próprios, estando “misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões postais” (COSTA, 2006, p. 17).

Como se pode notar, até mesmo o Cinema possuía em sua origem, uma perspectiva midiática interdisciplinar e bastante híbrida. O videogame, seguiria, anos mais tarde, a mesma trajetória.

A primeira exibição para um público veio com os irmãos Lumière em 1895. Os filmes em si ainda eram bem curtos, com alguns segundos ou minutos de duração, e eram exibidos em feiras e outros lugares de entretenimento. Assuntos tratados nos filmes consistiam em cenas cotidianas, pequenas comédias, terras estrangeiras, ou outras coisas consideradas relevantes ao público.

Quanto a esta primeira exibição ‘pública’ – projeção no Salon Indien do Grand-Café de Paris – e que marcaria para muitos historiadores o marco de nascimento do Cinema, relembra a historiadora Flávia Cesarino Costa em seu livro *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (2005), que, na verdade, trata-se de um valor simbólico e até mesmo arbitrário. E por quê?

Hoje se sabe que os irmãos Max e Emil Skladanowsky na Alemanha e Jean Acme Leroy nos Estados Unidos já promoviam sessões públicas de cinema (inclusive sessões pagas) muito antes dos primeiros espectadores dos Lumière contemplarem a chegada do trem na estação de La Ciotat, para não falar do cinetoscópio de Thomas A. Edison, uma espécie de cinematógrafo em versão individual, porém **explorado em salas públicas semelhantes às dos modernos flipperamas** [grifo meu] (COSTA, 2005, p. 7).

Já a partir do início do século XX, o cinema começava a virar uma indústria de força. Grandes mercados se concentravam em países europeus como França, Alemanha e Rússia, e além do Oceano Atlântico nos Estados Unidos e até no Brasil, porém a Primeira Guerra Mundial limitou o crescimento da indústria europeia, dando espaço ao domínio americano que continua até hoje.

Com o contínuo crescimento do público pagante, a indústria passou a investir mais em tecnologias de exibição, produção e distribuição, assim como investiu no refinamento da narrativa e da arte do meio. A inserção de cores e sons nos filmes veio a partir desse investimento, mas várias tentativas com vários métodos seriam feitas até que ambos aspectos fossem estabelecidos de vez no cinema.

O período das décadas de 1930 e 1940 é reconhecido como os Anos Dourados de Hollywood, onde a indústria fílmica americana se estabeleceu dominante e onde os estúdios dominavam todos os aspectos de suas produções, até a exibição e distribuição.

O cinema era a principal forma de entretenimento, com pessoas vendo filmes nas telas até duas vezes por semana. Isso mudaria a partir da década de 1950 com a popularização da televisão nos Estados Unidos.

Com cada vez mais caixinhas de maravilhas nas casas americanas, os estúdios e os locais de exibição exerceram sua criatividade para criar uma experiência diferenciada de cinema. Tecnologias de projeção, como a Cinerama, que usava três projetores em uma tela gigante e som em *surround*, ou mais tarde a CinemaScope, que produzia uma experiência similar com apenas um projetor, foram criadas para atrair o público espectador de volta às salas. Tais investimentos continuam sendo feitos até hoje, o popular IMAX, de altíssima definição de som e imagem, sendo um grande exemplo.

Além da área tecnológica, o cinema passou por várias fases artisticamente também, como a *Nouvelle Vague* (nova onda) francesa nas décadas de 1950 e 1960, que experimentou com aspectos visuais e narrativos em seus filmes, a Nova Hollywood dos anos 60 e 70, onde estúdios davam aos diretores um maior papel autoral em seus filmes, e o Cinema Novo brasileiro, influenciado pelo neorrealismo italiano e a nova onda francesa. Também foi nos meados dos anos 1970 que surgiu o conceito dos *blockbusters* na cultura popular com o sucesso estrondoso de *Tubarão* (1975).

Atualmente, a distribuição é mais centrada nas plataformas digitais e de streaming. O espectador tem várias opções de títulos no conforto e conveniência de sua casa com serviços como Netflix, Amazon Prime Vídeo, Hulu, entre outros dos mais diferentes nichos. Isso não quer dizer que as salas de cinema estão vazias, muito pelo contrário. Os *blockbusters* continuam ganhando fortunas e quebrando recordes de bilheteria, a divulgação digital permite que mais pessoas tomem conhecimento de filmes independentes, e câmeras cada vez menores e mais fáceis de se usar permitem o surgimento de cineastas dos mais diversos lugares e culturas.

## ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

O Cinema, sem dúvida, é uma forma de arte. Em sua articulação de significados, mensagens e formas de comunicação, o Cinema também se reveste de uma linguagem, uma gramática feita de códigos que definem a sua estrutura técnica.

Para Marcel Martin em seu livro *A Linguagem Cinematográfica* (2005), o Cinema tem uma escrita própria e esta escrita/linguagem “se encarna em cada realizador sob a forma de estilo” (MARTIN, 2013, p. 15). O teórico ainda discute que o Cinema, por ter uma linguagem composta por códigos próprios, tornou-se um meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte.

A Fotografia, por exemplo, foco desta investigação, é um dos códigos que compõem a linguagem cinematográfica. Pensar e analisar a Fotografia na esfera artística do Cinema não impede o fato de acharmos equivalências entre este código cinematográfico artístico em meio à Fotografia aplicada ao videogame que se considera, em muitos estudos, como pertencente unicamente à esfera da comunicação. Arte e comunicação, neste trabalho, são vistas como fontes de hibridação no que concerne ao estudo de videogames. A Fotografia, cada vez mais apurada, o trabalho de uma suposta câmera virtual operando cortes, angulações, composições e outros arranjos estéticos, não deixa de ter um tratamento estético artístico na estruturação de um jogo digital.

A Fotografia no Cinema é o ato de capturar imagens fotográficas no espaço pelo uso de um número de elementos controláveis, uma função do relacionamento entre a lente da câmera e uma fonte de luz, a distância focal da lente, a posição da câmera e sua capacidade de movimento.<sup>2</sup> A Fotografia engloba aspectos visíveis como profundidade de campo, a área em foco num plano; movimentos de câmera, o pan, o tilt, traveling, zoom; taxa de quadros, cujo padrão na indústria é de 24 quadros por segundo em longa metragens; e enquadramento, que engloba junto a si os movimentos de câmera, assim como posições, angulações e escala.

A Direção de Fotografia é a responsável pelas decisões quanto a captura das imagens. Ela deve ter habilidade o suficiente para entender o escopo da produção e saber quais equipamentos – câmeras, lentes, iluminação – são mais adequados para respectivas cenas. Além disso, deve trabalhar em conjunto com o diretor para discutir os aspectos artísticos da produção e gerenciar os assistentes e operadores de equipamentos.<sup>3</sup>

2 Para maiores informações consultar: <<https://collegefilmandmediastudies.com/cinematography/>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

3 Para maiores informações consultar: <<https://90seconds.tv/what-is/director-of-photography/>>. Acesso em: 11 jan. 2020.



A câmera é a suplente dos olhos da plateia no filme, portanto cabe à Direção de Fotografia transmitir corretamente as ideias escritas no roteiro e descritas pela direção. Um ângulo baixo pode passar um sentimento muito diferente de outro mais alto, assim como movimentos de câmera rápidos e agitados contra outros mais lentos e metódicos. Um plano geral não é adequado para uma cena de conversa entre dois personagens, assim como um plano próximo não serve para mostrar a escala de uma montanha.

É possível inverter as convenções comuns a realizadores para criar técnicas inovadoras e transmitir sensações diferentes, quebrar expectativas, portanto não se deve sempre seguir regras à risca – experimentações podem levar a grandes descobertas.

## BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS/VIDEO GAMES

Os primórdios dos jogos eletrônicos estão no final dos anos 1950, quando o físico americano William Higinbotham criou o jogo *Tennis for Two* para a feira anual de 1958 do laboratório nacional de Brookhaven.<sup>4</sup> Ele era exibido num osciloscópio e controlado por dois controles criados especificamente para o jogo, onde duas pessoas jogavam um pontinho de um lado para o outro de uma “quadra” de tênis desenhada na tela. Um jogo muito similar faria mais sucesso ainda numa escala maior e estabeleceria os videogames na cultura popular pela primeira vez, *Pong* da Atari em 1972. Além de fazer sucesso nos fliperamas ele também faria parte do primeiro console doméstico, o Magnavox Odyssey. Outro pioneiro reconhecido dos games é Christopher Strachey, que criou um programa para jogar damas no computador Pilot ACE do Laboratório Nacional de Física da Grã-Bretanha em 1951.<sup>5</sup>

Independentemente de ser estudado como um fenômeno de cultura popular, entretenimento ou comunicação, o videogame é um *medium* híbrido e como sistema híbrido, apresenta, segundo Raymond Bellour (1997) uma mescla de meios uma fusão de códigos. No caso do videogame esta suposta mescla de meios provêm da área da informática, do cinema, das artes do vídeo, da música, da comunicação.

O videogame, portanto,

4 Para maiores informações, consultar: <<https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/28/tennis-anyone/>>. Acesso em: 1 dez. 2019.

5 Para maiores informações, consultar: <<https://history.computer.org/pioneers/strachey.html>>. Acesso em: 8 dez. 2019.

[...] é um meio híbrido (o primeiro a integrar em seu processo produtivo diretamente a informática) entre a televisão e a microinformática. Além da sua criação, a mudança nos formatos de conteúdo e a distribuição, se apresenta um novo caminho para a transformação de entretenimento em comunicação. Essa proposição se torna possível nos jogos digitais, se considerarmos o grau de complexidade e os sistemas históricos de produção dessa mídia. É importante essa ressalva para não considerar como oposição as diferenças entre entretenimento e comunicação (PINHEIRO, 2013, p. 161).

**Figura 1 - *Tennis for Two***



Fonte: (gamedesignerben, Tumblr)

**Figura 2 – *Pong***



Fonte: (WIRED)

Anos mais tarde, depois do sucesso do Atari 2600 e da saturação do mercado de videogames com mais opções de consoles e jogos do que era possível contar com dois dedos, assim como a falha épica da adaptação do filme *E.T.* para o 2600, em 1983

a indústria dos jogos entrou em um colapso e os consoles sumiram da cultura popular americana durante um tempo até o lançamento do Nintendo Entertainment System (NES) e o fenômeno *Super Mario Bros.* em 1985.

Nos anos 1990 a competição entre a Nintendo e a Sega foi um dos principais fatores no crescimento dos videogames na cultura popular e como indústria, mas ainda eram vistos como brinquedos para crianças e adolescentes pela maioria. O lançamento de títulos como *Mortal Kombat* e *Night Trap*, além de causar um escândalo em espaços mais conservadores, pode ser considerado como o início do amadurecimento dos videogames, onde desenvolvedoras perceberam que arriscar com ideias diferentes poderia compensar com maior atenção e fama (ou infâmia) aos seus títulos.

Figura 3 - *Mortal Kombat*



Fonte: (Pool of Jello – YouTube)

Na quinta geração de consoles, da qual fazem parte aparelhos icônicos como o primeiro PlayStation da Sony e o Nintendo 64, a transição de uma perspectiva em duas dimensões com os personagens vistos de lado para três dimensões permitiu maior liberdade artística e técnica às desenvolvedoras. A exploração da terceira dimensão mudou a percepção dos gráficos de simples desenhos interativos em uma tela para algo mais tangível, bonecos com volume e uma sensação de peso, movimento e inércia.

A sexta geração (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube) trouxe maior fidelidade gráfica devido ao maior poder de processamento dos consoles, subsequentemente permitindo que os jogos se parecessem mais ainda com a vida real – ou pelo menos suas inspirações fílmicas da vida real. A sétima e oitava gerações deram um salto maior com essa fidelidade, tanto que em certas ocasiões os gráficos de um jogo

são quase indistinguíveis de uma imagem parecida da vida real, além de experimentarem com controles de movimento em vez de um simples controle com botões e joysticks, o mais famoso desses sendo o Nintendo Wii.

Atualmente os maiores avanços vêm do setor da realidade virtual (VR), que proporciona experiências mais imersivas aos jogadores já que a câmera, em primeira pessoa ou do ponto de vista dos olhos, está atrelada aos movimentos de suas cabeças – virando a cabeça para a esquerda a câmera vira junto para a mesma direção, por exemplo. Alguns dos jogos mais populares dessa plataforma são aqueles que transformam empregos como cozinheiro, mecânico ou de escritório em tarefas absurdas ou situados em mundos absurdos, brincando com as expectativas do jogador.

**Figura 4 - Pesquisador da ESA em uma simulação de incêndio espacial via realidade virtual**



Fonte: (European Space Agency)

No artigo intitulado *Jogos digitais, comunicação e entretenimento: a televisão namorando com o computador*, o autor Cristiano Pinheiro (2013) estabelece uma conexão entre o histórico e desenvolvimento das gerações de videogames e a herança que este *medium* carrega em função de seus predecessores: os jogos de azar. Para o pesquisador:

Os jogos digitais acabaram herdando toda essa discussão de gameplay e a taxação como jogos de azar. Eram caracterizados até então como um divertimento, um entretenimento sem utilidade. Mas existe uma clara divisão entre os jogos operados por moedas, que são colocados em ambientes que no Brasil conhecemos pela terminologia de “fliperamas” e os jogos eletrônicos para jogar em televisões. O momento em que essa tecnologia (de produção de jogos digitais) se desenvolve é o início da história desta mídia digital, e provavelmente, a primeira. Até então existiam jogos que hibridavam artefatos mecânicos e eletrônicos (PINHEIRO, 2013, p. 161).

É possível, portanto, notar as variadas mudanças de concepções de linguagem e perspectivas abertas aos usuários, na evolução das gerações dos videogames. Ao longo do desenvolvimentos de uma série de jogos, cada vez mais complexos e interativos, houve a necessidade de se pensar novas estratégias de comunicação, formas de discurso, arcos narrativos, elementos de linguagem – muito próximo das figuras de linguagem do Cinema e das Artes do Vídeo – com o firme propósito de conectar o usuário em seus caminhos de escolhas, interatividade, diálogos com o *medium*.

É neste contexto que Pinheiro (2013) observa que “de forma sutil a comunicação começa a entrar no processo de criação dos jogos de videogame” (PINHEIRO, 2013, p. 162). Da mesma forma, as proximidades com a linguagem cinematográfica cada vez mais tomam um peso relevante na proposição dos jogos.

Mas de que maneira podemos perceber esta proximidade entre a linguagem cinematográfica e o design nos/dos videogames?

Qual seria a conexão ou equivalência entre a câmera virtual e a fotografia cinematográfica presente/vivificada em um videogame?

É possível identificar traços de semelhanças entre a fotografia no contexto cinematográfico e videográfico (videogame)?

570

## A FOTOGRAFIA NO AUDIOVISUAL – CINEMA E VIDEOGAME

A fotografia no início da arte cinemática era simples e consistia apenas em uma câmera estática mostrando os personagens e o cenário que habitavam de modo a imitar uma apresentação teatral. Assim os espectadores reconheciam mais facilmente do que se tratavam essas imagens planas projetadas na tela a sua frente.

Parece difícil pensar em fotografia quando se fala em videogames ou até em filmes animados, mas o fato de não haver nenhuma câmera ou lente física durante o desenvolvimento ou filmagens não quer dizer que ela não é pensada da mesma maneira que um filme convencional.



Figura 5 – o jogo *Conker's Bad Fur Day* (2001) faz referência ao filme *Laranja Mecânica* (1971) em uma de suas cenas



Fonte: (LevelSkip e Inverse)

A câmera virtual chega a ser até mais versátil pois não há limitações de movimento ou angulação, portanto as possibilidades são verdadeiramente infinitas. Nos videogames essa liberdade é utilizada para proporcionar uma experiência mais cinematográfica ao jogador, tanto durante as partes interativas como nas cenas em que o controle é tomado para aprofundar a história no meio das fases ou missões, ou entre as mesmas para fazer uma transição de uma para a outra. Durante as partes interativas, porém, é preciso ter em mente também que o jogador precisa estar a par dos seus movimentos e posições no jogo. Deve-se manter um equilíbrio entre criatividade artística e servir um propósito prático, um desafio que não se costuma ter ao realizar um filme.

Um belo exemplo de cinematografia durante um evento interativo está no jogo *Red Dead Redemption 2* (2018), na missão intitulada *My Last Boy*: ao atacarem uma refinaria de petróleo onde guerreiros nativo-americanos estão sendo atacados, a trupe do personagem principal, Arthur Morgan, cavalga triunfantemente até o seu resgate. Se o jogador estiver controlando o personagem em terceira pessoa – atrás dele, o jogo permite também controlá-lo em primeira pessoa, do ponto de vista de seus olhos – a câmera automaticamente se movimenta para trás de modo a mostrar a gangue inteira, composta de nove pessoas, cavalcando até a refinaria, por trás, criando uma percepção mais épica do momento.

Pensando numa referência fílmica, podemos imaginar isso como uma representação da adaptação americana de *Os Sete Samurais* (1954), *Sete Homens e Um Destino* (1960), onde sete cowboys protegem uma vila contra ataques de bandidos.

**Figura 6 - Red Dead Redemption 2, My Last Boy**

Fonte: (GTA Series Videos – YouTube)

**Figura 7 - Sete Homens e Um Destino**

Fonte: (The Telegraph)

Outras sequências no mesmo jogo também têm um certo elemento rebuscado na fotografia, como quando Arthur cavalga solitariamente ao voltar aos Estados Unidos. A interatividade é mantida nesse momento pois o jogo dá ao jogador a opção de mudar ou não para uma câmera mais distante do personagem, com ângulos e planos diferentes que reforçam o momento solene que discorre. O cowboy solitário que retorna a sua casa depois de muito sofrimento, sem saber o que o espera no seu retorno.

A câmera por sua vez, caso o jogador permita o jogo a controlá-la, troca entre planos mais próximos de Arthur para reforçar a intimidade que o jogador criou com ele durante horas até esse momento, e planos gerais mais distantes para mostrar o isolamento do personagem cavalgando pela natureza praticamente vazia e evocar esse mesmo sentimento no espectador.

Os exemplos citados aqui são de um jogo lançado na década de 2010, mas gostaria de explorar mais a fundo um título de uma geração anterior pois acredito ser interessante também acompanhar a evolução nas técnicas artísticas das desenvolvedoras ao longo dos anos. Desde títulos do primeiro *PlayStation* até a geração mais recente de consoles, vários jogos tomaram vantagem das câmeras digitais para diferenciar suas experiências do resto. Discutirei sobre esses jogos, a seguir.

**Figura 8 - *Red Dead Redemption 2*, *Dear Uncle Tacitus***



fonte: (GTA Series Videos – YouTube)

## **ANÁLISE COMPARATIVA EM *METAL GEAR SOLID E ACONCAGUA***

Neste momento da investigação analítico apresento dois títulos lançados para o console PlayStation e as maneiras dos quais utilizam a fotografia em seu decorrer, e quando possível fazendo comparações a filmes.



### \* METAL GEAR SOLID

No jogo *Metal Gear Solid* (1998), dirigido por Hideo Kojima, o jogador controla Solid Snake e tem como objetivo derrotar um grupo de terroristas que ameaçam disparar uma arma nuclear de um tanque bípede chamado Metal Gear. Para este fim, o jogador deve se locomover sorrateiramente de modo a não alertar os guardas da base de Shadow Moses, evitando o combate direto sempre que possível. O seu grande sucesso de vendas influenciou diversos jogos a implementarem mecânicas de *stealth*, além de várias sequências na própria série *Metal Gear*, com o mais recente, e provavelmente último, título da série, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, sendo lançado em 2015.

Como já mencionado, o trabalho de Kojima é muito influenciado por filmes e afins, portanto é fácil notar seus esforços para se destacar com cinematografia. Em sua direção, os cortes e movimentos de câmera apresentam informações de maneira mais dinâmica e visualmente interessante do que tendo apenas ‘duas cabeças falantes transmitindo informações entre si – isso ainda acontece nas cenas de *Codec*, mas geralmente servem para aprofundamento de personagens e transmissão de informações de maneira mais didática ao jogador.

574

Figura 9 - *Metal Gear Solid*, “A Hind D?”



fonte: (Mercado Livre)

Kojima é claramente inspirado por diferentes gêneros fílmicos de acordo com o que deseja comunicar com suas cenas. Uma cena de ação, por exemplo, contém elementos típicos de filmes deste tipo/gênero: cortes e movimentos rápidos, *slow-motion*, alternância entre planos próximos e mais gerais. Visto que a maioria da ação ocorre no controle do

jogador, onde a câmera é fixa e apenas segue Solid Snake, isso acaba sendo mais notável nas sequências pré-renderizadas onde o jogo tira o controle do jogador para poder contar mais elementos da história.

O remake de 2003, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, leva isso a um maior extremo com movimentos ainda mais agitados, tanto de câmera quanto de personagens, chegando a ser um tanto desorientadores em casos. Por este motivo prefiro analisar o jogo como foi originalmente desenvolvido e lançado no final dos anos 1990.

Uma sequência em particular utiliza métodos do cinema de horror para criar um clima diferente do resto do jogo. Snake entra num corredor cinza e pálido com manchas de sangue no chão e nas paredes e corpos de guardas mortos espalhados, a câmera cortando rapidamente entre closes dos corpos e do sangue. Um som perturbador paira no ar e nenhuma música toca durante essa parte. Quando Snake caminha até o final do corredor, a câmera se aproxima lentamente de um guarda que se chacoalha aparentemente sozinho no ar, com um ângulo levemente torto. Depois de mais closes em cima desse guarda, ele é violentamente jogado no chão por uma força invisível, revelando-se como um ninja ciborgue que desaparece ao entrar por uma porta.

**Figura 10 - *Metal Gear Solid***



Fonte: (aLIStArS-Gaming – YouTube)

A pretensa do horror cai na sequência seguinte, onde Snake luta contra tal ninja numa intensa luta de socos e chutes, mas a cena anterior estabelece o perigo que o ninja oferece ao herói e que a luta por vir será árdua. Cada um dos chamados ‘chefões’ do jogo é introduzido de maneira a estabelecer suas habilidades e como irão lutar contra o jogador, e a câmera virtual também serve tal propósito junto com a arte e o diálogo dos personagens.



Um dos chefões que acho mais interessante analisar – pela afinidade com o tema câmera virtual nesta investigação – é Psycho Mantis, pois além de ser um personagem clássico da série *Metal Gear* ele também afeta diretamente a câmera durante sua batalha.

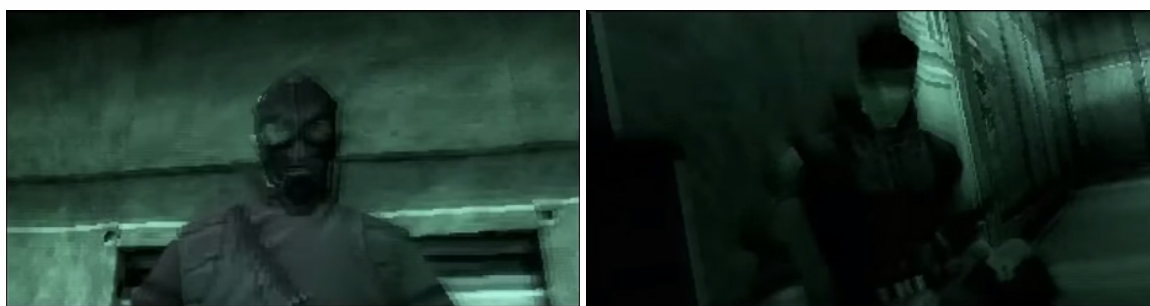
Figura 11 – Guarda e Snake



Fonte: (World of Longplays – YouTube)

A brincadeira com a câmera já começa antes mesmo de percebermos quem é o personagem: após uma intensa luta de tiros contra guardas, a guarda mulher com quem Snake lutava ao lado corre em fuga para um elevador, ainda desconfiada do protagonista. Quando Snake tenta correr atrás dela, ela atira em sua direção e ele é forçado a se proteger. As portas do elevador se fecham e então aparece uma figura misteriosa, vestida num longo casaco e uma máscara de gás escondendo seu rosto e distorcendo sua voz. O cenário ganha um tom azulado, quase cinza, dando uma sensação opressiva e gelada. Snake parece perceber isso junto com o jogador, pois ele reage em silêncio, confuso com a aparição. “Boa menina... Assim mesmo.”, diz a figura que desaparece logo em seguida. Snake então liga para sua equipe de suporte no *Codec* para buscar uma explicação. Foi uma intervenção psíquica de Psycho Mantis, se implantando na mente de Snake e do jogador.

Figura 12 – A projeção de Mantis e Snake



Fonte: (World of Longplays – YouTube)

Essa sequência brevemente introduz o chefe futuro e o estabelece como um obstáculo a ser superado, assim como mostra que ele tem alguns truques debaixo da manga que possivelmente ainda não estamos preparados a lutar contra. Após esse encontro deixamos de ouvir sobre Mantis até um pouco mais tarde no jogo.

Figura 13 – Snake e Meryl



Fonte: (SourceSpy91 – YouTube)

O chefe retorna após Snake reencontrar a guarda com quem lutou, revelada agora como Meryl Silverburgh. Ao tentarem passar por um escritório, Mantis toma controle da mente de Meryl e a faz atacar Snake, que em retaliação é obrigado a nocauteá-la por sua própria segurança e a de Meryl. Então Psycho Mantis se revela pessoalmente para Snake e começa a brincar com o protagonista e o jogador juntos. Algo curioso a se notar sobre a câmera nesta sequência é de que antes de Meryl atacar Snake o jogador pode apertar o botão para visão de primeira pessoa – do ponto de vista do personagem controlado – e a câmera ao invés de ver através dos olhos de Snake mostra a visão de Meryl, com um filtro esverdeado e escurecido de modo a mostrar o controle mental de Psycho Mantis sobre ela. O mesmo acontece durante a luta contra o chefe, porém nesse caso a câmera mostra o ponto de vista de Mantis.

Figura 14 – O ponto de vista de Meryl



Fonte: (Boss Fight Database – YouTube)

Continuando a sequência, a câmera põe Mantis numa posição de poder sobre Snake com uma angulação baixa e também com o fato dele estar flutuando em sua frente. Além disso, são utilizados vários *zooms in* e *out* e angulações tortas como as de filmes de terror para desorientar o jogador durante a *cutscene*.

Figura 15 – Snake versus Mantis



Fonte: (Boss Fight Database – YouTube)

Após isso, a luta começa e o jogador retoma o controle de Snake, mas Mantis tem mais uma carta na manga quanto à câmera com, pessoalmente, um dos truques mais geniais que já vi: Psycho Mantis grita "*Blackout!*" e a tela fica completamente preta, salvo por um pequeno letreiro no canto da tela que diz HIDEO – em referência ao diretor do jogo, Hideo Kojima. Isso é uma referência às telas de AV de televisões (atualmente) antigas,

com o letreiro de VIDEO no canto da tela. O jogo usa esse truque para enganar o jogador e fazê-lo pensar que o console em que joga teria se desligado ou que os cabos de imagem o ligando à televisão estariam estragados. Após alguns momentos, porém, a tela volta ao normal e jogo procede normalmente. Este truque ficou obsoleto após mais de vinte anos, mas com certeza pregou uma bela peça nos jogadores da época.

**Figura 16 – *Blackout!***



Fonte: (TheInnocentSinful – YouTube)

### \* **ACONCAGUA**

Não foi apenas Kojima que tentou quebrar barreiras de conceitos cinematográficos em jogos. Durante minhas pesquisas para esta monografia me deparei com outro jogo com uma proposta igualmente interessante de fotografia virtual, e considero que este se apoia mais ainda em suas qualidades artísticas para manter a atenção do jogador.

*Aconcagua* é um jogo do ano 2000 lançado apenas no Japão para o console PlayStation. Ele pertence ao gênero de *point-and-click*, ou seja, onde o jogador controla um ponteiro e indica ao personagem onde este deve ir e com o que deve interagir, geralmente resolvendo diversos problemas e situações para avançar a história. Este tipo de jogo é mais assimilado ao mercado de computadores pessoais, mas eventualmente alguns jogos assim eram desenvolvidos para consoles dedicados.



Figura 17 – Aconcagua



Fonte: (onecontrollerport.com)

*Aconcagua* segue a história de Pachamama, uma ativista buscando a independência de seu país ficcional, Meruza (baseado na província real de Mendoza, na Argentina, onde a verdadeira montanha do Aconcágua fica), e Kato, um jornalista japonês que acompanha o conflito civil resultante. Ambos estavam num voo quando uma bomba foi detonada e, conseqüentemente, derrubou seu avião. Apenas cinco pessoas sobreviveram, entre elas Kato e Pachamama, os dois personagens os quais o jogador controla alternativamente. Seu enredo se assemelha de certa forma ao filme *Vivos* (1993), que conta a história de um time uruguaio de rugby que se acidentou num voo na Cordilheira dos Andes, cujos sobreviventes tiveram que recorrer ao canibalismo de seus comparsas falecidos para sobreviverem ao duro frio (o que não acontece no jogo, felizmente).

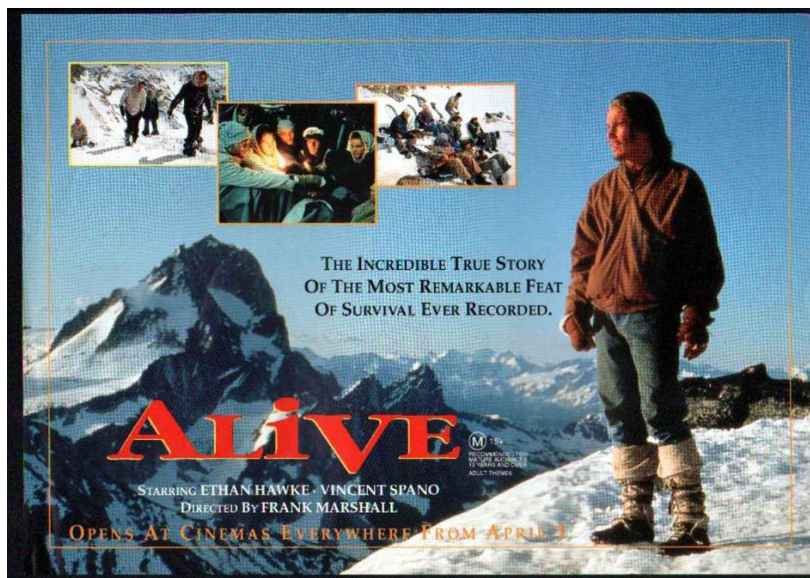
Devido a sua mecânica *point-and-click*, o jogo não permite o livre movimento da câmera ao jogador, focando sua atenção a direcionar seu olhar a objetos de cena que devem ser interagidos. Esse domínio da câmera pelo próprio jogo o permite enquadrar cenas de maneiras mais alternativas ao mesmo tempo, assim como nas *cutscenes* de *Metal Gear Solid*, mas estendendo-se a momentos de jogabilidade também.

Um exemplo disso está logo na primeira sequência interativa do jogo: recém caído dos céus, Kato rapidamente acorda e segue em busca dos outros passageiros do avião. Ele escala parte da montanha e a câmera o segue em movimento, começando com um plano contra-plongée, seguindo-o para um plano médio, e finalmente terminando num plano plongée/a pino demonstrando seu ponto de partida já distante e indicando ao jogador



que este superou seu primeiro desafio no jogo. Há também planos gerais que mostram a baixíssima visibilidade da montanha e outros pontos de interesse mais distantes da posição atual do jogador.

**Figura 18 – Vivos (1993)**



Fonte: (IMDB)

**Figura 19 – Escalando a montanha**



Fonte: (GoogleBoxFairy - YouTube)

Tais planos gerais servem um propósito mais prático brevemente após o início do jogo: o grupo principal de sobreviventes é atacado por um helicóptero de terroristas, mas Kato deve atravessar os disparos para buscar uma bateria do outro lado do penhasco. A câmera se distancia da ação nessa sequência para demonstrar ao jogador os lugares seguros para permanecer e se proteger do fogo do helicóptero e discernir quando é possível seguir adiante sem se ferir. Para ajudar, o helicóptero atira somente nos espaços entre as pedras em que o personagem se esconde, facilitando esse raciocínio ao jogador.

Fonte: (GoogleBoxFairy - YouTube)



Figura 20 – Atacado pelo helicóptero

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Meu objetivo, como mencionado na introdução desta investigação, foi detalhar e analisar a fotografia virtual nos videogames de maneira a demonstrar como a influência do cinema moldou as escolhas criativas neles, fazendo algumas comparações quando relevantes.

Ao longo deste trabalho, explanei sobre alguns conceitos de fotografia que utilizaria para fazer tais análises e citei alguns exemplos de fotografias criativas em jogos. Após a situação, analisei mais profundamente partes dos jogos *Metal Gear Solid*, *Aconcagua*, e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, citando suas escolhas criativas e como balanceavam a arte e a praticidade comunicativa.

Quanto às perguntas estipuladas, posso afirmar que a proximidade entre a linguagem cinematográfica e o design de videogames se dá na transmissão de informações, porém, enquanto filmes podem passar visuais mais abstratos, os jogos devem tomar mais cuidado para não serem muito confusos e frustrar o jogador; a conexão entre a câmera virtual e a fotografia cinematográfica de um videogame está nos propósitos que servem num mundo interativo, causando sensações diferentes no jogador enquanto ainda o permite manter o controle e guiá-lo para seguir adiante com seus objetivos.

Considero, após o percurso da investigação, que é possível identificar semelhanças entre a fotografia no contexto cinematográfico e de videogames pois, além deste último fazer referências ao anterior com enquadramentos, ambos fazem uso dos mesmos artifícios como movimentos, posições e angulações de câmera, com a diferença de nos videogames o jogador deter controle sobre como alguns enquadramentos são apresentados, ao contrário dos filmes onde eles são trabalhados e refinados antes das filmagens, sem possibilidades de mudanças após o filme finalizado.

Com este estudo na confluência de jogos e filmes, espero que mais pesquisadores também se interessem em analisar outros aspectos relacionados ao tema investigado, como roteirização, som, atmosfera, entre outras abordagens.

## REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, Editora da Unicamp, 2013.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006 (p. 17-54).

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-Cinemas**. Campinas: Papirus, 2014.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MARTINS, G.A.; PINTO, R.L. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos**. São Paulo: Atlas, 2001.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Jogos digitais, comunicação e entretenimento: a televisão namorando com o computador. **Revista Esferas**, ano 1, Nº2, 2013 (p. 159-168). Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/3971>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

NEYMAN, Yuri. **The History of Imagery in Cinematography**. Disponível em: <<https://www.imago.org/index.php/education/item/574-the-history-of-imagery-in-cinematography.html>>. Acesso em: 8 out. 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as artes e as comunicações estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

#### **FILMOGRAFIA:**

*Sete Homens e Um Destino* (1960). Direção: John Sturges.

*Tubarão* (1975). Direção: Steven Spielberg.

*Vivos* (1993). Direção: Frank Marshall.

#### **VIDEOGRAFIA:**

*Tennis for Two* (1958). Desenvolvedor: William Higinbotham.

*Metal Gear Solid* (1998). Desenvolvedora: Konami Computer Entertainment Japan.

*Aconcagua* (2000). Desenvolvedora: Sony Computer Entertainment.

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Desenvolvedora: Kojima Productions.

*Red Dead Redemption 2* (2018). Desenvolvedora: Rockstar San Diego.

**Recebido em: 23/03/2020**

**Aceito em: 20/07/2020**



## ANÁLISE CRÍTICA DE ASPECTOS E CONCEITOS CINEMATOGRAFICOS APLICADOS AOS TRAILERS DE GAMES: UM ESTUDO SOBRE “MAD WORLD - GEARS OF WAR”

Otávio Correa Siva<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo tem o objetivo de realizar uma análise crítica e identificar conceitos e alguns aspectos estéticos da linguagem cinematográfica aplicados à estrutura de um trailer específico de “Mad World” do videogame “Gears Of War”. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica associada a um estudo de caso. Neste trailer observa-se muito aspectos cinematográficos em uma plataforma diferente. Além de que, apesar de ser um jogo de tiro, a linguagem cinematográfica consegue trazer uma humanidade e emoção a algo do qual é de ‘nicho de tiros e sangue’. Neste quesito, esta investigação propõe um reflexão sobre uma espécie de relação ‘dialógica’ entre cinemas/filmes e jogos. A intenção é observar planificação, fotografia, jogo de luzes e cores, técnicas para fazer com que o público experimente cinesteticamente e esteticamente a realidade virtual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games; Linguagem cinematográfica; Trailer; Gears Of War.

### CRITICAL ANALYSIS OF CINEMATOGRAPHIC ASPECTS AND CONCEPTS APPLIED TO TRAILERS OF GAMES: A STUDY ABOUT “MADWORLD - GEARS OF WAR”

**ABSTRACT:** This article aims to perform a critical analysis and identify concepts and some aesthetic aspects of the cinematographic language applied to the structure of a specific trailer for “Mad World” of the video game “Gears Of War”. This is a literature review research associated with a case study. In this trailer one can see a lot of cinematic aspects on a different platform. In addition to that, despite being a shooting game, the cinematic language manages to bring humanity and emotion to something which is a ‘shooting and blood niche’. In this regard, this investigation proposes a reflection on a kind of dialogic relationship between cinemas / films and games. The intention is to observe planning, photography, play of lights and colors, techniques to make the public experience kinesthetically and aesthetically the virtual reality.

**KEYWORDS:** Games; Cinematographic language; Trailer; Gears Of War.

585

---

1 Graduando do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). E-mail: otaviocorreasilva96@gmail.com



## INTRODUÇÃO

No campo das artes, a humanidade desenvolveu a capacidade de colocar em imagens, sons, esculturas, fotografias e filmes o lado cerebral de nossa suposta inconsciência. Este mundo que, para alguns psicanalistas, é constituído de escuridão, medo, frustrações e, para outros, das principais relações de selvageria dos nossos antepassados, fez com que artistas desenvolvessem a capacidade de criar inúmeras obras de arte e formas de comunicação e expressão para a espécie humana.

Neste contexto, as formas de olhar e ler poeticamente o mundo propiciaram que a arte propusesse verdadeiras revoluções estéticas, formais, trazendo ao mundo a genialidade de pintores, escritores, escultores, dançarinos, fotógrafos, cineastas e demais criadores que remontavam e traduziam o seu estado expressivo em diferentes linguagens artísticas.

Com as constantes inovações tecnológicas do mundo contemporâneo, a arte passa a ser impregnada pelos artefatos, dispositivos e domínios técnicos do campo digital sendo ela, muitas vezes, moldada segundo os padrões mecânicos de entretenimento e, muitas vezes, visando unicamente o lucro.

Atualmente, no ramo dos videogames, o entretenimento é moldado não só pelo artista/*designer* de jogos, mas também pelo seu público consumidor: não apenas pela mente de criação/direção de arte mas pelas mãos e desejos de consumo e experiência estética do espectador/usuário. Os Jogos eletrônicos, tornam-se, no século XXI, uma mistura de arte e comunicação; de arte com entretenimento e lazer. É possível afirmar, portanto, que o game na atualidade tornou-se um produto cultural da sociedade.

De acordo com Lúcia Santaella, em seu texto *Gamificação: a ubiquidade dos games* (2013):

A importância crescente que a ‘cultura gamer’ vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento, educação e treinamento, só é ignorada por poucos, e o game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, **manifestação de arte**, nova forma de aprendizagem e até como o mai recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e a relevância cultural dos games na contemporaneidade (SANTAELLA, 2013, p. 219 – grifo nosso).

Enquanto fenômeno ou produto estético contemporâneo o videogame desenvolveu em pouco tempo uma espécie de linguagem, um modo de ser que, em muitos casos se aproxima da linguagem cinematográfica.

A seguir, um breve histórico dos videogames será apresentado, antes de nos dedicarmos à elucidação dos trailers destes games que têm por objetivo o anúncio de novos lançamentos e, em específico procederemos à análise estrutural de um trailer: *Mad World* do videogame *Gears Of War*.

## TÉCNICA E TECNOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO DOS GAMES/CONSOLES

Na história das artes dividimos seus momentos, correntes, escolas, por períodos específicos. No caso da pintura, muito é analisado e descrito por meio de bases estilísticas e conceituais em que podemos achar padrões estéticos e relacioná-los ao tal período. Neste percurso, assumimos a existência de uma arte medieval, uma pintura renascentista, uma literatura romântica, uma dança clássica, dentre outras possibilidades.

No caso dos jogos eletrônicos, os períodos são divididos em gerações e, em que cada geração, há um lançamento específico de console ou produto destinado ao público. O que isso implica ao analisarmos as gerações de lançamentos? O que se pode entender, conforme estudarmos os lançamentos, é que haverá uma busca pela formatação estética e de *mise-èn-scene* por parte dos *designers* de jogos, cuja preocupação maior é cativar e competir com as outras produtoras/desenvolvedoras de consoles.

Por *mise-en-scène*, entendemos, conforme destacam David Bordwell e Kristin Thompson (2013, p. 205), uma espécie de direção cinematográfica: uma direção de arte que serve “para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico.” A *mise-en-scène*, para os autores inclui ainda “os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 205). Esta direção de arte na composição da *mise-en-scène* será um dos focos de análise na descrição das cenas do trailer que se constitui em objeto empírico desta investigação.

Voltando à questão do contexto histórico e evolutivo dos lançamentos de videogames, destacamos que, após algumas leituras, é possível afirmar que o primeiro game de que se tem notícia surgiu no ano de 1958 e foi criado pelo físico Willi Higinbothan. O game recebeu a denominação de *Tennis Programming* e também ficou conhecido pelos gamers como *Tennis for Two*.

Nesse jogo a bola é rebatida em uma linha horizontal na parte inferior da tela de um osciloscópio. Existe também uma linha vertical no centro que representa a rede. Há duas caixas com um potenciômetro e um botão para que o jogador controle o jogo. Os potenciômetros afetam o ângulo da bola e o botão rebate a bola de volta para o outro lado da tela. Caso o jogador erre o ângulo, a bola cai na rede. Existe um botão de reset que permite ao jogador reiniciar o jogo, fazendo com que a bola reapareça do outro lado da tela. Nesse jogo não há placar e a tela é o cinescópio de fósforo verde monocromático de um osciloscópio (BATISTA et al, 2007, p. 1 *apud* AMORIN, 2006).

Desde então, os lançamentos de games vão se aperfeiçoando constantemente. Atualmente, existem três campos de referência para se designar os jogos eletrônicos: jogos para console, jogos para computador e jogos para arcades.

De acordo com Santaella (2013):

[...]os jogos para consoles ocorrem em um monitor de televisão a partir de um console próprio (como o Atari, ou o Playstation, por exemplo); os jogos para computadores são jogos que ocorrem no monitor do computador a partir de seu próprio hardware (como no PC ou Mac); e os jogos para arcades – também chamados equivocadamente por alguns de fliperama –, que são grandes máquinas integradas (console – monitor) dispostas em lugares públicos (SANTAELLA, 2013, p. 220 *apud* NESTERIUK, 2009, p. 27).

Historicamente pode-se afirmar que no total são em número de oito as gerações de consoles para videogames, porém, o foco principal desta investigação, se detém em um jogo da Sétima Geração, mais conhecida como a “Geração Cinematográfica” dos jogos eletrônicos. Cabe salientar que a Sétima Geração aqui mencionada, inclui os consoles Xbox 360 pela empresa Microsoft e PlayStation 3 pela empresa Sony.

O Xbox 360 é um console de videogames desenvolvido pela Microsoft. Como sucessor do Xbox original, é o segundo console da série Xbox. Ele competiu com o PlayStation 3 da Sony e o Wii da Nintendo como parte da sétima geração de consoles. O *PlayStation 3* (PS3), por sua vez, é um console de video games desenvolvido pela Sony Computer Entertainment. É o sucessor do PlayStation 2 e faz parte da marca PlayStation

de consoles. Foi lançado em 11 de novembro de 2006, no Japão, 17 de novembro de 2006 na América do Norte e em 23 de março de 2007 na Europa e na Austrália. O PlayStation 3 compete principalmente contra consoles como o Xbox 360 da Microsoft e o Wii da Nintendo como parte da sétima geração de consoles de videogames.

Nesta geração, toda a tecnologia desenvolvida ao longo dos anos sofreu uma grande atualização proporcionando máquinas mais potentes e capazes de ler diversas texturas e jogabilidades eficientes. A potência dessas máquinas trouxeram para o mercado uma geração de gráficos mais realistas em que luz, sombra, diálogo e *mise-en-scène* tornam-se critérios qualitativos e, de certa forma, essenciais para a aproximação estética do público/espectador/usuário com o jogo.

O ato de superar modelos de tela 4:3 – dos televisores de tubo – com o surgimento das telas de televisões LCD fez com que diversos jogos começassem a ser produzidos em Full-Hd/4K, trazendo para o mercado maiores preocupações com o modo de se produzir e roteirizar os jogos, entre outras palavras, como em um filme. Estes novos games faziam como que, metaforicamente, o público/usuário ‘assinasse um contrato ontológico’ com o jogo. As mudanças técnicas/tecnológicas incluem maior área de jogo, maior definição e nitidez da imagem, melhor captura de som.

Além disso, uma tecnologia que surgiu e modificou consideravelmente o ramo de produção de games foi a captura de movimento. Produtores e Diretores de Games passaram a captar e filmar ‘atores reais’ para poder fazer as animações dos jogos. Também, captavam a face destes atores (figura 1) para promover, mais tarde, as ações de fala dos personagens, proporcionando aos jogos uma sensação de que estamos vendo uma cena de um filme em tela.

Santaella em *Linguagens Líquidas na era da mobilidade* (2007, p. 407) afirma que a indústria dos videogames – que engloba consoles tradicionais, portáteis e jogos – bate novos recordes a cada ano. “As cifras, entretanto, mais do que indicadoras da força econômica desta indústria, funcionam, antes de tudo, como índices da relevância cultural dos games” (SANTAELLA, 2007, p. 407), visto que se expandem a uma velocidade extrema em todo o mundo. Os games tornam-se assim, uma arte híbrida: uma mistura de arte, tecnologia e comunicação midiática.

No rumo do avanço tecnológico na composição estética dos games, houve uma busca imensa dos estúdios de jogos por profissionais das áreas de cinema e audiovisual e que pudessem esclarecer a dúvida que existia entre como “desenvolver arte por meio da tecnologia?”<sup>2</sup>

Essa imigração acarretou para o jogos roteiros mais profundos, fotografias mais realistas e *cutscenes* mais elaboradas.

Figura 1 - Making Of sobre a captura de movimento do jogo “The Last Of Us”<sup>3</sup>



Fonte: Norberto Gamer (<https://www.youtube.com/watch?v=p1MUpG1KybM>)

De acordo com Dori Prata (2007)<sup>4</sup>, embora as *cutscenes*, ou seja, aquelas cenas em um jogo onde não temos controle, não sejam muito bem vindas por alguns jogadores, já que eliminam o princípio básico dos games, a interação, não há como ignorar sua importância, pois graças a elas, parte do enredo dos jogos puderam ser contadas de maneira mais elaborada.

Um exemplo marcante é a *cutscene* do jogo “The Last Of Us”<sup>5</sup> da produtora Naughty Dog em parceria com Sony Computer Entertainment.

<sup>2</sup> Está pergunta fora feita pelo *designer* Cliff Bleszinski em uma das conferências da E3. Conferência de lançamento e discussão sobre os jogos eletrônicos.

<sup>3</sup> Eletrodos são colocados nos atores pré-selecionados pela produção do jogo. Após diversos ensaios ocorre a captura e assim passa para as mãos do designer poder fazer as finalizações de imagem e som.

<sup>4</sup> Para maiores informações, consultar: <<https://meiobit.com/69900/uma-viagem-pela-historia-das-cutscenes/>>. Acesso em: 08 abr. 2020.

<sup>5</sup> “The Last of Us” é um jogo eletrônico de ação-aventura e sobrevivência desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment. O jogo foi lançado exclusivamente para PlayStation 3 em 14 de junho de 2013. Na história, os jogadores controlam Joel, um homem encarregado de escoltar uma adolescente chamada Ellie através de um Estados Unidos pós-apocalíptico.



Figura 2 - Frame de uma *cutscene* do jogo “*The Last of Us*”<sup>6</sup>



Fonte: imagem elaborada pelo autor a partir do jogo.

## ANÁLISE DOS TRAILERS PELO VIÉS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Os games têm sido considerados como mídias contemporâneas, fenômenos culturais híbridos porque “envolvem programação, roteiro de navegação, *design* de interface, técnicas de animação, usabilidade” (SANTAELLA, 2007, p. 408). Como forma de entretenimento, assim como no cinema, existe uma indústria cultural, por detrás destas mídias que se responsabiliza pela divulgação dos produtos, pela venda dos mesmos. Neste contexto, os trailers de videogames se encontram em franca expansão e estão, eles mesmos, tornando-se uma espécie de mídia contemporânea.

E no que consiste um trailer? Qual seu significado e objetivo geral?

Segundo Lisa Kernan (2004) citada por Márcio Carneiro dos Santos (2010), no artigo *O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbuster do cinema hollywoodiano contemporâneo*, é possível definir trailer como “um breve texto fílmico, que apresenta imagens de um filme específico, comprovando sua qualidade, e criado para exibição nos cinemas, para promover o lançamento desse filme” (KERNAN, 2004, p. 1 apud SANTOS, 2010, p. 301).

<sup>6</sup> Ao se olhar para este frame extraído do jogo observa-se a preocupação dos designer em proporcionar um realismo forte para o público. Constrói-se uma espécie de imersão por meio da direção de arte e outros departamentos similares nas artes cinematográficas.

Da mesma forma como os estúdios de cinema utilizam trailers para promover seus filmes, os trailers dos jogos usam critérios semelhantes, expostos a seguir:

- Qual é a história/narrativa tratada no jogo?
- Quem é o protagonista do jogo?
- Qual diferença de enredo deste para o anterior?
- Qual as vantagens de eu ‘consumidor/jogador/gamer’ ter esse jogo?

Estas semelhanças no modo de operar a narrativa e as cenas dos games fez com que muitos cineastas que estavam sem alguma função do mercado migrassem de forma estrondosa para os estúdios de jogos, fazendo com que os trailers não fossem apenas narração de uma voz over<sup>7</sup> dizendo o que é de forma distante, mas diálogos, cenas, enfim, tudo o que o cinema já havia desenvolvido como linguagem estética.

O progressivo aumento dos recursos de produção e edição vai pouco a pouco modificando a aparência final dos trailers em direção ao produto que hoje vemos em vários lugares. Nos anos 1990 a inserção do computador e das novas ilhas de edição não linear tornam-se prática comum nas trailer houses, possibilitando a montagem de sequências com pedaços (takes) bem menores, às vezes até com duração abaixo de 1 segundo. É o início de um novo patamar da experiência visual. No século XXI a internet abre-se como novo meio de divulgação dos produtos da indústria cinematográfica. Milhares de sites são criados pelos estúdios, por terceiros que exploram a cadeia comercial envolvida no lançamento de novos filmes, bem como por fãs dos diversos gêneros, personagens e histórias (SANTOS, 2010, p. 301-302).

É na internet onde, frequentemente, temos acesso aos trailers das últimas produções de games.

---

<sup>7</sup> A Voz Over (ou narração em over) – indicação usada quando não vemos e não sabemos quem está falando. Trata-se da chamada “voz de Deus”, a voz de um narrador onipresente que conta a história sem manter vínculo com ela. Esta voz narra o texto de forma distanciada.

## DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO TRAILER DO JOGO - “GEARS OF WAR - MAD WORLD”<sup>8</sup>

O jogo centra no Esquadrão Delta, um grupo de soldados da COG (Coalition of Ordered Governments) que recebe a missão de salvar o planeta *Sera* do exército Locust. O jogador controla Marcus Fenix, um ex-prisioneiro (figura 3).

Ao centro de uma das cenas do trailer observamos Marcus Fenix, personagem principal do game, tendo ao fundo, os inimigos do jogo denominado Locust. Neste frame (figura 4) é possível detectar uma relação de *mise-en-scène* cinematográficas, com a distribuição dos personagens, a fotografia, a direção. Vemos e percebemos a linguagem do cinema se fazendo presente.

Figura 3 – Marcus Fenix, personagem protagonista



Fonte: (disponível em: <http://www.gearsowar.com.br>)

Vislumbra-se, nesta concepção de enquadramento, a grandiosidade do inimigo em relação ao personagem, entre outras palavras, o perigo/ameaça iminente que o protagonista/jogador enfrentará no jogo/narrativa.

<sup>8</sup> Este trailer está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ccWrbGEFgl8&t=1s>>. Acesso em: 05 abr. 2020.

**Figura 4 – composição de *mise-en-scène***

Fonte: frame do jogo

O trailer inicia-se com uma Pan Horizontal em ponto de fuga com um pôr do sol. Neste plano avistamos diversos objetos icônicos que nos induz à ideia de que tudo está composto como em uma cena de apocalipse: um sapato abandonado em primeiro plano, à esquerda do quadro (figura 5); uma fonte em segundo plano levemente angulada, objetos/escultura branca quebrada e segurada pela mão do protagonista. Dela temos uma visão enquadrada ao centro (figura 6).

594

**Figura 5 – composição da cena inicial do jogo – teor apocalíptico**

Fonte: frame do jogo

Figura 6 – composição da cena inicial do jogo – teor apocalíptico



Fonte: frame do jogo

Neste plano detalhe, Marcus Fenix olha para um rosto de uma estátua o que se asemeja a uma fisionomia de uma criança. O que a cena pode aludir ao vemos esse plano, possivelmente é o sentimento de inocência o qual está morrendo pela deflagração da guerra em curso. O rosto branco está quebrado e mostra somente a metade para significar, talvez, que Marcus possui seu lado inocente e não queira estar nesta guerra.

Em síntese: possíveis significados extraídos em sintonia com uma linguagem cinematográfica: a) Plano detalhe do rosto da estátua; b) Inocência dos que pereceram na guerra; c) todos os soldados, por mais fortes que sejam, possuem seu lado infantil e que remete à inocência.

Junto com a visualização dos objetos nesta cena apocalíptica ouvimos a música chamada “Mad World” de Gary Jules, tema do filme “*Donnie Darko*”<sup>9</sup> de Richard Kelly. Este tipo de recurso é típico dos trailers dessa franquia de jogos em que mistura-se o sentimento do enredo do jogo com a música tema.

Segundo o designer chefe do jogo – Cliff Bleszinski –, o objetivo de entrelaçar a música com o jogo é trazer um sentido melancólico à guerra que nunca tem fim. Uma guerra de diversas perdas e diversas decisões com que o espectador/usuário tende a enfrentar para poder dar algum final a esta trama.

<sup>9</sup> Donnie Darko é um filme norte-americano do ano de 2001, dos gêneros ficção científica, drama e horror escrito e dirigido pelo estreante Richard Kelly. Apesar de não ter alcançado notória popularidade, o filme recebeu e participou de grandes premiações, obteve, ainda, críticas positivas pelo enredo e trilha sonora, se tornando um clássico do cinema “cult”. Mesmo após inúmeras tentativas e introspecções, o final do filme é carregado de dúvidas e incertezas e diversas interpretações são possíveis.



Em síntese: nesta abertura do trailer, diversos conceitos estéticos de uma linguagem cinematográfica podem ser detectados no tratamento da imagem e do som: a) Plano Geral; b) Total Focus; c) Primeiro e Segundo Plano em sequência. Sentido da narrativa: melancolia da guerra. Forma no tratamento da sensação: subexposição da imagem gerando uma sombra pelo ambiente como se a guerra tivesse ido embora.

No segundo plano ocorre um travelling horizontal em sentido para esquerda, mostrando para o espectador o personagem de costas ajoelhado. Marcus Fenix, aparenta 38 anos. Soldado das forças armadas COG. Em seu perfil é um homem determinado, forte e líder mas possui uma melancolia interna demonstrada no plano a seguir.

Marcus Fenix aparece em tela. Uma faixa de sombra sobre seu rosto traz a ideia de sombrio da guerra. A curiosidade deste trecho é que a música conecta-se com a decupagem/montagem de cena, entre outras palavras, quando a música traz a expressão “*familiar faces*”<sup>10</sup>, aparece o rosto sombrio de Marcus Fenix (figura 7). Uma montagem relacionada com o ritmo da música e sua letra.

Figura 7 – composição da cena inicial do jogo – rosto sombrio do protagonista



Fonte: frame do jogo

10 “*All around me are familiar faces/ Worn out places, worn out faces*” – tradução livre: Ao meu redor estão rostos familiares/ Lugares desgastados, rostos desgastados. Neste trecho há uma conexão da música com o que está em tela assemelhando-se a um videoclipe.

O Plano Médio em que observamos o rosto do personagem Marcus Fenix, com o desenho da sua sombra nos seus olhos deixa para ao espectador um sentimento de uma certa curiosidade. Isso é semelhante ao que foi feito em questão de linguagem cinematográfica, por exemplo, no filme “*O Poderoso Chefão*” de Francis Ford Coppola.<sup>11</sup>

Seguindo a descrição da abertura do trailer, observamos um Plano Próximo de Marcus Fenix. Neste momento específico do trailer ocorre uma junção de movimentos; no caso, trata-se de um Pan Horizontal em que se mostra, sem corte, o que Marcus Fenix viu. Detalhe importante: não há em nenhum momento som/ruídos do que está atrás dele, apenas o movimento de cabeça do personagem em conjunto com o movimento de câmera trouxe este ‘giro para a direção do olhar’. Alusão: indução do espectador/usuário sem precisar usar os sentidos mas, leitura por imagens. Isto em Linguagem Audiovisual é comumente nomeado como ‘Efeito Kuleshov’.<sup>12</sup>

Síntese: um primeiro trecho do plano. Plano Próximo de Marcus Fenix. Seu olhar no canto do enquadramento induz que há algo atrás dele. Segundo Trecho: Plano Geral mostrando uma corrente de fumaça e destruição na paisagem devastada. Alusão: Provavelmente o inimigo se aproxima. O que é de se admirar, na *mise-en-scène*, são os detalhes e disposição dos objetos compostos em cena (os carros, pedras espalhadas, fumaça), nada sendo gratuito, mas tendo uma função possivelmente expressiva e repleta de significados semióticos.

Indo além no processo de descrição: Um movimento de Plano Detalhe para Plano Geral, primeiro plano a cabeça da estátua. Em segundo plano, Marcus Fenix. Neste plano ocorre um *travelling* vertical começando do pequeno e finaliza em grande escala. Também, observa-se um ponto de fuga na imagem conectando o critério de, ao subir o plano, vemos

---

11 *The Godfather (O Poderoso Chefão)* é um filme norte-americano de 1972, dirigido por Francis Ford Coppola, baseado no livro homônimo escrito por Mario Puzo. O filme é estrelado por Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Richard Castellano, Robert Duvall, Sterling Hayden, John Marley, Richard Conte e Diane Keaton. O filme conta a história da família mafiosa Corleone, de 1945 até 1955. Teve duas sequências: *The Godfather: Part II*, em 1974; e *The Godfather: Part III* em 1990.

12 O Efeito Kuleshov, segundo Aumont e Marie (2003, p. 93) consiste em uma montagem de imagens demonstrando um rosto sem expressões intercalado com imagens que tenham significado para o espectador. Na experiência de Kuleshov, foram usadas as imagens de um prato de sopa, seguida pela de uma criança dentro de um caixão e, em seguida, a de uma mulher num sofá. A impressão que temos é a de que o rosto exibido entre as apresentações dessas três imagens têm expressões diferentes a cada momento, mas na verdade a imagem do rosto é a mesma. Essa percepção se deve à nossa interpretação da cena apresentada.

a destruição total da cidade em que o personagem está inserido. Este plano conecta-se claramente com o trecho da música que ouvimos e que coincide com a expressão “*no tomorrow*.”<sup>13</sup>

Diversos objetos simbólicos estão espalhados em cena, mas o que mais chama a atenção é a chuva que ocorre ao final do plano, fazendo *raccord*<sup>14</sup> com o plano seguinte da corrida de Fenix. Em primeiro plano a cabeça da estátua é agora vista de outro ângulo, diferente do ângulo mostrado no plano anterior (figura 8). Em segundo plano, encontra-se Marcus Fenix. Como em um quadro pintado, o plano conecta-se com o ponto de fuga da rua fazendo com que se possa observar a imensa destruição da paisagem local.

No decorrer do trailer passamos a ouvir uma parte do refrão da música *Mad World* de Gary Jules. Neste trecho observamos critérios semelhantes (cinema e videogame) no que se refere a códigos de linguagem audiovisual relacionados à Fotografia, por exemplo, como a luz azul estabelecendo temporalidade/elipse temporal (indicação de noite). As luzes dos postes de iluminação acima do quadro dando sombras ao redor dos objetos, remetendo à ideia de que o inimigo está em volta e, por último, notamos as sombras dos personagens ‘inimigos’ aparecendo no canto do enquadramento, relacionado à ideia de que por mais que você jogador/gamer ache que está sozinho, ‘na verdade’ você já está sendo observado.

**Figura 8 – composição da cena inicial do jogo – contraplano da máscara branca**



Fonte: frame do jogo

13 “*Hide my head I want to drown my sorrow/ No tomorrow, no tomorrow*” – Tradução livre: escondo minha cabeça, eu quero acabar com meu sofrimento. Sem amanhã, sem amanhã. Neste trecho observamos a melancolia estabelecida pela música e pelo trecho da cena. Profundidade do personagem.

14 O *raccord* é uma figura de linguagem audiovisual/cinematográfica e, de acordo com Aumont e Marie (2003, p. 251) corresponde a um tipo de montagem que se refere à ‘ligação’ de continuidade entre duas coisas; entre dois planos, duas partes. Trata-se das maneiras pelas quais dois planos de um filme, por exemplo, se conectam.

A ocorrência da chuva neste fragmento do trailer traz um critério importante para a *mise-en-scène*, apesar de ser uma cena muito clássica no cinema hollywoodiano, em geral. A chuva, segundo alguns analistas e estudiosos, este fenômeno natural na montagem/linguagem do filme, faz com que o espectador tenha a sensação de tristeza, melancolia, sensação de impotência perante o desafio em que o personagem está inserido. Neste trailer, o elemento chuva parece estar relacionado, segundo alguns críticos – durante a E3<sup>15</sup> –, ao choro, tristeza vinculada à solidão do personagem frente ao horizonte desconhecido.

Prosseguindo, temos um Plano Geral a Pino (figura 9). Neste enquadramento muito se relaciona com o anterior. As sombras dos lados em que Marcus Fenix passa caracteriza-se como uma caminhada rumo ao desconhecido. Este plano também se conecta com o sentido semiótico da música, sendo curiosamente visto como respiro em relação ao piano sendo tocado delicadamente. Quando observamos a montagem até aqui vemos que há uma grande conexão da música com o vídeo, fazendo com que a letra conecte-se com o que o personagem aparentemente está sentindo.

**Figura 9 – composição da cena inicial do jogo – plano a pino**



Fonte: frame do jogo

Plano dentro de um estabelecimento em volta. Marcus Fenix caminha de perfil. Vemos ao final do movimento de Pan um inimigo que estava escondido. Neste momento observamos o ápice do clima tenso continuar a crescer fazendo com que o sentimento de insegurança se estabeleça.

<sup>15</sup> “A visual and visceral masterpiece” – tradução livre: Um obra prima visual e visceral. Crítica do jogo feita pela empresa 1Up.

Neste plano específico, associamos critérios/códigos da linguagem cinematográfica aplicadas ao game/trailer, tais como o uso da noção da figura de *Raccord* na montagem, a luz externa vinda do poste preenchendo a cena, fazendo 'sombras duras' escondendo o que pode estar ao redor. Além disso, critérios de *mise-en-scène* aplicados na direção de arte deste game promovem, mais uma vez, a construção de um enunciado, um discurso estético apocalíptico: vidros quebrados, sujeira, pó, abandono do local (figura 10).

Observamos os vidros quebrados ao canto remetendo ao fato de que já houve um combate ali ou também um abandono do local. Ao final do plano, observamos o primeiro inimigo antes do olhar de Marcus Fenix, fazendo com que o público aproxime-se mais com o personagem do que ele com o público.

A sequência de planos, a seguir, é elaborada para mostrar ao público o inimigo sempre à espreita. Um critério bem importante utilizado aqui é o fato de jamais 'mostrar tudo antes da hora'. No segundo plano desta sequência, Marcus Fenix avista algo, fazendo-o tomar uma atitude de escape. Nesta sequência temos um Plano Médio construído com luzes e enquadramentos de enfrentamentos (no caso um é Marcus Fenix olhando para o público, o outro o inimigo à espreita). No segundo momento, temos um Plano Geral, visto que seu sentido é para mostrar o inimigo mas não sua forma. E o terceiro é um plano sequência que inicia no salto de Marcus Fenix e finaliza com seu olhar assustado frente à ameaça (figura 11).

Figura 10 – composição da cena inicial do jogo – *mise-en-scène* apocalíptica



Fonte: frame do jogo



Nesta sequência de planos, reserva-se o destaque à aparição do inimigo do protagonista. The Locust, escondidos no escuro à espreita de Marcus aparecer. Ao invés de um, vemos vários pontos de luzes amarelas remetendo ao seus capacetes que observam Fenix no escuro. Além disso, uma criatura aparece no centro nomeada de Corpser. Um aracnídeo de grande porte que pode alimentar-se de uma cidade inteira, além de viver no subterrâneo das cidades (figura 4).

Plano Próximo de Marcus Fenix. Neste plano observa-se o lado orgânico do personagem estampado em sua reação ao ver o monstro. Observa-se também na direção de fotografia a relação da luz ser captada iluminando o rosto de Marcus Fenix conectando sua progressão sentimental.<sup>16</sup>

É possível afirmar que este Plano Próximo de Marcus Fenix, focalizando o seu rosto tem a clara intenção de causar empática e simpatia entre o gamer e o personagem. Isso para o público/usuário do jogo, traz a credibilidade para a narrativa, entre outras palavras, favorece o lado orgânico, em que o digital não é apenas uma plataforma igual às primeiras gerações mas uma plataforma de contar histórias; de causar sensações e identificação com a trama narrada.

---

<sup>16</sup> Neste Caso seria relacionar estado seguro estampado no rosto que aos poucos se torna uma fisionomia de desespero.

Figura 11 – Sequência de planos – ameaça inimiga – *mise-en-scène*

Fonte: frame do jogo

O trailer finaliza com um Plano Geral em que todos os inimigos aparecem entrando para matar Marcus Fenix. Na montagem, quando a criatura promove seu ataque o trailer finaliza com a logo de identidade do jogo. Este é um critério de atração do público para buscar o produto na loja. Aqui a arte se une à propaganda e ao marketing do produto.

602

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o percurso de descrição e análise dos planos do trailer “*Mad World*” do videogame “*Gears Of War*”, evidenciando os códigos da linguagem cinematográfica presentes na estrutura do referido trailer, demos ênfase na discussão da *mise-en-scène* presente na elaboração da narrativa.

A partir de uma pesquisa de revisão bibliográfica aplicada a um estudo de caso, foi possível admitir que ocorrem certas particularidades comuns às duas formas artísticas: o cinema e o game, pois ambas se utilizam da linguagem audiovisual em suas construções estéticas.

Como mencionado anteriormente, apesar de ser um jogo de tiro, a linguagem cinematográfica consegue trazer uma determinada ‘humanidade e emoção’ a algo do qual é visto por muitos apenas como um jogo de ‘nicho de tiros e sangue’.

A intenção do estudo analítico foi observar a forma de planificação do trailer, a direção de fotografia, a utilização de jogo de luzes e cores, enfim, as técnicas para fazer com que o público experimente cinesteticamente e esteticamente a realidade virtual. Admite-se, portanto, que os jogos eletrônicos hoje carregam em suas *cutscenes* diversos critérios relacionados a cinema e ao audiovisual.

Hoje, devido à competição, muitas empresas desenvolvedoras de games tentam ao máximo captar novos públicos por meio de roteiros mais encorpados/elaborados, direções mais precisas e personagens mais críveis, com conteúdo e personalidade mais aprofundada.

Como observado no trailer, a junção de cinema e jogo faz nascer um novo mercado para o Audiovisual no mundo, enquanto, uma linguagem complementa a outra trazendo ao público/espectador uma forma de entretenimento e ao mesmo tempo com elementos de arte.

## REFERÊNCIAS

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. São Paulo: USP, 2006.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas-SP: Papirus, 2003.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery** - <http://re.granbery.edu.br> - ISSN 1981-0377. Faculdade de Sistemas de Informação – N°. 3, jul/dez, 2007.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Edusp, 2013.

CARNEIRO DOS SANTOS, M. O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbusters do cinema hollywoodiano contemporâneo. **Revista GEMINIS**, v. 1, n. 1, 2010 (p. 299-316).

GEARS OF WAR - MAD WORLD. Trailer. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ccWrbGEFgl8&t=1s>>. Acesso em: 05 abr. 2020.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009 (p. 23-36).

NORBERTO GAMER. Disponível em: <<https://www.poutube.com/watxh?w=π1MYπΓ1KψβM>>. Acesso em: 05 abr. 2020.

PRATA, Dori. **Uma viagem pela história das cutscenes**. Disponível em: <<https://meiobit.com/69900/uma-viagem-pela-historia-das-cutscenes/>>. Acesso em: 08 abr. 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. Gamificação: a ubiquidade dos games. In: SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São paulo: Paulus, 2013 (p. 219-230).

Recebido em: 29/04/2020

Aceito em: 20/07/2020

## O DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS NARRATIVOS INTERATIVOS ΠΑΙΔΙΑ: O JOGO COMO FERRAMENTA DE EXERCÍCIO DE CRIAÇÃO

Rodrigo dos Santos Estorillio <sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente texto descreve a realização de uma dinâmica de grupo que simulou um sistema interativo através de um jogo cênico. O estudo aborda questões teóricas de narrativa em jogos baseados no improviso e interatividade multimídia como um simulacro de realidade. O sistema foi desenhado a partir de conceitos como: o círculo mágico, a *paidia* e o *ludus*, de Huizinga (1980); o *agôn*, a *alea*, o *ilinx* e o *mimicry*, de Caillois (1990); os objetos e fenômenos transicionais, de Winnicott (1975); e finalmente, a teoria de obra aberta encontrada no discurso de Humberto Eco (1986). Procurou-se articular um prisma semiótico-narrativo investigando as relações estético-linguísticas desses autores, tensionando no exercício mimético-diegético e neste artigo as dimensões cognitivas da *paidia* e do *ludus*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Semiótica; Narratologia; Ludologia; Jogo teatral; Interatividade.

## THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE NARRATIVE SYSTEMS ΠΑΙΔΙΑ: THE GAME AS A TOOL OF THE CRIATION EXERCISE

**ABSTRACT:** This paper describes the making of a group dynamics that simulated an interactive system through a theater role-playing game. The study discusses theoretical issues of narrative in games based on improvisation and multimedia interactivity as a simulacrum of reality. The system was designed from concepts such as Huizinga's (1980) magic circle, *paidia* and *ludus*; Caillois's *agon*, *alea*, *ilinx* and *mimicry* (1990); the transitional objects and phenomena by Winnicott (1975); and finally, the open work theory found in Humberto Eco's speech (1986). We tried to articulate a semiotic-narrative prism investigating the aesthetic-linguistic relations of these authors, stressing in the mimetic-diegetic exercise and in this article the cognitive dimensions of *paidia* and *ludus*.

**KEYWORDS:** Semiotics; Narratology; Ludology; Theater role-playing game; Interactivity.

605

<sup>1</sup> Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo, pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP); Especialista em Cinema, com ênfase em produção, pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP); Bacharelado em Direito, pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC). Site: <https://sites.google.com/site/rodrigoestorillio/>. Participa do grupo de pesquisa *Kinedaria* desde 2020. E-mail: rodrigoestorillio@gmail.com



## INTRODUÇÃO

O jogo como ferramenta de exercício de criação e posterior debate em sala de aula se revela um recurso de aprendizado e transmissão de conhecimentos notável. Do ponto de vista motivacional e de envolvimento pessoal — como material de suporte e interação cultural e educativa — além do jogo ser um espaço para pensar, um espaço para aprender e um espaço para aprender a pensar, o jogo pode ser analisado mediante os processos cognitivos implicados na sua resolução racional e sistemática, observando o comportamento de resolução de problemas em cada etapa do seu processamento e identificando o nível de comprometimento, desempenho e qualidade nas heurísticas aplicadas. De modo a que à avaliação se acrescente uma componente dinâmica de intervenção educativa, visando a uma reorientação e aprendizagem pelo método de tentativa e erro, bem como de construção de um modelo organizador de suporte cognitivo e afetivo na resolução de problemas.

Um dos autores que teve sua teoria exposta e debatida dentro do conteúdo programático ofertado na disciplina foi Huizinga (1980, prefácio), que parece convencido de que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Sua tese é a de que o jogo é anterior à própria cultura, porque os animais brincam entre si e com os homens, o que leva a crer que o jogo como atividade lúdica é até mais antiga que a ritualística, superando como função significativa “os limites da atividade puramente física ou biológica”. Todo jogo significa alguma coisa, e seja satisfação de certo “instinto de imitação”, de origem mimética, ou “necessidade de distensão” e “exercício de autocontrole”, o jogo sempre serviu como uma chave narrativa interna e externa, de origem diegética, como um impulso inato para treinar emoções e sentimentos individuais e coletivos, tal qual o amor e o desejo, ou como forma de diversão e exercício de poder. Huizinga (Ibidem, p. 4) diz que “todas elas partem do pressuposto que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo”.

Além das regras do jogo e do círculo mágico, Huizinga (1980, p. 85) trabalha outros conceitos que foram importantes para o desenvolvimento desta pesquisa, como a *paidia* e o *agôn* (dimensões do *ludus*); assim como os elementos antitéticos e agonísticos de oposição e rivalidade, que constituem os fundamentos da civilização, porque “o jogo é mais

antigo e muito mais original”. Outro teórico importante para o movimento é Roger Caillois, que amplia a relação discutida por Huizinga e categoriza os jogos, para além da paidia e do ludus; em *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

Na “teoria da obra aberta”, Eco (1976, p. 22) define a arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante”. Este conceito de obra de arte inaugura a chamada ‘abertura de primeiro grau’. Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica na relação homem-máquina postula-se a ‘abertura de terceiro grau’.

Souriau (1993, p. 48) desenvolve o raciocínio de que “no teatro e no essencial do dramático, ação e situação são correlatas. A ação deve levar a situação, e a situação deve conduzir a ação”. Já Winnicott (1975, p. 143) foi escalado porque sugere uma área intermediária de experiência humana (cultural) além das duas conhecidas e admitidas pela ciência, “que se encontra no momento de continuidade-contiguidade em que os fenômenos transicionais se originam”:

Tentei chamar a atenção para a importância, tanto na teoria quanto na prática, de uma 3ª área, a da brincadeira, que se expande no viver criativo e em toda vida cultural do homem. Essa 3ª área foi contrastada com a realidade psíquica interna, ou pessoal, e com o mundo real em que o indivíduo vive, que pode ser objetivamente percebido. Localizei essa importante área da experiência no espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente (WINNICOTT, 1975, p. 142).

## DESENVOLVIMENTO

A realização do experimento teatral, objeto de nossa investigação, partiu da estruturação dramática da peça de teatro *Os gadgtes*, escrita por mim em 2017. O texto dessa obra articula três linguagens, esteticamente harmônicas e integradas em uma arte consubstanciada: a **escrita**, a ser visualizada em telão por espectadores no palco de um teatro e tendo a função de simular uma sala de bate-papo *on line* (conversas entre pessoas à distância, por intermédio de um sistema de computadores conectados em rede, escritas e transmitidas em caracteres digitalizados, assim como em áudio e vídeo ao vivo e em tempo real); a **cinematográfica**, a reproduzir sequências pré-gravadas em exibição por computadores operacionalizados por atores em cena, o que complementaria a simulação

do *chat* com a abertura de câmera por parte do usuário; e a **teatral**, a ser operacionalizada por atores reais em cena executando papéis alternados entre personagens dito ‘reais’ e seus ‘avatars’ fictícios na ‘grande mãe’, uma rede mundial de computadores que simularia o *chat*.

*Os gadgets* retrata pessoas e seus modos de vida condizentes a um mundo virtual muito em voga nos dias atuais, que permite a qualquer pessoa criar, inventar ou simular um *avatar* de si mesmo e “navegar”, ou “surfear”, na rede (internet) de modo anônimo em um ambiente virtual, inclusive em redes sociais e salas de bate-papo. Na concepção hindu, *avatar* significa uma manifestação corporal de um ser imortal que pode assumir a forma humana ou a de um animal. O termo adquiriu um conceito de total inversão dentro do universo computacional. Já a palavra *gadget* adquiriu contornos específicos no campo da psicanálise quando Lacan (1974, p. 203) faz uso dela para referir-se “aos objetos de consumo produzidos como objetos desejados que se oferecem como objetos de consumo rápido”. E, como os seres humanos investem tempo e dinheiro criando ‘avatars’ virtuais de ‘si mesmos’, pela lógica capitalista de consumo, na qual estão agregados o saber científico e as tecnologias em geral, essas pessoas que estariam investindo suas energias em tornarem-se desejáveis aos eventuais parceiros (primeiramente virtuais, e depois, eventualmente se tornando reais), sem estabelecimento de laços sociais, e que poderiam ser consideradas — pelo menos no instante momentâneo do prazer, durante o relacionamento virtual — como ‘sujeitos-mercadorias’.

O jogo cênico foi dividido em duas equipes, e enquanto metade observava a outra executava. Um aluno da outra equipe fez o papel do *interator* (às escuras) e um membro na nossa o ‘sistema’ (representado por mim). Os demais participantes do exercício interpretaram os papéis dos usuários (reais e virtuais) desse sistema improvisando suas falas e ações, criando seus próprios personagens, conflitos internos e motivações pessoais. O enredo e a narrativa ficaram por conta do improviso e das regras que desenhei. O conjunto das ações executadas no exercício e a exposição dos fatos consumados elenco a seguir.

Propositivamente, o *interator* foi convidado a ‘entrar’ em um jogo de simulação — um *chat* de relacionamento — em que usuários interagem (através de seus *avatars* criados em ambiente virtual) com *avatars* de outros usuários também operados em rede *on line*.

Observa-se que não pudemos simular adequadamente essa situação, já que não tínhamos como reproduzir a área comum de uma sala de bate papo contendo um espaço virtual de um *chat* reservado a não ser que optássemos por usar uma sala pública já conhecida, nem havíamos alocado telas de visualização, computadores ou consoles que permitiriam um melhor uso do sistema virtual. Mas, como a intenção era de reproduzir um “experimento cênico de simulação de sistema interativo”, com o “desenvolvimento de sistema narrativo interativo (ferramenta livre)” e “criação dirigida de proposta de obra interativa de acordo com a pesquisa individual”, realizando um “jogo cênico: recriação do experimento do texto *Dramatic Presence*” — objetivos extraídos da ementa da disciplina NIAV do PPG-CINEAV da UNESPAR — resolvemos encenar todo o procedimento e o sistema em si, através do uso de palavras-chave e comandos.

Depois de ‘falsamente’ interagir no campo público do *chat*, o *interator*, ao assumir a característica primordial do *ludus* e da *paidia*, que é o jogo apoiado na *mimese*, na fantasia e na brincadeira, e o *interator*, tendo escolhido o seu gênero, foi instado, orientado e convencido (pelo sistema e *avatars*) a escolher outro usuário para entrar no modo privado da sala entre as seguintes opções: homem, mulher ou incógnito. O *interator* ainda poderia girar a “roda da fortuna” e o jogo escolheria por ele o outro usuário, aleatoriamente. Destaca-se aqui o momento *alea* que o sistema proporcionaria como experiência ao *interator*. Caillois (1990, p. 27), escreve que se “o *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* (reinvindicaria) a demissão da vontade, uma entrega ao destino”.

Caillois afirma que o jogo revela uma ‘bipolaridade fundamental’, que, nas palavras de Lyra (1999, p. 34), “ele designa pelos termos *paidia*, a exuberância, a fantasia, a improvisação, e *ludus*, a regra, a convenção”; e que envolve quatro estruturas “dominantes”: o *agôn*, a *alea*, o *mimicry* e o *ilinx*; ou seja, o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem (CAILLOIS, 1990, p. 32). Caillois complementa o que Huizinga (1980, p. 33) ressalta, que: “o jogo é uma atividade livre ou ocupação voluntária”; “o jogo não é vida corrente nem vida real, trata-se de uma evasão da vida real, visto que não pertence à vida comum” (Ibidem, p. 11); “todo jogo tem suas regras, são estas que determinam aquilo

que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (Ibidem, p. 12); “todos eles são mundo temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial, ligado ao domínio da estética” (1980, p.13).

O círculo mágico definido por Huizinga, “um mundo imaginário e temporário onde as regras do jogo são consideradas como uma descrição correta e adequada da realidade, onde as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade” (1980, p. 15), é apoiado pelo comum acordo com os jogadores. Esse atributo do círculo seria o que combina competição e colaboração do jogo e explica as características motivantes dos jogos. É dentro dele em que se torna aceitável a ideia de que as regras podem ser uma descrição correta do funcionamento de um sistema real, fora do círculo mágico. Nesse modo, em que os usuários supostamente deveriam trocar mensagens ainda mais reveladoras sobre si mesmas, o ‘sistema’ (acionado por mim através da vocalização de um aviso e comando) trava quando se inicia uma ‘troca de estímulos’ por meio da operação de controles a distância.

O sistema, a partir desse ponto — da execução dos comandos, rolagem da programação e evolução da história — entra em colapso, dando *bugs* (defeito, falha ou erro no código de um programa que provoca seu mau funcionamento), e se reinicia, depois de ‘aparentemente’ o *avatar* ‘morrer’. Isso se deu em três passos: primeiro o *avatar* do personagem apresentou defeito; depois o ator que o representou fingiu que morreu num curto-circuito elétrico (já que estaria conectado à máquina por meio de uma touca eletromagnética de circuitos neurais); e finalmente, o “sistema” foi emitindo avisos do passo a passo do jogo e alertas de segurança.

Em seguida, o *iterator* deveria decidir se optaria investigar o ocorrido ou não, já que, se o sistema fez com que o *avatar* ‘morresse’, o que teria acontecido com o outro usuário: ‘fritado’ seu cérebro e morrido também?

Ou seja, ele deveria refletir sobre a gravidade da situação, de que talvez também estivesse correndo risco de morrer caso entrasse no sistema, que poderia entrar em colapso novamente. Neste ponto o exercício não teve continuidade, devido ao transcorrer do tempo que foi estipulado para seu desenlace e também porque a própria equipe decidiu realizar apenas a primeira etapa da programação.



No sentido de prestar esclarecimentos de como o exercício foi programado, discorreremos a seguir o restante do formato desenhado. Em uma estratégia de proporcionar uma narrativa bifurcada, estabelecemos cursos distintos para o andamento da história, que entraria em um segundo modo de jogo:

**Opção 1** — se decidisse que sim, o *interator* deveria investigar as pistas do que teria realmente acontecido com o outro usuário, já que o ‘sistema’ de seu computador foi ‘resetado’; mas, ao fazer isso, o sistema também fez um *backup* de tudo, com histórico de entrada e saída (texto, voz e imagens). Ao fazer isso, o *interator* descobriria que o outro usuário teria sido assassinado de ‘verdade’.

**Opção 2** — se o *interator* desistisse de investigar a morte do usuário, ele deveria destruir as evidências do caso, a fim de ocultar sua participação como testemunha no crime, mas um entregador iria até sua casa e lhe entregaria um pacote-bomba. Agora, o *interator* deveria decidir se abriria ou não o pacote, já que ainda não saberia que se trataria de uma bomba entregue pelo assassino.

Juntando as pistas, o *interator* deveria ajudar o ‘sistema’ a prender o assassino, recolhendo as provas de autoria do crime, que estariam ocultas no próprio sistema, no aplicativo do jogo. Se ele abrisse o pacote, morreria. Se jogasse de novo, para juntar mais provas contra o assassino, deveria escolher entre os outros usuários que sobraram. Mas, e se o assassino fosse um deles?

Se o *interator* escolhesse a opção de jogar com o assassino (que ele ainda não saberia quem é), poderia ser ‘fritado’ e morrer também. Se o *interator* escolhesse jogar com o usuário inocente, ambos poderiam se tornar vítimas.

Como solução, o ‘sistema’ poderia conduzir de modo mais incisivo a narrativa, repassando comandos ao *interator* que deveria descobrir rapidamente a identidade do assassino e ajudar a prendê-lo, antes que mais alguém morresse. Se fizesse isso, ele ganharia o jogo. Lembrando que o *interator* poderia matar o outro usuário por acidente ou de propósito, já que teria em sua posse a bomba e o mecanismo de ‘fritar’ o cérebro do outro usuário mesmo sem saber quem seria o assassino (o que ocorre com o reset do sistema). O *interator* poderia ‘escolher errado’ e matar ‘sem querer’ a outra vítima, sendo acusado por homicídio e ocasionando sua prisão, livrando o verdadeiro assassino. O jogo,

neste caso, acabaria. Se o *interator* acertasse em sua escolha aleatória, jogando com o assassino e matando-o antes de ser morto por ele, o *interator* até poderia tentar provar que agiu em legítima defesa, mas fatalmente seria condenado por homicídio, acusado de ser ele o serial killer.

Portanto, as escolhas do *interator* refletiriam no andamento do jogo, impactando a si e aos outros suas próprias decisões. Por exemplo: se o *interator* viesse a ser um homem e escolhesse uma **mulher** 'avatar', o outro usuário 'real' poderia ser um **homem**, e vice-versa. Isso fez com que o exercício impactasse de modo diferente na plateia e nos atores, porque um dos aspectos importantes na escolha do primeiro modo de jogo do exercício foi pensado no incômodo processo de representar uma sala de bate-papo com fins pouco ortodoxos. A ideia do experimento não foi de constranger os atores a trocarem carícias ou intimidades, mas de pelo menos retirá-los de um padrão comportamental e de certa 'zona de conforto'. O resultado foi que todos acharam o exercício muito proveitoso, no sentido de que se divertiram bastante. Os espectadores deram algumas risadas ao longo do experimento e os atores, mesmo que tenham em algum momento tido dificuldades de desenvolverem suas falas e não interagissem com maior desenvoltura nos seus papéis, criaram diversas situações cômicas e dramáticas: um aluno disse que era um marciano (o que fez com que o *interator* o escolhesse); uma aluna disse que era de uma mesma cidade que o *interator*, causando uma aproximação entre eles e decurso de diálogos mais lógicos e encadeados; e finalmente, o outro ator disse que era mulher mesmo sendo um homem, mostrando que o *avatar* de uma pessoa nem sempre representa essa pessoa fidedignamente.

A segunda parte do exercício que foi encenada mostrou ainda mais fortemente essa questão na escolha de quem representaria o papel do usuário e seu *avatar*. Quando o *interator* (homem) aceitou o convite do 'marciano' (homem) para dirigirem seus 'avatares' até a sala em modo privado, os 'avatares' também eram representados por homens. Isso não resultou em empecilho algum no momento do exercício, mas deu uma mostra da força dos elementos de *paidia* e de *ludus* que o jogo possui quando os participantes envolvidos no processo se doam para a experiência. Essa questão não foi incluída como uma narrativa dentro do exercício nem debatida no momento seguinte, mas foi levantada dias depois.

Para finalizar a parte que discorre sobre a criação do exercício e sua narrativa, iremos concluir a apresentação do sistema, o fechamento da história e das escolhas do *interator*: se o *interator* escolhesse o incógnito, morreria, já que este seria o assassino, representado pelo dragão de fogo. Se o *interator* “morresse” rapidamente, poderia ser substituído por outro membro da outra equipe, que, a partir de então, se tornaria o novo *interator*. Ou ainda, imaginando outra configuração para o mesmo jogo: não importaria a escolha do *interator*, que até poderia transferir o poder de suas escolhas para a plateia, o assassino seria sempre a terceira opção.

A oposição e justaposição do equivalente binário representado pelas escolhas do jogo pelo gênero — **homem**, **mulher** ou **incógnito** — revela uma opção pelo sistema heteronormativo, intenção esta de ressaltar o objetivo aparente do jogo em si e das opções do assassino misógino instado no roteiro do exercício. O contexto da dinâmica do processo foi de trabalhar o conceito do assassino (o dragão de fogo ou dragão da morte) como um “desmancha-prazeres”, teorizado por Huizinga (1980, p. 14) como “o jogador que desrespeita ou ignora as regras”. O usuário que não acata as regras do jogo de simulação do *chat* de relacionamento, “matando” as vítimas que convence a entrar no modo privado e trocar confidências em videoconferência, demonstra que é um sexista e um desmancha-prazeres porque “priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’”. Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores” (ibidem, p. 14). Em outra passagem de Huizinga (ibidem, p. 15), evidencia-se mais fortemente a posição do usuário como esse personagem assassino: “frequentemente acontece que [...] os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias [...] todas as suas ações são marcadas por certo elemento lúdico”. É exatamente isso que acontece quando o assassino age, provocando o clímax do *ilinx* (a vertigem pelo gozo da morte) e o encerramento do jogo inicial, obrigando o *interator* a performar um novo jogo, agora de “pega-pega”, representado pelo *agôn* (o competir pela vida).

A simulação ou *mimicry* está presente o tempo todo no exercício proposto e a *alea* (sorte) ronda os personagens a cada nova fase do jogo. Para Caillois (1990), na presença de *alea*, “o destino é o único artífice da vitória”, e “se trata mais de vencer o destino do

que um adversário”. Dessa forma, o *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino (Ibidem, p. 27). Caillois (Ibidem, p. 41) define que o *mimicry* corresponderia ao imaginário, à ilusão:

O jogo pode consistir não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento [...] Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir outra (CAILLOIS, 1990, p. 41).

O *ilinx* é um “estado de exaltação”, “fuga” e “evasão” e está associado à “busca da vertigem”. Caillois (Ibidem, p. 44) acredita que “consiste numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico”. Trata-se, obviamente, de um “atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico” (Ibidem, p. 45). Caillois (Ibidem, p.35) declara que:

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a sua prática do *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança (CAILLOIS, 1990, p. 35).

O jogo proposto envolveu elementos de *paidia* e de *ludus* na sua sistematização narrativa, com um desenvolvimento programado para despertar o interesse pela interatividade entre os participantes e estimular o discurso e o debate entre eles acerca dos conceitos envolvidos no experimento — exercício de tensionamento entre narratologia e ludologia; de choque entre comportamentos agonísticos e antitéticos ‘reais’ e ‘virtuais’; aplicação de regras e convenções, pelo lado do *ludus*, e de fantasia e improvisação, pelo viés da *paidia*.

“Toda obra artística supõe um universo”, e Souriau (1993, p.21) destaca que “sem irrupção do microcosmo cênico pelo universo da obra não existe teatro”. Ele compara o autor a um demiurgo e o recorte de sua obra a um pequeno cubo, escrevendo sobre essa relação que não tem limites e pode se igualar em amplitude ao universo real e até mesmo confundir-se com este. Uma situação dramática é a forma particular de tensão inter-humana e microcós mica do momento cênico.

“Esse pequeno cubo de realidade”, como gosta de chamar Souriau (1993, p. 24), deve ser ampliado, “prolongado seu espaço real para um espaço ilusório”, perfazendo uma dupla função de recorte e contraste “entre as realizações físicas do microcosmo cênico e a

espiritualidade do macrocosmo teatral”, o que hipoteticamente se configuraria num *tesseracto* ou hipercubo de quatro dimensões, com capacidade de transfigurar — por intermédio da relação autor-obra-recepção, consubstanciada neste caso pelos elementos teatrais da cena, dos atores e da performance; ou melhor, da mimese, da diegese e da recepção — diversos elementos reais em uma categoria ficcional (dimensão simbólica); produzindo vários significados em um significante (dimensão convergente-divergente); que pode vir a ser uma experiência marcada pela frustração (dimensão ilusória), ou um aprendizado (dimensão construtiva). Souriau (1993, p. 35), aponta que:

Todo o teatro está nesse jogo alternativo das forças nucleares, ora caminhando paralelamente, ora apoiando-se umas nas outras, para depois ver jorrar do interior desse próprio apoio o impulso para frente que as transporta para o futuro. [...] Tudo é igualmente dinâmico aqui, dinamismo esse que, depois se exerce ou na progressão para outros momentos, ou na tensão interna do momento (SOURIAU, 1993, p. 35).

Júlio Plaza (1990, p. 9), em análise dos principais conceitos e interfaces teóricas que conduzem à compreensão das relações autor-obra-receptor e à arte interativa, partindo seu estudo da *Obra aberta*, de Humberto Eco, escreve que:

A abertura da obra de arte à recepção, relacionada necessariamente às três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração), detona vários graus para a interpretação. A *Obra Aberta* se identifica com a “abertura de primeiro grau” pois remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a “abertura de segundo grau” da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela Interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a “abertura de terceiro grau”. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das *Imagens de Terceira Geração* (PLAZA, 1990, p. 9).

Para Jenkins (2009, p. 30), “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos”. Segundo ele (Ibidem, p. 31), “a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros”, por que:



Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2009, p.31).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além da história e seu contexto, há que inserir na análise do jogo também o universo do observador e “o tipo de pergunta que ele endereça à imagem”, aqui expressando o argumento de Xavier (2003, p. 33) sobre o cinema. Ou seja, dentro de que situação se dá a leitura e ao longo de que eixo opõe-se verdade e mentira, revelação e engano. O autor expõe o que convencionou tratar por “dimensão política da imagem”, mas poderíamos estender esse raciocínio a qualquer obra estética e artística e não somente à imagem cinematográfica, desde que consigamos estabelecer o contexto de sua produção e reprodução. A arte, no sentido ocidental, em relação a sua tradição, distingue-se em três grandes regimes de identificação e o primeiro deles é o regime ético das imagens, para Rancière (2005). O autor ensaísta, declara que “aqui, a ‘arte’ não é identificada como tal, mas se encontra subsumida na questão das imagens” (RANCIÈRE, Ibidem, p. 28). Elas são objeto de dupla questão: a) quanto à sua origem (seu teor de verdade); e b) quanto ao seu destino (os usos que têm e os efeitos que induzem). Já dissemos que o experimento pode ser analisado como uma ferramenta de exercício de criação e se revela também como um recurso de aprendizado, porque proporciona aos envolvidos em sua aplicação métodos avaliativos baseados na cognitiva das heurísticas aplicadas. A simulação do sistema permite aos jogadores uma rápida assunção dos valores propostos e a “praticar melhor a arte de traduzir suas aventuras intelectuais e de contratraduzir as que se lhes apresentam”, e aos espectadores a distância que separa o saber da ignorância. Para Rancière (2012, p.15), a aprendizagem é uma prática emancipadora aos espectadores, e a distância por eles ocupada “é a condição normal de toda comunicação”.

Avaliação heurística é provavelmente o método mais utilizado quando se trata de avaliação de interfaces (sistemas operacionais ou softwares distintos que não podem se comunicar diretamente). Ela é uma alternativa rápida e de baixo custo para encontrar falhas na aplicação de projetos, especialmente durante um ciclo iterativo (um conjunto

quase sequencial de tarefas) de desenvolvimento de software. Trata-se de um método de inspeção de usabilidade em que especialistas utilizam um conjunto de heurísticas (princípios e orientações práticas) e avaliam se a interface do software inspecionado as obedece ou não. Para cada heurística infringida, o avaliador julga a gravidade das consequências da infração, sinalizando assim a necessidade ou conveniência de se alterar a interface para torná-la (mais) usável.

Em retrospectiva, a revolução cognitiva foi o ponto de virada no qual o ser humano tornou-se independente de suas limitações biológicas. O *homo sapiens*, “com o surgimento de novas formas de pensar e se comunicar, conquistou o mundo, graças à sua linguagem única”, escreve Harari (2015, p. 27). Nós contamos, ouvimos e acreditamos em histórias, possibilitando que pensássemos de uma maneira sem precedentes e nos comunicássemos usando um tipo de linguagem totalmente nova e conseguíssemos expandir nossas formas de comunicação. O que diferenciou nossa espécie foi a capacidade de criar e transmitir informações sobre coisas que não existem. Somente os humanos podem falar sobre coisas que nunca viram, tocaram ou cheiraram, e dessa forma, criar realidades paralelas. Deuses, religiões, lendas e mitos apareceram pela, primeira vez, com a revolução cognitiva, e com isso, narrativas cada vez mais complexas foram criadas e transmitidas. A linguagem se estruturou e se modificou ao longo do tempo, codificando a vida do homem e ressignificando o mundo, reelaborando signos e símbolos e se desenvolvendo.

Os enredos de muitos dos filmes de hoje narram histórias sobre um modo de vida que ainda está por vir, repleta de desafios tecnológicos que têm em comum a imersão e a convergência.

Segundo Harari (2015, p. 410), “estamos em uma nova era: a da revolução científica”. As novas mídias, com suas ferramentas de multimídia e interatividade, reordenam as interfaces entre o cérebro e o processador digital da sociedade da informação, libertando potencialidades que devemos considerar e que transcendem as narrativas dos mais criativos escritores de ficção.

A criatividade é o fator decisivo para o ser humano nas atividades culturais do brincar, na arte e no jogo. Winnicott (1975, p. 63/79/80/142) diz que:

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: facilita o crescimento; conduz aos relacionamentos grupais; pode ser uma forma de comunicação. o natural é o brincar [...] É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação [...] e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self) [...] Pode ser visto como sagrado para o indivíduo, porque é aí que este experimenta o viver criativo (WINNICOTT, 1975, p. 63/79/80/142).

O jogo, sendo anterior à própria cultura, supera os limites físicos e biológicos do homem, nas palavras de Huizinga, por causa da sua função significativa. O jogo satisfaz as necessidades do ser humano e seus instintos miméticos e diegéticos, interna e externamente.

Winnicott (1975) propõe uma terceira área de experiência humana para situar o espaço transicional que o jogo (na transição entre o brincar e a realidade) significa, a da experiência cultural. Essa área intermediária de experiência é também transicional, “pois é nela que se arma o jogo”, para Lyra (1999, p. 37), “do cinema, entre diretor e filme, entre filme e espectador”. Já para nós, acreditamos que essa faculdade do jogo poderia ser estendida a quaisquer atividades criativas humanas, desde que assim se convencie na mente do jogador. Isso resultaria, tanto do ponto de vista do autor da obra criativa quanto do receptor, à luz da abertura da obra de arte de terceiro grau, proposta por Plaza (1990, p. 9), “um novo e decisivo agente de instauração estética”, porque a convergência midiática e o uso das ferramentas de comunicação já operam a serviço de uma lógica interna narrativa, segundo Jenkins (2009, p.31), representando uma transformação cultural que “altera o fluxo do pensamento racional e o processamento dos conteúdos transmitidos”. Como se o modo em que dialogamos as informações obtidas e os conceitos culturais em memória agissem nas sinapses cerebrais, fazendo-as construir pontes entre os níveis de inteligências cognitivas, operando a capacidade organizacional e criativa de acordo com nossas inferências subjetivas – informações, raciocínio e conclusão a serviço de uma lógica interna narrativa.

Olhando em perspectiva, a construção da trama e a complexidade da narrativa já trabalham nessa ótica. Para Harari (2015, p. 410), “o futuro guarda alterações substantivas na consciência e na identidade humana”.

A arte imita a vida ou a vida imita a arte? Ambas. E, ao mesmo tempo, nenhuma. Esse dilema filosófico, atribuído erroneamente a Aristóteles (Estagira, 384 a.C. — Atenas, 322 a.C.), ocupou durante algum tempo a mística dos discursos sobre estética e linguagem

narrativa. De acordo com Lemos (2009, p. 88), a frase original seria algo como “a vida imita a natureza” e está nos *Metereológicos* (IV, 3.381b, p. 6). Aristóteles (2009) trabalha no Livro II da Física, na Retórica e na Metafísica com os conceitos de arte como *tékhne*, de imitação como *mímesis* e de natureza como *physis*. Não se trata, portanto, da arte como *poiesis* e da vida como práxis, como se depreende na *Poética* (2008, p. 37). Lemos (2009, p. 85) conclui que “Aristóteles uniu a matéria e a forma para explicar a natureza; a forma é concebida como princípio de uma substância concreta na qual há uma matéria formada”. A imitação da natureza por parte da *tékhne* (arte) aparece como uma noção evidente, para Lemos (*ibidem*), e o termo *mímesis* é introduzido como expressão de uma verdade já conhecida. Segundo o autor, a natureza teria um princípio interno e a arte um princípio externo e acidental em relação à matéria produzida; mas, como a natureza, a arte tem que fazer, produzir, com matéria e forma — e esta é a analogia que liga a arte à natureza.

Para encerrar, citamos Rancière (2012, p. 15) em *O espectador emancipado*, por acreditar no propósito de uma nova metodologia que se principia a partir de um novo modelo actancial: “O mestre ignorante não ensina seu saber aos alunos, mas apoia suas aventuras pelo mundo das coisas e dos signos, que digam o que viram e o que pensam do que viram, que o comprovem e o façam comprovar”.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Física I-II**. Trad. Lucas Angioni. 1 ed.. Campinas: Unicamp, 2009.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Trad. José Garcez Palha. 4 ed.. Lisboa: Cotovia, 1990.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**; forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Trad. S. U. Leite. Revis. H. de Campos. 1 ed.. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- HUIZINGA, Johann. **Homo ludens**. 2 ed.. Perspectiva: São Paulo, 1999.
- HARARI, Yuval Noah. **Sapiens**: uma breve história da humanidade. 1. ed. Trad. Janaína Marco Antonio. Porto Alegre: L&PM Editora, 2015.
- KELSO, M. T., WEYHRAUCH, P., BATES, J.. In PRESENCE: The Journal of Teleop. and Virtual Environments. **Dramatic Presence**. v. 2, n.1, MIT Press, 1993. Disponível em: <[https://research.utwente.nl/files/5326090/ImprovInteractiveDrama\\_swartjes.pdf](https://research.utwente.nl/files/5326090/ImprovInteractiveDrama_swartjes.pdf)>. Acesso em: 18 abr. 2019.

LACAN, Jacques Marie Èmile. In *Lettres de l'EFP. La troisième*. Paris: EFP, n.16, p.178-203, nov. 1975. Disponível em: <[http://staferla.free.fr/Lacan/La\\_Troisieme.pdf](http://staferla.free.fr/Lacan/La_Troisieme.pdf)>. Acesso em: 07 jul. 2016.

LEMOS, Carlos de Almeida. A imitação em Aristóteles. **Anais de Filosofia Clássica**. Rio de Janeiro, v. 3, n.5, p.84-90, 2009. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/FilosofiaClassica/article/view/16970>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

LYRA, Bernadete. Vendo um filme ou atravessando um território de jogo. **Significação: Revista Brasileira de Semiótica**. São Paulo, n.13, p. 29-44, mar. 1999. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90526>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

PLAZA, Júlio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. **CONCINNITAS – Revista do Instituto de Artes da UERJ**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p.7-34, mar. 2003. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/concinnitas/article/view/42746>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SOURIAU, Étienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. 2 ed.. São Paulo: Ática, 1993.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. 1 ed.. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. 1 ed.. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

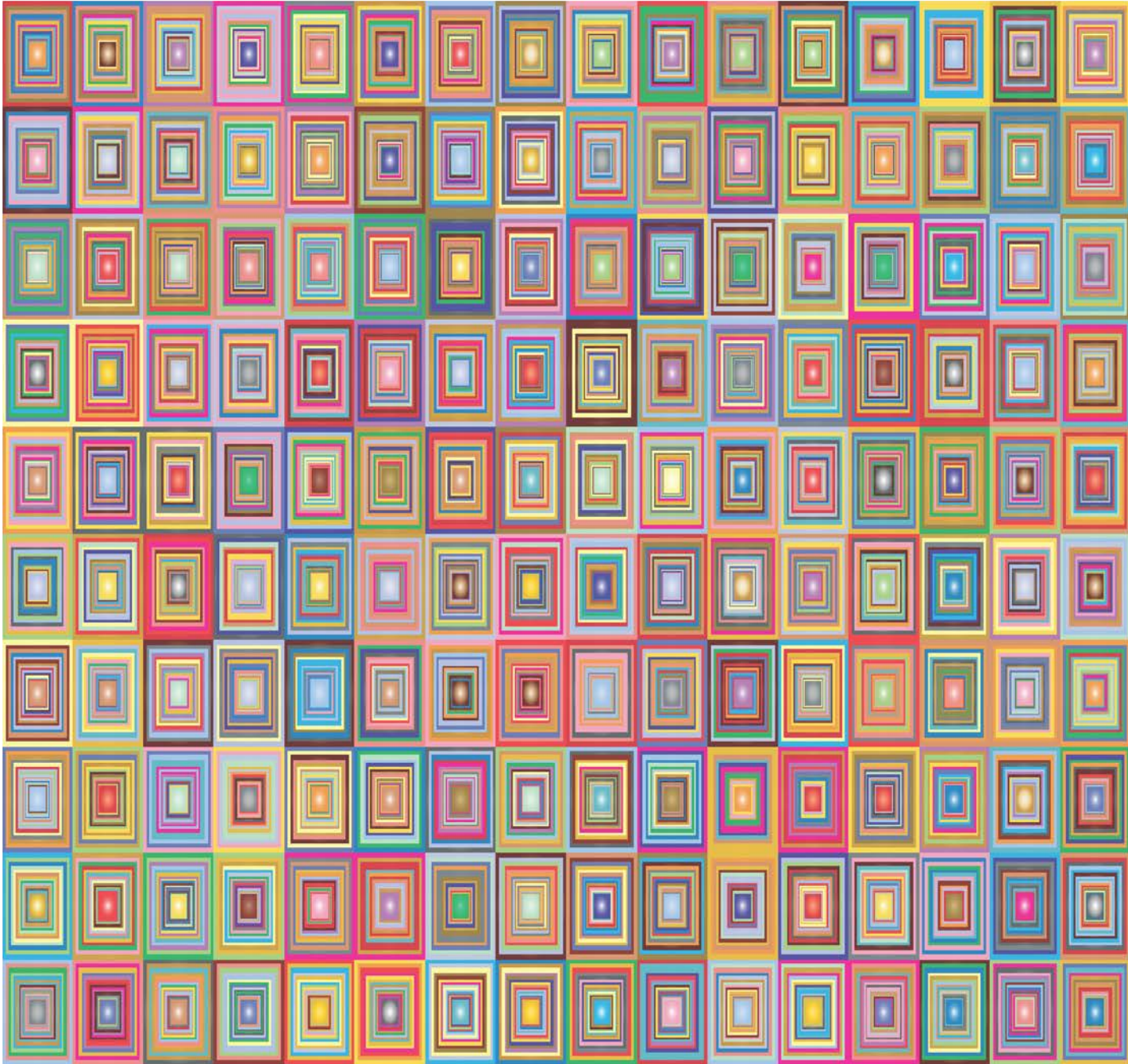
Recebido em: 28/04/2020

Aceito em: 20/07/2020



# ENTREVISTA

## INTERVIEW



**UM DEUS ASSASSINO DE SI MESMO - ARS  
BELLICORUM DE ENRIQUE ANDRADE****Vinicius Gomes Pascoal<sup>1</sup>**

Entrevista com Enrique Andrade<sup>2</sup>, realizada por Vinicius Gomes Pascoal (VGP) em 09 de dezembro de 2019, na estação portuária. O silêncio laboral das segundas-feiras que ambientam os *boulevards* do Recife, outrora holandês-português, segue a velha premissa que o sol nasce para todos, mas a sombra custa herdar. Numa cidade onde ainda desconhecíamos as arboviroses, o entrevistador tentou revisitar as memórias e as origens de um artista que potencializa um fazer rizomático entre vida, política e arte.

Enrique Andrade é de Camaragibe, cidade pernambucana com a sexta maior população da região metropolitana do Recife. Em tupi guarani “*caa*” significa planta e “*mbaraá*» significa enfermidade. Camaragibe significa rio dos camarás, o rio das camará-de-cheiro, da cambará-miúdo, do cambará-verdadeiro e do cambará-vermelho, um arbusto *Eukaryota Plantae Magnoliophyta Magnoliopsidia Lamiales Verbenacea Lantana*. As flores da camará são aromáticas e altamente tóxicas e sua ingestão é capaz de matar bovinos e suínos. Desde junho de 2019 a cidade de Camaragibe encontra-se privada de seu prefeito, Meira, que é investigado por crimes de lavagem de dinheiro, desvio de bens e rendas públicas, fraudes a licitações, organização criminosa, peculato, além de ter convocado funcionários da esfera pública para participação compulsória no show de sua noiva.

622

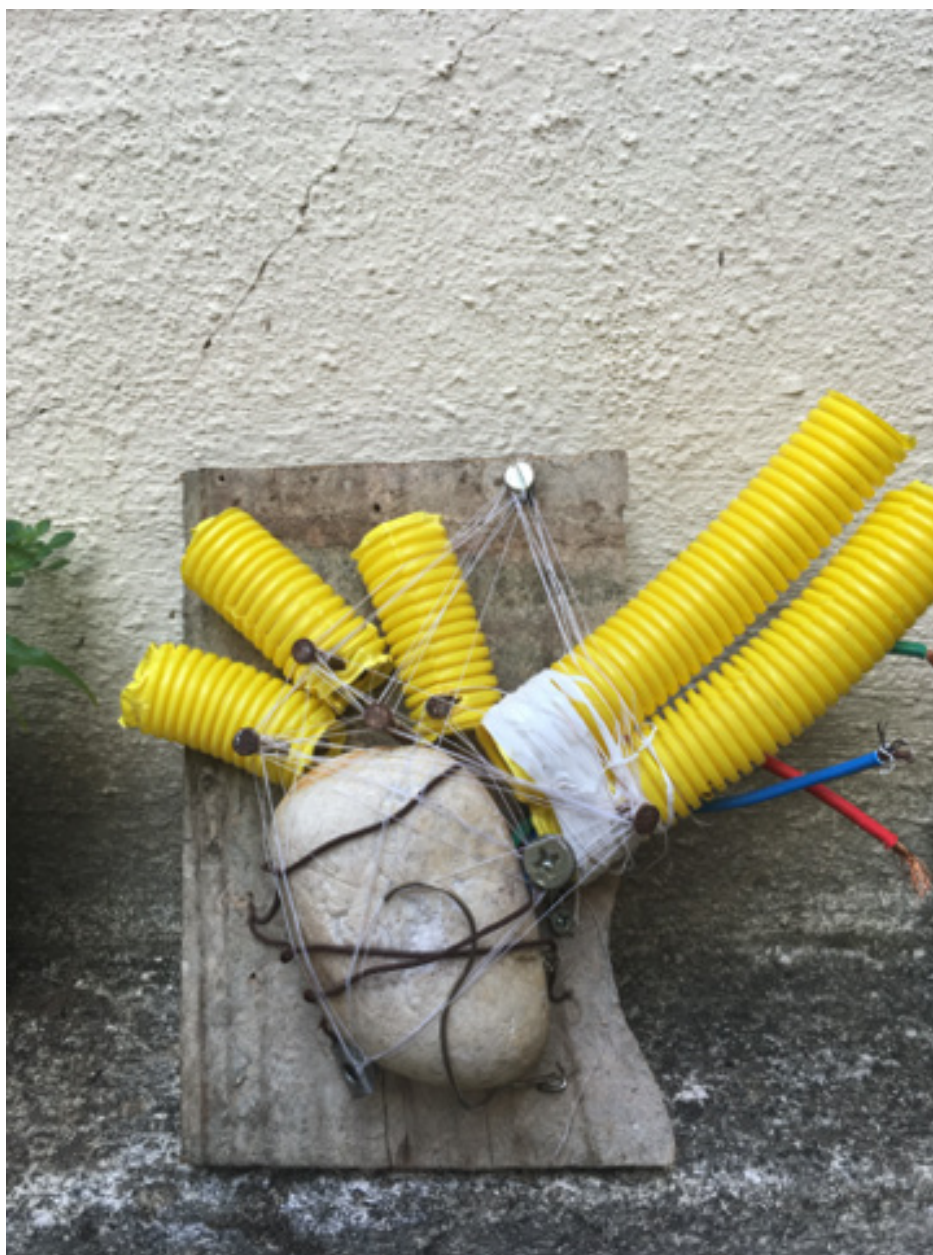
---

1 Professor e tradutor. Mestre e especialista em literatura e língua inglesa, pesquisou como a intersemiose foi utilizada no romance *a* (1968) do artista Andy Warhol. Foi parecerista da Sulake (Finlândia-Brasil) e do Funcultura (PE). É docente na UFRPE, YDUQS, e FAFIRE. Email: niciusmatrix@gmail.com

2 Enrique Andrade nasceu em 1997, multiartista tece seu trabalho como parte inerente e indissociável do seu existir. Sua trajetória profissional aberta ao público se dá com sua exposição “Além do Falo” (2016). Artista visual contemporâneo, poeta, professor de História, livreiro e produtor cultural. Desenvolve atividades no Ateliê Casa 97 (@ateliēcasa97) e integra o coletivo Artepública. Suas principais linhas de atuação são no campo da performance, instalação, arte objeto, pintura, modelagem e poesia.



Figura 1: Coração Humano II



Fonte: Enrique Andrade, Camaragibe, 2018, técnica mista.

Figura 2: Senhor do Bonfim



Fonte: Enrique Andrade, Camaragibe, 2018, técnica mista.



Figura 3: Liberdade de expressão



625

Fonte: Enrique Andrade, Camaragibe, 2018, técnica mista.

**VGP:** Os trabalhos em tapeçaria de sua avó e os desenhos e pinturas produzidas por seu irmão foram elementos de inspiração estética na sua *poiesis*? Quando você encontrou uma linguagem particularmente sua?

**Enrique Andrade:** Sem dúvidas que o fazer artístico do meu irmão, Edson Andrade, e da minha vó, Cosma, foram/são de suma importância. Não me vejo como sou, enquanto artista, sem estas duas pessoas. As contribuições dos tapetes da minha vó ficam claras em



alguns trabalhos que envolvem colagem e costura, contudo, no meu processo criativo não percebia estas contribuições inicialmente, o exercício de perceber como minhas lembranças estão presentes no meu trabalho foram fundamentais para isto.

Outra figura foi um divisor de momentos em meu processo de descoberta enquanto artista, Wilton de Souza, artista plástico modernista, que integrou a Sociedade de Arte Moderna do Recife e do Ateliê Coletivo. Tive a oportunidade de trabalhar junto com seu Wilton quando fui estagiário do MAMAM (Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães), entre as conversas, debates e momentos em que pude lhe ver desenhando, fui formando muito da minha identidade. O grande e reconhecido artista é mestre da humildade, sempre se colocou lado a lado e incentivou meu trabalho.

Não poderia esquecer do MAMAM, do curso de Licenciatura História da Universidade de Pernambuco (UPE) e o contato com Taysa Carvalho, também jovem artista pernambucana. Sem este coletivo de pessoas meu fazer não seria o mesmo, enquanto ao encontrar uma linguagem minha, prefiro pensar que isto é algo infinito, uma busca que irá perdurar e encantar meus dias. Minha identidade artista é um misto, onde clássico, moderno e contemporâneo são postos em um liquidificador sem tampa, fazendo transbordar por todos os lados agonia e encanto. Sou sujeito do tempo, como tal meu processo faz e é feito por ele.

626

**VGP:** Além de dedicar parte do seu tempo à conclusão de um curso de licenciatura em história e às atividades de docência na mesma disciplina você também está atuando na militância política e em trabalhos de curadoria do MAMAM. Como você percebe esse diálogo produtivo? Tantas atividades prejudicam ou favorecem sua construção artística?

**Enrique Andrade:** Antes de mais nada, acredito que meu trabalho, enquanto fui estagiário no MAMAM esteve muito mais ligado a documentação e a reserva técnica, a curadoria sem dúvidas apareceu em minha vida lá também, mas se restringe a uma exposição coletiva, de obras do acervo, feita em conjunto com outros/as estagiários/as. O que posso dizer é que sem a vida que levo, meu fazer artístico seria outro, arte e vida estão juntas e inseparáveis para mim.

Minha vida é uma confusão, isto é claro e não me assusta. O misto de fazeres é um desafio que tento dar conta, trabalhar, ser filiado ao Psol, ser poeta, produzir arte, estudar arte em um instituto federal (IFPE) e está em processo de conclusão do curso de História é uma maluquice que nem eu entendo, nem pretendo entender.

Obviamente que um emprego formal impossibilita muito do meu processo de criação, mas sem ele, custear os materiais necessários para minhas obras seria difícil. Não estou sozinho enquanto jovem artista nesta situação, muitos de meus amigos e amigas se dividem entre estudos, trabalho formal e produção artística, que por vezes não é compreendida como trabalho. Muito nos falta para avançarmos em qualidade de vida para artistas brasileiros/as, ser artista, pior ainda, jovem artista, é como assinar um contrato com a miséria. Para isso é necessário retomarmos os avanços na área da cultura, aos editais e a liberdade de expressão, que tão ferida, também fere, inclusive fisicamente, a integridade do fazer artístico livre.

**VGP:** Na Exposição Gritos (2018), sediada na UPE Campus Mata Norte em parceria com a Bienal da UNE e curadoria de Alef Pierry, você apresenta uma imersão de sociedade barulhenta e ruidosa onde o diálogo parece inexistir, abandonando sua prática cotidiana que dá lugar enquanto peça de antiquário. Como se desenvolveu esse processo de criação?

**Enrique Andrade:** Falar nesta exposição é falar em incômodo. Sou jovem, camaragibense, pernambucano, pobre e de esquerda, não consigo não estar imerso no desconforto, apesar de todos os meus privilégios. Estar no mundo e não estar desconfortável é um sinal de opressão, pode aparentar que estou sendo radical, palavra constantemente utilizada atualmente, mas ver alguém que sofre e calar é ser conivente com o sofrimento. E quando rompemos a linha da dignidade humana, já não se pode mais saber o que nos espera, se não o pior. É isto que vivemos hoje no Brasil, em especial em toda a América Latina e no Mundo. Ser artista e não denunciar isto é colaborar para um projeto anti-humano, um projeto de poder catastrófico. Quando pensei no nome “Gritos”, pensei no grito como maneira de expor o que me incomodava, o que colabora para as opressões e

distanciamento da coletividade, o que distanciava as pessoas, as tornando hiperconectados e tão distantes ao mesmo tempo. É o grito, como vômito, que une todos os trabalhos em exposição.

**VGP:** Uma de suas obras, a “Senhor do Bonfim (2018)”, é composta por uma lata de refrigerante e uma fita tradicional baiana. É impossível negar tanta referência oriunda do cristianismo em suas obras, independente do suporte ou técnica escolhida. Qual a importância da religiosidade em sua produção?

**Enrique Andrade:** Fui Católico Conservador e Praticante por muito tempo, contudo, descobri no cotidiano da minha comunidade que o que tinha aprendido pouco tinha haver com a grandiosidade dos divinos, das religiosidades, da figura de Cristo. Os esfomeados me apresentaram um Cristo esquecido pelas Igrejas Institucionalizadas, preocupadas mais com suas verdades do que com o desenvolvimento integral humano. Aí foi questão de tempo para encontrar teólogos e teologias, como a da Libertação, que me propusessem novos caminhos. Hoje não tenho mais religião, me considero espiritualista, acreditando que as religiões e espiritualidades podem conviver em harmonia e colaborar, tão quanto a arte, para a libertação integral dos sujeitos. Neste sentido, seria impossível que a religião não estivesse presente e gritante em meu trabalho, o que não quer dizer que ele se apresente como exclusivamente devocional ou exclusivamente contestatório. Ele é o que é, é meu trabalho e isso já diz muito. Quando coloco uma lata de refrigerante, famoso no Estado do Maranhão, que tem o nome da figura central do cristianismo, com uma fita devocional amarrada, quero incomodar, é sem dúvida um processo de crítica para aquilo que erguemos e adoramos, como o dinheiro, o poder a miséria do outro e da outra e nós mesmos.

**VGP:** Ainda na Bienal da UNE, na UPE Campus Mata Norte, você foi resistente em permitir o registro fílmico da performance “*Deus criou as águas no primeiro dia, em 12 mil anos os seres humanos destruíram*”? A efemeridade da performance é algo que lhe interessa?

**Enrique Andrade:** A efemeridade da vida me interessa. Não fui resistente a filmagem, sendo bem sincero nem me preocupei com ela, estava performando pela primeira vez e tinha meus receios. Contudo, ao iniciar a performance, senti como se estivesse só, o tempo passou de outra maneira, maneira que não consigo descrever aqui em palavras. Performar foi fazer uma liturgia, arriscada sem dúvida, arte e risco andam juntos. Performar foi me reencontrar, foi, num universo e espaço não pronto para ver meu corpo gordo quase nu, um fazer prazeroso e místico. Ao terminar tinha pouca para falar, muito mais para sentir e perceber, perceber o que tinha causado na cabeça da cada pessoa que visualizava. Isto se repete até hoje no decorrer de outras performances, tal como o corpo que sente toda energia e pressão no outro dia, é como que sinta muitas dores e não consiga trabalhar.

**VGP:** Me questiono sobre a escolha de suportes para a construção das obras expostas em Gritos. Caixas de fósforos, câmeras analógicas, canos, madeiras, pregos, linhas, fios, vigas de aço, cascas de plantas. Essas obras ficaram expostas numa universidade pública onde existem aproximadamente dez cursos de formação de professores. Há alguma intenção nessa seleção de suporte?

**Enrique Andrade:** Primeiramente não, não fui eu que escolhi os suportes, eles que se apresentaram, comunicaram que precisavam ter outra narrativa a mais que o cotidianamente nós damos para eles. Meu trabalho é visceral, quando olho para algo e penso no processo de criação, quero logo fazer. Por vezes não me preocupo com o resto do material necessário, vou buscando coisas ao redor, quando não encontro, utilizo o próprio corpo como instrumento, não poucas vezes me arranhei na produção artística. Tudo tem potencialidade para virar arte, basta que assim olhemos. Confesso que os suportes incomodaram muitas pessoas, isso ficou claro nos comentários de corredor e nas expressões, a clássica pergunta: “isto é arte?”.

**VGP:** Há pouco tempo constava em suas descrições o termo “artista sem galeria”. Jovens artistas negros e periféricos, a exemplo de Samuel de Saboia, ganharam espaços além daqueles que lhes foram negados pelo *milieu* local. Como você percebe a produção crítica no estado de Pernambuco?

**Enrique Andrade:** Viver é sempre processo. Estou sem galeria e acredito que irei permanecer, como a maioria dos jovens artistas, por um bom tempo. Isso em si já aponta muitas questões que devem ser tratadas socialmente, como o mercado das artes, os empregos que são gerados e como o campo da arte tem recebido os jovens, de maneira principal as jovens artistas pobres. Não nascer numa família do campo da arte conceituada e já dita como arte, seja pelas instituições, seja pelos curadores, é um desafio. Antes de mais nada, se dizer um artista é um desafio, se dizer um artista, sendo pobre, é um desafio ainda maior. Historicamente a arte foi legada aos ricos e o artesanato aos pobres, a própria palavra arte já carrega um peso em si, um peso por vezes excludente. Ocupar os espaços é uma luta, mas também um dever, estar sem galeria formal é pensar quais outros espaços podem ser espaços para o desenvolvimento criativo e a possibilidade de viver daquilo que se produz. Minha realidade hoje é que tenho um emprego formal para sustentar meu outro emprego: artista. E como você lembrou, artista sem galeria. Contudo, sei que não estou só, em Pernambuco somos muitos e muitas, permaneceremos de pé, resistiremos.

**VGP:** Na exposição Gritos (2018) você menciona o Zygmunt Bauman e o Alef Pierre parece ocultar qualquer citação ao autor nos encartes e materiais gráficos que foram distribuídos sobre a exposição. Em Liberdade de Expressão (2018) você também traz uma câmera digital ensanguentada, como se novamente retornasse às experiências de sociedade líquida do Bauman. É possível fugir dessa liquidez pós-modernista e da hiper-história conceituada pelo Luciano Floridi?

**Enrique Andrade:** Estamos no tempo em que estamos. Todos e todas somos formados por nossos interesses, não existe nada de errado nisso, é nosso dever, enquanto sujeitos do nosso tempo, julgar quais interesses nos cabem e respeitam as individualidades e coletividades. Somos seres subjetivos, a arte é uma das grandes provas desta realidade, não precisamos só do que consideramos básico para viver: ar, alimento, água... Precisamos de arte. Esta é uma questão da pós modernidade, ou modernidade tardia. As relações estão cada vez mais efêmeras e menos profundas, cada vez mais próximos e menos íntimos e aptos ao toque físico e mental. Em um trabalho da Equipe Bruscky e Santiago é possível



ler “A arte é a última esperança”, eu acredito nisso, a arte é nossa esperança e a nossa maneira mais humana de sermos humanos. Para tempos em que o contato em intenso e as relações rápidas, apostar na arte é quebrar toda esta lógica.

**VGP:** Não posso comentar nada sobre sua instalação Arqueologia Existencial da Memória, trabalho mais recente exposto em 2019 no mesmo campus da Universidade de Pernambuco, porque não consegui visitá-la em tempo. Existe algum diálogo entre a instalação e as raízes indígenas de sua família? Sei que este é um dos temas que interessam suas pesquisas atualmente.

**Enrique Andrade:** Sim, existe! A maior parte do meu trabalho traz uma reflexão sobre a compreensão do termo memória, compreendida de maneira equívoca como lembrança. A memória é um grande jogo, onde lembrar e esquecer estão juntos, nesta instalação trago a ideia de um campo arqueológico, onde a escavação permite ver personagens de livros História do Ensino Médio. A instalação termina por ser um convite a mim mesmo e a quem assim se permitir, a escavarmos nossas memórias individuais e coletivas, percebendo os possíveis motivos de lembrarmos-nos do que lembramos e esquecermo-nos o que esquecemos. Nada é por acaso, existe um fio condutor que está escondido, é necessário abrir as cortinas e tirar a poeira que esconde tudo que tentaram apagar. Assim é nossa memória no que diz respeito à ancestralidade, no momento tenho buscado por recordações familiares para posteriormente tentar outros meios. Desde que estive com o povo Xukuru do Ororubá algumas questões que estavam silenciadas foram trazidas. A minha mais recente instalação, “Territórios”, é justamente o fechamento deste ciclo iniciado em 2016 com os Xukurus e abertura de um novo ciclo, onde estou mais consciente daquilo que sou, precisando agora percorrer um longo caminho para recuperar os apagamentos, acredito que a arte irá me ajudar neste processo.

**VGP:** O (pro)[em]blemático Ezra Pond definia os artistas enquanto antenas da raça. Você prefere a fumaça dos povos indígenas originários enquanto meio transmissor ao invés das antenas digitais e das bolhas de conteúdo face às ameaças democráticas que vivemos atualmente? Quais serão os próximos passos para o artista, professor e poeta?

**Enrique Andrade:** Eu prefiro ficar com a máxima de Pedro Casaldáliga: “Na dúvida fique ao lado dos pobres”. Eu não poderia estar em outro lado, pois assim me reconheço. Nós, tidos como minorias, na verdade temos muito poder, quando não nos escutam, gritamos, gritamos e sempre gritaremos, não é nossa cara ficarmos calados e caladas. Eu estou com a fumaça que se eleva e me protege, estou com a força dos encantados e dos orixás, estou com a força dos santos e dos espíritos de luz. Estou com aqueles que nos precederam e derramaram seu sangue para estarmos de pé. Utilizarei, mesmo com muita dificuldade, reconheço (risos), inclusive as antenas, aquilo que pudermos utilizar e ocupar para garantirmos a sobrevivência de quem carrega este país e o mundo nas costas. Não são tempos fáceis, vivemos, dentro da democracia, práticas não democráticas que ameaçam os direitos conquistados e que deveriam estar estabelecidos. O atual presidente brasileiro é aquilo que uma democracia nunca deveria deixar frutificar, ele é a imagem simbólica de uma classe média desesperada e esperançosa em ficar rica, que por sua vez protege uma pequena parcela, os verdadeiros ricos do país, sem mesmo ter consciência. Eu espero e luto para que estes tempos se acabem logo, a minha esperança se dá na força da união popular, que se ainda não chegou, um dia chegará. Meu trabalho como artista é acompanhar.

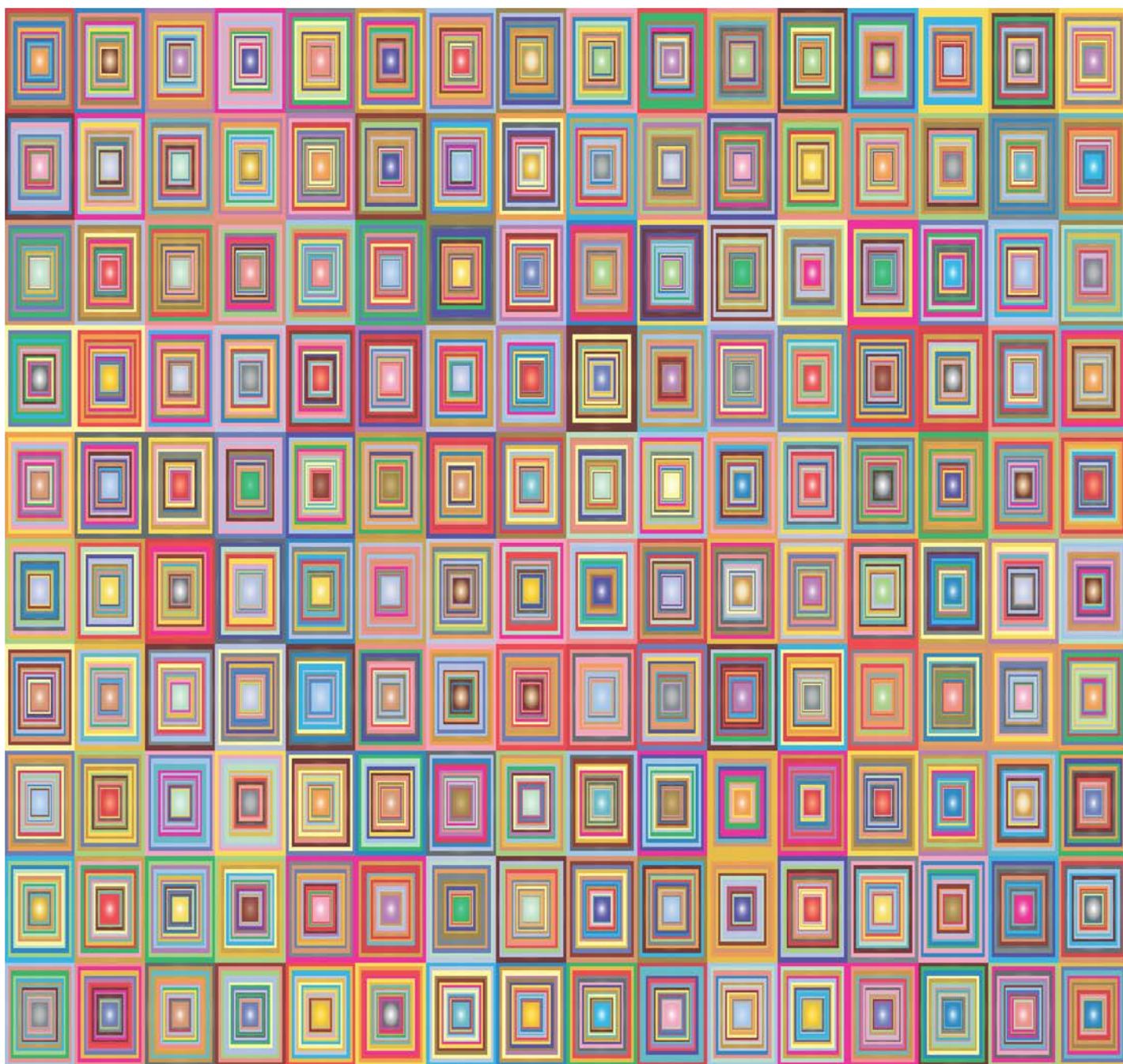
632

**VGP:** Enrique, mais uma vez agradeço por aceitar esse convite e participar desta entrevista à Revista Mosaico. Meu sincero agradecimento aos colegas do departamento de Artes da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) - Campus de Curitiba II - Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Um abraço especial ao André Schimi, egresso da UNESPAR, e ao amigo Christian Barbosa, da UniFIL Londrina, por ter alertado sobre a existência deste egrégio periódico.

**Enrique Andrade:** Eu agradeço pela oportunidade e boa conversa. Falar sobre arte é trazer esperança e questionar o inquestionável. É dar novos significados, refletir que nada está pronto e acabado. Espero que em outra oportunidade nosso país esteja em dias democráticos, ensolarado de justiça social.

**Entrevista recebida em: 04/01/2020**  
**Aceita em: 20/07/2020**

# RESENHAS REVIEWS





## CINEMA, MODA E FIGURINO

Helio Ricardo Sauthier<sup>1</sup>

Sobre FARAH, Alexandra. *101 filmes para quem ama moda*. São Paulo, SP: SENAI-SP Editora, 2016, 272 pp, ISBN 978-85-8393-486-8.

**RESUMO:** Trata-se de uma resenha crítica do livro *101 filmes para quem ama moda*, de Alexandra Farah, publicado em 2016 pela Editora SENAI-SP, contendo quatro capítulos, divididos em: *Grandes Estilistas*, *Documentários*, *Cinema Brasileiro* e *Musicais*. A autora é jornalista e foi correspondente na área da moda em Nova York, onde estudou moda no *Fashion Institute of Technology* e cinema na *Parsons School of Design*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; Moda; *Mise en scène*; Figurino.

**ABSTRACT:** This is a critical review of the book *101 filmes para quem ama moda*, written by Alexandra Farah and published in 2016 by the Editora SENAI-SP, containing four chapters, divided into: *Great Stylists*, *documentaries*, *Brazilian Cinema* and *Musicals*. The author is a journalist and has been a Fashion Correspondent in New York, where she studied Fashion at the *Fashion Institute of Technology*, and cinema at the *Parsons School of Design*.

**KEYWORDS:** Cinema; Fashion; *Mise en scène*; Costume

Um filme é constituído por conjuntos de sistemas que lhe dão corpo, lhe dão uma forma. Tais sistemas são acionados para que possamos buscar ordem e sentido pela operação mental, havendo, portanto, uma relação de dependência entre a obra fílmica e a pessoa que a experiência.

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) na Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *Campus* de Curitiba II/FAP- vinculado à linha de pesquisa Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo. Especialista em Fundamentos do Ensino da Arte (FAP). Membro do Grupo de Pesquisa Elkos: imagem e experiência estética (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq). E-mail: hr.sauthier@gmail.com

Um dos elementos que constituem um filme é o figurino que, aliado aos outros elementos cinematográficos, confere uma forma e possibilita a experiência espectral. O figurino assume uma função específica no fazer fílmico, que tanto pode ser utilizado para expressar aspectos realísticos, quanto bastante estilizados, de acordo com a proposta de cada filme e seu/sua realizador/a.

O figurino é um dos principais elementos formais da *mise-en-scène* para a construção de narrativas de aspectos históricos, como em *A Época da Inocência* (Martin Scorsese, 1993), mundos imaginários, como em *O Planeta dos Vampiros* (Mario Bava, 1965), ou serem empregados numa estética essencialmente realista, como no filme *A Terra Treme* (Luchino Visconti, 1943).

A obra de Alexandra Farah explora o uso do figurino por meio dos campos do cinema e da moda, que se entrelaçam para tecer o complexo tecido que compõe o nosso imaginário cultural. A autora traz exemplos de filmes e documentários que contam com a participação de célebres figurinistas/estilistas. Mesmo tendo papéis diferentes, as funções do figurinista e do estilista podem se sobrepor. O *estilista* é um criador de moda, cria para vestir e transformar as sociedades, apontando mudanças comportamentais e de estilo. O *figurinista*, por sua vez, tem o papel de vestir uma pessoa, um personagem, expressando seu caráter, personalidade e classe social, não possuindo, portanto, a intenção primeira de lançar moda, mas de servir-se dela para a composição dos personagens. No entanto, como é um trabalho que objetiva expressar identidades, muitas vezes suas criações acabam caindo no gosto coletivo e entrando na moda, justamente pela identificação do público.

O livro traz exemplos comentados sobre filmes que contaram com a participação de estilistas, como Coco Chanel em *Ano passado em Marienbad* (Alain Resnais, 1961), Hubert de Givenchy em *A bonequinha de luxo* (Blake Edwards, 1961), Yves Saint Laurent em *A Bela da Tarde* (Luis Buñuel, 1967), Giorgio Armani em *Gigolô Americano* (Paul Schrader, 1980) e Ocimar Versolato em *Tieta do Agreste* (Carlos Diegues, 1996). Documentários sobre o mundo da moda e o processo de criação de estilistas, como Yohji Yamamoto em *Identidade de Nós Mesmos* (Wim Wenders, 1989), fotógrafos de moda, como *Annie Leibovitz: a vida*



*através das lentes* (Barbara Leibovitz, 2008), e publicações sobre moda, como *A edição de setembro* (R.J. Cutler, 2009), a respeito da *Vogue* americana, também são explorados pela autora.

Exemplos de filmes que contaram com a colaboração de importantes figurinistas da história do cinema também são citados, como *A vida é um teatro* (Robert Leonard, 1941), com figurinos de Gilbert Adrian, e *Sabrina* (Billy Wilder, 1954), com figurinos da icônica Edith Head. Na filmografia brasileira estão presentes obras como *Carlota Joaquina – Princesa do Brasil* (Carla Camurati, 1995), com figurino de Emília Duncan, Marcelo Pies e Tadeu Burgos, e *Madame Satã* (Karim Ainöuz, 2002), com figurino de Rita Murtinho.

A publicação é encerrada com exemplos de musicais clássicos como *O Picolino* (Mark Sandrich, 1935), com figurino de Bernard Newman, *Os homens preferem as loiras* (Howard Hawks, 1953), com figurino de William Travilla, e musicais mais recentes como *Moulin Rouge: amor em vermelho* (Baz Luhrmann, 2001), com figurinos de Catherine Martin e Angus Strathie.

Apesar de o figurino se configurar entre os elementos centrais da *mise en scène* e conferir estilo aos filmes, as publicações sobre este aspecto formal no cinema ainda são modestas, de modo que, para quem quer se aprofundar sobre figurino, moda e cinema, a obra de Farah pode dar bastante “pano para manga”.

## REFERÊNCIA

FARAH, Alexandra. **101 filmes para quem ama moda**. São Paulo, SP: SENAI-SP Editora, 2016.

Recebido em: 11/05/2020  
Aceito em: 31/07/2020

## ENSAIOS SOBRE LETRAS, LINGUÍSTICAS E ARTES: A IMPORTÂNCIA DE COLETÂNEAS HÍBRIDAS

Erika Kraychete Alves<sup>1</sup>



**Sobre SOUSA, Ivan Vale de (Org.).** *Letras, Linguística e Artes: perspectivas críticas e teóricas – volume 1.* Ponta Grossa, PR: Editora Atena, 2019, 476 pp, ISBN 978-85-7247-377-5.

**RESUMO:** Trata-se de uma resenha crítica do livro *Letras, Linguística e Artes: perspectivas críticas e teóricas*, organizado por Ivan Vale de Sousa e publicado em 2019 pela Editora Atena (Ponta Grossa, PR). Em suas 476 páginas, são expostos quarenta e um estudos de diferentes autoras e autores que apresentam perspectivas distintas sobre a grande Área de Conhecimento, que é citada no título, através de discussões pertinentes e reflexões críticas no universo da Educação, Artes, Linguística e Letras. Esta coletânea de textos acaba por tornar-se um grande canal de difusão de artigos questionadores sobre os temas abordados, o que pode ser de grande aproveitamento para pesquisas acadêmicas em andamento nas esferas mencionadas anteriormente, além de ser também, um convite positivo para uma leitura que será capaz de problematizar outros e novos conhecimentos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação; Letras; Linguística; Artes.

**ABSTRACT:** This is a critical review of the book *Letras, Linguística e Artes: perspectivas críticas e teóricas*, organized by Ivan Vale de Sousa and published in 2019 by Editora Atena (Ponta Grossa, PR). In its 476 pages, forty-one studies by different authors and authors are presented, with a variety of different perspectives on the great area of knowledge, which is mentioned in the title, through pertinent discussions and critical reflections in the fields of Education, Arts, Linguistics and Letters. This collection of texts ends up becoming a great channel for the dissemination of questioning articles on the topics covered, which can be of great use for academic research in progress in the spheres mentioned above, as well as being a positive invitation for reading. that will be able to problematize other and new knowledges..

**KEYWORDS:** Education; Letters; Linguistics; Arts.

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal do Paraná (UFPR), vinculada à linha de pesquisa LICÓRES – Linguagem, Corpo e Estética na Educação. Membro do Grupo de Pesquisa ELiTe - Laboratório de Estudos em Educação Performativa, Linguagem e Teatralidades (UFPR/CNPq) e Geplec - Grupo de Estudos e Pesquisa em Lazer, Espaço e Cidade. Graduada em Licenciatura e Bacharelado em Dança pela Universidade Estadual do Paraná. Bailarina e coreógrafa profissional. Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: erikaalves@ufpr.br

O livro *Letras, Linguística e Artes: perspectivas críticas e teóricas – volume 1*, organizado por Ivan Vale de Sousa, publicado em 2019 pela Editora Atena (Ponta Grossa, PR) e contendo 476 páginas é resultante de um compilado heterogêneo de quarenta e um ensaios críticos e reflexivos, envoltos por questões referentes ao ensino de diferentes linguagens na escola por meio de estudos da grande área de conhecimento Letras, Linguística e Artes. A obra fora veiculada como livro digital (*e-book*) e não exige nenhum tipo de pagamento para o acesso das informações contidas no mesmo.

A identidade deste livro caracteriza-se por trabalhos diversos, organizados em um ensaio para cada capítulo, onde todos os artigos selecionados são categorizados pelo organizador como “necessários ao processo de formação dos indivíduos”. Sendo assim, nesta coletânea são apresentados quarenta e um estudos atentos às mudanças literárias, artísticas e sociais, aos interlocutores.

A abertura desta obra se dá por uma apresentação escrita pelo organizador, Ivan Vale de Sousa, na qual este descreve as principais intenções para a organização do livro, escreve pequenos panoramas sobre os temas de cada capítulo e termina com uma breve conclusão em que ele discorre sobre a relevância do exemplar para a sociedade.

Para uma leitura mais acessível desta resenha, os quarenta e um artigos foram associados por grupos de similaridades temáticas que aqui foram divididos em: alfabetização e letramento; análise, articulação e construção de discursos; Artes Visuais; Dança; deficiência auditiva; ensaios sobre outras obras; ferramentas para o ensino-aprendizagem; leitura em sala de aula e formação do leitor; Línguas Estrangeiras, mapeamentos de contexto e mediação tecnológica em sala de aula.

No tópico *Alfabetização e letramento*, são encontrados três textos. O primeiro está no oitavo capítulo, em que as autoras Letícia Saminez da Silva, Jaina Milhomem Rezende e Michelle Fonseca Coelho abordam a importância de uma boa articulação do som das palavras pelo professor na alfabetização das crianças de três a nove anos, sendo observada também, a necessidade do reforço da aquisição fonética e fonológica do professor para melhorar o aprendizado dos alunos. Já o segundo texto situa-se no décimo segundo capítulo, onde, as autoras Luci Piletti Niedermayer e Carmen Teresinha Baumgartner, apresentam resultados parciais de uma pesquisa cuja finalidade parte da avaliação de uma problematização do uso

de gêneros textuais como, por exemplo, as cantigas de roda e os poemas, para a melhorar a percepção das relações grafofônicas com vistas ao desenvolvimento da consciência fonológica de aprendizes em fase de alfabetização escolar.. E o terceiro texto está no trigésimo quarto capítulo, onde a autora Áurea Maria Brandão Santos discutem, com base em um detalhado levantamento bibliográfico, algumas formulações e reformulações acerca do letramento na concepção da aprendizagem semiótica para contribuir com a prática educativa e para a formação de cidadãos.

Para conteúdos relacionados a *Análise, Articulação e Construção de Discurso*, são relacionados cinco textos. O primeiro ensaio sobre o tema aparece no décimo primeiro capítulo, as autoras Maria Rute Depoi da Silva e Marcele Pereira da Rosa Zucolotto, intencionam trazer pontos relevantes da história da educação e da escola como construção social, pois tais aspectos auxiliam o processo de refletir os tópicos acerca da função da escola na sociedade atual e a urgência de se repensar os processos educativos e práticas pedagógicas, além de lançarem alguns olhares sobre a adolescência, etapa delicada na formação do sujeito. Já o segundo texto surge no décimo terceiro capítulo, a autora, Eliana Alves Greco, estabelece um diálogo entre a Análise do Discurso de linha francesa e o ensino de leitura de textos em língua materna e como esta análise colaboram para formação de um leitor crítico, que dialoga e recria sentidos implícitos, construindo novos significados. O terceiro artigo está situado no vigésimo sexto capítulo, que contém uma análise sobre os discursos do movimento “Panelaço” através de representações visuais, feita pelas autoras Juliana Ferreira Vassolér e Eni Abadia Batista, usando como base teórica pressupostos da Análise de Discurso Crítica, da Teoria de Atores Sociais e da Semiótica Social e sobre os conceitos de metáfora. A quarta produção está localizada no vigésimo oitavo capítulo é apresentado um estudo sobre as estratégias de polidez linguística no discurso político de candidatos a prefeitos do município de Mocajuba, análise realizada pela autora Benedita Maria do Socorro Campos de Sousa em conjunto com o autor Elber José Alves Corrêa. E por fim, no trigésimo sexto capítulo, as autoras Daiane Menezes Santos, Ray da Silva Santos e Sara Goretti Ferreira investigam as relações existentes entre a psicanálise e literatura, principalmente o tópico que aborda o modo que o inconsciente desvela-se no discurso literário, tendo como *corpus* algumas obras de Clarice Lispector.

Os ensaios que englobam a área de Artes Visuais são dois. O primeiro texto aparece no quinto capítulo, onde os autores Renan da Silva Dalago e Altamir Botoso utilizam-se da capa do disco “Coração” do artista Johnny Hooker para construir uma análise sobre a fotografia como veículo de comunicação, expressão e arte. Já o outro artigo sobre o tema é apresentado no décimo nono capítulo, em que as autoras Rochele Maria Borelli e Bernadette Maria Panek, tentam entender o significado da nudez a partir de uma análise das pinturas de Lucian Freud, de entrevistas concedidas pelo pintor e alguns depoimentos de amigos e família do artista.

Trabalhos que possuem proposições vinculadas à Dança são contabilizados em dois. O primeiro ensaio, aparece no terceiro capítulo, onde a autora Ana Cecília Vieira Soares e o autor José Roberto do Nascimento Junior, identificam e estudam as danças e folguedos tradicionais brasileiros a partir da temática gênero com o objetivo de identificar razões pelas quais as mulheres têm sua presença diminuída ou anulada nestas manifestações populares. Já o segundo texto encontra-se no vigésimo quarto capítulo, um resumo expandido, escrito por mim e em conjunto com o Prof<sup>o</sup> Dr<sup>o</sup> Joubert de Albuquerque Arrais, que problematiza as danças de fanfarras, a partir de uma leitura crítico-reflexiva para expor um possível caminho para reformulação da construção das mesmas, que saia do universo da Educação Física e entre em uma nova visão de produção crítica e artística.

Ensaio que possuem como assunto a Deficiência Auditiva são dois. O primeiro despontando no quarto capítulo, onde a autora Miriam Maia de Araújo Pereira analisa a aprendizagem da escrita em português do sujeito surdo e as implicações na sua trajetória social, embasando a pesquisa a partir de estudos de casos de cinco sujeitos surdos graduados, residentes na cidade de Macapá, no Estado do Amapá. E o segundo texto, surgindo no vigésimo nono capítulo, em que as autoras Michelle Sousa Mussato e Claudete Cameschi de Souza, a partir de um estudo de caso, analisam o sujeito índio surdo e suas relações com a educação básica. observando a constituição identitária do sujeito surdo terena, residentes na aldeia Cachoeirinha, município de Miranda/MS, destacando as (des) identificações dentro do processo de ensino-aprendizagem.



Os textos que possuem Ensaios sobre Outras Obras somam nove trabalhos. O primeiro ensaio está situado no segundo capítulo, onde o autor Vítor Hugo da Silva discute e analisa o poema “Profundamente”, de Manuel Bandeira e o cotidiano retratado na obra com enfoque na análise da memória, e na possibilidade de recuperação e de recriação do que já se foi. Já o próximo artigo do tema encontra-se no décimo oitavo capítulo, o autor Lucas Luiz Oliveira Pereira analisa as interações culturais entre cristãos e pagãos a partir do romance histórico “O Último Reino”, de Bernard Cornwell, com a pretensão de realizar uma análise da literatura contemporânea como fonte histórica. O terceiro texto inserido nesta categoria está no vigésimo primeiro capítulo, em que a autora Milena Menezes Santos e o autor Matheus Luamm Santos Formiga Bispo investigam a existência das figuras que desempenham papéis designados como protagonista, antagonista e adjuvante, e como estes se desdobram na obra *Cem Anos de Solidão*, de Gabriel Garcia Márquez. O próximo ensaio situa-se no vigésimo segundo capítulo, onde os autores Luciana Petroni Antikeira Chirzóstomo e Wagner Corsino Enedino, e tem por objetivo (in) definir o conceito de espaço, diferenciando-o de ambiente, ao mesmo tempo, que discorrem sobre espaços de intimidade, a partir da obra *Cabidelim, O Doce Monstrinho* de Sylvia Orthof. No quinto texto, já no vigésimo terceiro capítulo, são identificadas e analisadas algumas semelhanças e diferenças entre a obra literária *A Hora da Estrela*, de Clarice Lispector, e a adaptação cinematográfica homônima, de Suzana Amaral, revisão feita pelas autoras Ray da Silva Santos e Débora Wagner Pinto. O sexto ensaio inserido nesta subdivisão de temas é encontrado no vigésimo quinto capítulo, onde é feita uma breve leitura analítica e interpretativa da narrativa do romance “Leite Derramado”, de Chico Buarque, por Dulce Maurilia Ribeiro Borges, onde a autora dá ênfase na perspectiva memorialística do narrador-protagonista. O próximo artigo está no vigésimo sétimo capítulo, onde os autores Thiago Victor Araújo dos Santos Nogueira e Paloma Veras Pereira analisam, nos escritos de Josué Montello, como se manifestam as identidades católica e protestante além do consequente embate entre elas advindo das diferenças identitárias de cada forma de culto. O oitavo artigo sobre este tema localiza-se no trigésimo terceiro capítulo, as autoras Márcia Antonia Guedes Molina e Valéria Angélica Ribeiro Arauz, a partir da canção *Saga da Amazônia*, de Vital Farias e Geraldo Azevedo, verificam a força das questões culturais, dos mitos, dos coloridos da

mata em uma proposta interdisciplinar. E por fim, no trigésimo nono capítulo, a autora Aina de Oliveira Rocha averigua o percurso da figuração dos personagens estrangeiros em dois romances, Hanói, de Adriana Lisboa, e Amrik, de Ana Miranda, tendo como objetivo observar que a presença de outro não é um mero exercício de retórica, mas sim convite à cartografia da alteridade.

Reflexões sobre Ferramentas para o Ensino-aprendizagem são encontradas em quatro textos. O primeiro, no sexto capítulo, o autor Adílio Junior de Souza define o conceito de gramática histórica, partindo da concepção clássica de Ismael Coutinho em conjunto com abordagens de outros linguistas, e como este pensamento pode ser considerado uma ferramenta para o ensino da Língua Portuguesa. Já o segundo texto surge no sétimo capítulo em que os autores Ivan Vale de Sousa (organizador do livro) e Maria Elizete Melo de Oliveira discutem e refletem sobre as questões ortográficas no ensino do texto, perpassando por todas as etapas da construção textual, além de analisarem algumas produções. O próximo ensaio desta categoria encontra-se no décimo capítulo, a autora Jaqueline Silva Santos e o autor Naziozênio Antonio Lacerda analisam a linguagem dos alunos em atividades de escrita colaborativa em um blog educacional utilizado como estratégia para o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. O último texto deste grande tópico encontra-se no trigésimo quinto capítulo, a autora Vitória Regina Xavier da Silva apresenta uma estratégia de aprendizagem que engloba uma visão interdisciplinar entre a Literatura e outras Artes, método de comprovado êxito em uma instituição escolar, localizada no município de Três Lagos – MS.

Em seguida, são cinco os ensaios que discorrem sobre temas associados a Leitura em Sala de Aula e A Formação do Leitor. O primeiro texto neste tema situa-se no primeiro capítulo, onde encontramos o artigo dos autores Isabela Giacomini, Laila Wilk Santos, Lucas Arruda Tacla, Theodora Roskamp Kalbusch e Rosana Mara Koerner, que compreendem as importâncias de estratégias de incentivo à leitura dos professores de Língua Portuguesa, de vários níveis da educação básica. Já o segundo texto desta subdivisão foi escrito pelas autoras Jeniffer Streb da Silva e Noara Bolzan Martins, e encontra-se no décimo quarto capítulo, onde elas analisam o vínculo intersemiótico de um texto multimodal, de um livro didático de 7º ano, compreendendo que um texto pode ser carregado de elementos verbais

e visuais, e cada modalidade interfere na outra no sentido de manter, reforçar ou gerar determinados sentidos. O próximo texto deste assunto foi escrito pelas autoras do décimo sexto capítulo, Francisca Rodrigues Lopes, Elizangela Silva de Sousa Moura e Liliane Rodrigues de Almeida Menezes, que compreendem o estabelecimento de um diálogo entre as mídias digitais e a formação do leitor. O ensaio seguinte com este conteúdo se localiza no trigésimo segundo capítulo, as autoras Nágida Maria da Silva Paiva, Lara Ferreira de Melo Martins e Ana Cláudia Soares Pinto refletem sobre uma proposta de material didático pautada na observação dos usos dos gêneros digitais, em especial, os *memes* e as charges digitais, além de discutirem os elementos linguísticos presentes nestes gêneros bem como as características multimodais para uma leitura eficiente e a construção de sentido crítico-reflexivo, as autoras ressaltam a necessidade de se contemplar práticas sociais do ambiente virtual no cotidiano da sala de aula. O último artigo desta categoria está no trigésimo sétimo capítulo, onde os autores Eliene da Silva Dias, Diógenes Buenos Aires e Sandra Helena Andrade de Oliveira discutem a formação da identidade juvenil a partir de uma constituição literária e poética.

Os ensaios que agregam na esfera de Língua estrangeira são contabilizados em três. O primeiro, no décimo sétimo capítulo, as autoras Eliana Santiago Gonçalves Edmundo e Ana Paula de Souza descrevem e analisam uma unidade de um livro didático de Língua Estrangeira do Estado do Paraná do ensino médio, e ressaltam a relevância da leitura e do contato com gêneros literários nas aulas de língua inglesa na formação de leitores e de articulação com outros textos e gêneros discursivos a partir do gênero literário fábula. Já o próximo texto está no vigésimo capítulo, onde os dicionários monolíngues de aprendizes são o foco de análise e investigação da autora Laura Campos de Borba, que descreve as capacidades e limitações dessa classe de dicionários de espanhol em relação ao ensino-aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira entre brasileiros. E, por fim, no quadragésimo capítulo, a autora Cristina Corral Esteve, em conjunto com o autor Carlos Eduardo da Silva, contribuem reflexivamente com o ensino de gêneros textuais na modalidade escrita nas aulas de língua estrangeira e propõem didáticas de aprendizagem de gêneros textuais que possibilitem aos alunos lograr êxito nas suas ações nas diferentes esferas sociais.

Questões correlacionadas com Mapeamentos de Contexto são enumerados em três. O primeiro do tema surge no décimo quinto capítulo, as autoras Letícia Mendonça Lopes Ribeiro, Priscila Adriana Silva Sacramento e Janaína Arostilde Belmiro analisam as repercussões que as avaliações externas apresentam na rotina da equipe pedagógica a partir dos entendimentos da cultura do desempenho e performatividade. O próximo texto do tema está no trigésimo primeiro capítulo, onde os autores - Ana Paula Palharini, Daniel Verbes Padilha, Deise Pieniz Casagrande, Maico Mantovani Tolfo, Mylla Keenan Acosta e Maiara Berlt - relatam um projeto de extensão, com a função valorizar a cultura gaúcha, disseminado e promovendo-a entre a comunidade acadêmica, trabalho que se justificou pela importância de estreitar o elo entre a cultura gaúcha e a educação profissionalizante, em ambientes educacionais no quais, comumente, há escassez de recursos capazes de suportar atividades culturais tradicionais e representativas da cultura regional. E por último, no trigésimo oitavo capítulo, a autora Mariana Argolo Barreto investiga, através de exemplares publicados pela Revista da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL), como este meio de comunicação promove um diálogo multicultural entre Brasil, Rússia, China, Índia e África do Sul (BRICS).

Já sobre o último tópico, Mediação Tecnológica em sala de aula, é possível encontrar três artigos relacionados. O autor, Naziozênio Antonio Lacerda, figura no nono capítulo e analisa a interação multilateral no ensino presencial mediado pela videoconferência em aulas de linguagens para o ensino médio, através de entrevistas com um professor e vinte um alunos do Programa de Mediação Tecnológica, ofertado pela Secretaria de Educação e Cultura do Estado do Piauí (SEDUC-PI). O próximo artigo inserido neste assunto foi escrito pelas autoras Daiane Ventorini Pohlmann Michelotti e Virginia Ponche Barbosa em conjunto com o autor Alessandro Carvalho Bica, e situa-se no trigésimo capítulo em que problematizam o uso da internet a partir das habilidades de leitura e escrita através de um artigo de revisão bibliográfica, que questiona o papel do professor, sua prática e que ferramentas este pode escolher e aliar para preparar indivíduos capazes de interagir com habilidades e competências em situações de comunicação real e significativa. E, por fim, no quadragésimo primeiro capítulo, as autoras Ana Cristina dos Santos, Raquel Araújo Luna e Rideusa Caroline Correia do Nascimento, juntas com o autor Regimário Costa Moura,

associam o uso da plataforma *Facebook* em um processo dialógico e poético com os alunos no contexto contemporâneo escolar, aliando o ensino-aprendizagem a utilização da rede social como ferramenta pedagógica, bem como, propondo transformar o aluno em agente criador em uma plataforma que transcende os muros escolares.

Após os capítulos de ensaios dos autores diversos, bem ao fim da obra, encontramos uma notação com as informações sobre o organizador, a respeito de currículo e área de atuação.

Ivan Vale de Sousa organiza a obra de forma bem heterogênea ainda que restrito pela grande área de conhecimento que é utilizada como título do livro. O *e-book* é direcionado essencialmente a estudantes da área de Letras, Linguística e Artes, o que torna a obra restrita em âmbito de alcance de diferentes tipos de leitores, apesar disso, a organização do livro é de fácil acesso e sua apresentação convida diversos tipos de leitores, mesmo que não sejam conhecedores da área. Esta amplitude aparentemente reduzida de público especialista e vivenciador da área de conhecimento citada, não significa, porém, que a obra possua pouca importância em sua esfera de atuação, pelo contrário, este trabalho é um projeto muito relevante na área de Letras, Linguística e Artes, bem como na esfera da Educação, pois este cria diversas relações entre as duas grandes áreas de conhecimento, além de expor as diferentes visões das pesquisas envolvidas sobre os panoramas estudados em cada local (muitas obras são de diferentes regiões do Brasil). É possível inferir também, a importância de se publicar uma coletânea tão diversa, porque esta poderá criar possibilidades outras de reflexão aos sujeitos seguindo uma proposta interdisciplinar e atual, já que as obras selecionadas estão em pensamento convergente com as mudanças que ocorrem constantemente na sociedade.

O *e-book* organizado por Ivan Vale de Sousa, apesar de longo, é acessível, o que faz com que essa leitura seja enriquecedora. O organizador possui um grande conhecimento sobre o tema abordado no livro, visto que existe também um ensaio seu, em conjunto com a autora Maria Elizete Melo de Oliveira, como um dos capítulos da obra. Além disso, esta coletânea revela como as múltiplas pesquisas de universos distintos cooperam para a



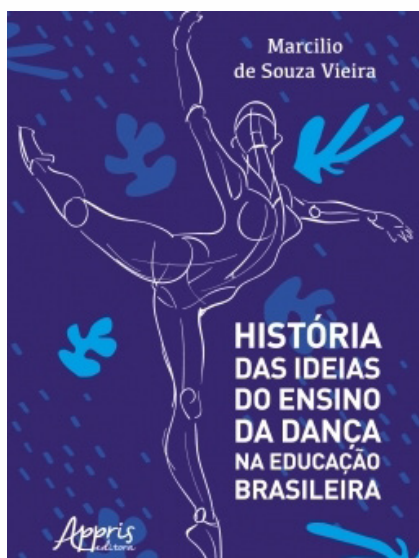
ampliação dos conhecimentos a serem adquiridos pelos indivíduos que aceitam o desafio de desbravar novas estéticas e reflexões críticas que poderão iluminar de uma nova forma assuntos já conhecidos.

## REFERÊNCIA

Sobre SOUSA, Ivan Vale de (Org.). **Letras, Linguística e Artes: perspectivas críticas e teóricas** – volume 1. Ponta Grossa, PR: Editora Atena, 2019.

Recebido em: 06/05/2020

Aceito em: 30/07/2020

RESISTÊNCIA DE UM CURRÍCULO  
HISTÓRICO DA DANÇAEverson Luiz de Oliveira Motta<sup>1</sup>

Sobre VIEIRA, Marcílio de Souza. *História das ideias do ensino da dança na educação brasileira*. Curitiba, PR: Editora Appris, 2019, 183 pp, ISBN 978-85-473-2840-5.

**RESUMO:** Trata-se de uma resenha crítica do livro *História das ideias do ensino da dança na educação brasileira*, do autor Marcílio de Souza Vieira, publicado em 2019 pela Editora Appris (Curitiba, PR) e contendo 183 páginas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Dança; História da Dança; Ensino da Dança; Educação Brasileira.

**ABSTRACT:** This is a critical review of the book *História das ideias do ensino da dança na educação brasileira*, written by Marcílio de Souza Vieira and published in 2019 by Editora Appris (Curitiba, PR), containing 183 pages.

**KEYWORDS:** Dance; History of Dance; Teaching of Dance; Brazilian Education.

Ao problematizar o objeto de investigação da evolução do pensamento pedagógico da dança, de forma a dar vida ao texto, o autor guia o leitor por um caminho na (re) constituição das trilhas da Arte/Dança em seu aspecto Curricular. Quatorze cenas enumeram esta obra artístico-científico de “impulso investigativo” metodologicamente ancorado pela historiografia, nos proporcionando a visão do contexto nacional e a evolução curricular do ensino da dança em terras tupiniquins, com dedos de um império desde seu nascimento até os tempos atuais.

<sup>1</sup> Doutorando em Educação e Currículo na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), Mestre em Educação e Novas Tecnologias (UNINTER-PR), licenciado e Graduado em Dança/Artes pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR-PR) – campus de Curitiba II, em Pedagogia na (UNINTER-PR) e Bacharel em Design de interiores (UNICESUMAR-PR). Tem experiência na área de Gestão e Marketing da Educação, Artes, Design, Tecnologia, de forma interdisciplinar STEAM e na modalidade a distância como um ser A/R/Tográfico. E-mail: soneve@gmail.com

Em seu primeiro ato, persegue-se a dança em sua construção social e cultural, com o objetivo de observar como ela se porta nestes cenários. A primeira cena, pedagogias brasílicas da Arte/Dança, demonstra um Brasil arcaico, que a partir dos jesuítas colocou-se à mostra um olhar diferenciado das artes, pois era a partir da encenação teatral que se catequisava. Os indígenas, que aqui vivam eram sensíveis a música, ao movimento e ao canto, principalmente o orfeônico, cantado para disciplinar. A dança neste período não era reconhecida como corpo e linguagem. “O ratio studiorum, no Brasil, colocava em escala de valores as atividades de ordem literária e demonstra acentuado preconceito contra atividades manuais, identificadas com o trabalho escravo” (p. 30). A catequese foi a solução encontrada no momento para cumprir com a fase de colonização do Brasil, mas, mesmo assim, permaneceu o pré-conceito do trabalho, “por extensão, às Artes tornou inócuas as tentativas de avanço da Arte e da educação pela Arte” em nosso País.

Na segunda cena, as coexistências conflitantes e as reformas educacionais, do livro demonstra um grande hiato, de quase duzentos anos. Sem registros escritos e pelas conjecturas da situação social do país, após a expulsão dos jesuítas. A presença mais cultural da coroa portuguesa e as políticas pombalinas, em nossas terras nos dão os primeiros registros da construção deste ensino, a exemplo das linhas retas e puras que trilhavam a Academia Real de Belas Artes, ao instituir o ensino de Artes no Brasil. As ideias pedagógicas da corte, só estiveram atreladas ao ensino de 2º grau, onde os conhecimentos postulavam relação de cunho moral e econômico. Cenário este que foi modificado com as reformas de Couto Ferraz, a qual contemplava em seu currículo, geometria, desenho, música e ginástica; Neste último, a dança, aparece dentro da ginástica em atividades exercidas apenas pelo público feminino.

O ensino da dança na proposição pedagógica do Barão de Macahubas, na terceira cena é berço das escolas particulares. Nas reformas realizadas por Leoncio de Carvalho em 1879, o autor destaca a importância do empreendedor Barão de Macahubas, ao propor o ensino de dança no Rio de Janeiro em 1880. Com uma proposta pedagógica de cuidado, higiene e ginástica “exercitando cada músculo, cada articulação, o que daria assim, elegância e precisão aos movimentos do corpo” [...] “ ao tornar os meninos fortes e ágeis” pode se chegar “ao sonho de no corpo do indivíduo, inscrever e tornar visíveis as

marcas de um povo higienizado e civilizado” (VALDEZ, 2006, p. 45). A de se destacar, que embora o ensino de Artes nos tempos monárquicos enfatizou mais o desenho e a pintura, e os componentes curriculares foram precários, a dança como forma de educar no ensino privado teve um maior destaque. É neste mesmo período que se difundiu a crença em torno do ensino primário na escola como fator de progresso, modernização e mudança social. Há indícios da dança nas missões francesas, que se propuseram a viabilizar o ensino de arte brasileiro, em um conjunto de regras rígidas e estilo em moldes neoclássicos. Já nas primeiras décadas do século XX, é que se identifica o processo de “cientificação da arte”, ao tentar embutir a obrigatoriedade do ensino de Artes. Destaque ao Desenho, no ensino Artístico, o qual dominou quase que exclusivamente nas duas primeiras décadas do século seguinte, ensinado por meio de técnicas e uma formação propedêutica, com o intuito de auxiliar as disciplinas mais importantes: matemática e português. Reformas que precederam este contexto fragilizaram o ensino do desenho, e as duas primeiras décadas da República, foram criticadas por não reprovar o aluno.

Encenando a quarta cena, o que esperar do ensino de Artes/Dança a partir da Segunda República, a Era Vargas, observam-se os horizontes diversos. Momento recente da historiografia moderna, industrializada, urbanizada e com eclosão de movimentos políticos, da Revolução de 1930, a constitucionalista de 1932 e os percalços do Estado Novo em 1937. Em meio a estes contextos se apresenta uma erupção de mudanças formais e substanciais nas leis, que propunham uma equalização e democratização na Educação. Um exemplo icônico dessa resistência, é o Manifesto dos Pioneiros na Educação Nova em 1920, que lutava por uma escola pública, laica, gratuita e obrigatória. Precedida de outras reformas na década de 1930, com proliferação ideológica e autoritarismo da Era Vargas, tinha-se a intenção de educar e afirmava-se que “as transformações não se operam pelas ações das mentalidades primitivas, mas sim pela influência das ciências e das Artes, de filósofos, pesquisadores engenheiros, artistas (p. 50). Possibilitando uma estruturação do ensino industrial na década de 1940, as Leis Orgânicas de Ensino, dividiam o ensino em ginásial e normal, lançando as diretrizes da Educação até 1960. Diretriz esta que propunha ao ensino das Artes, a obrigatoriedade da volta do canto orfeônico para compor o currículo. Permanecendo assim até chegada de Vilas Lobos superintendente de educação e artística,

que tinha nas artes, naquele contexto o intuito de “civilizar” pontuando o primeiro apagão da história no ensino das Artes. Visto que o interesse de nacionalização se dera principalmente por conteúdos hegemônicos como canto orfeônico e desenho.

No ato dois, os sistemas, os rumos que tomaram o ensino da Arte/Dança permearam lutas, leis e diretrizes. O autor demonstra em sua quinta cena, que o ano de 1961 enxerga a Arte timidamente, aplicada para a iniciação, nos dois últimos anos do ensino primário, sendo facultativo o seu ensino no currículo escolar. No ginásial e colegial, a Arte era vista como atividades complementares de iniciação artística, não sendo possível clarificar se a Dança era componente curricular, mas elevando o ensino superior a ter objetivo de pesquisar, desenvolver a ciência, letras e artes, e a formar profissionais em nível universitário. Neste período, Anísio Teixeira propunha o movimento Escolanovista, pela liberdade e criação, mesmo assim as artes eram vistas com pouca importância, fazendo repensar quais aspectos deveriam ser preconizados dentro da Lei de Diretrizes e Bases 4.024/61 que estava em voga. Nessa reconstrução, nasce a Lei 5.662 de 1971, que embora tornasse obrigatório o ensino das Artes, ou melhor, da Educação Artística, não definiu quais linguagens deveriam ser introduzidas dentro do sistema educacional. É importante salientar que diversos pareceres antecederam e preconizaram a definição de um núcleo comum e o objetivo de formar professores com a graduação de Educação Artística em 1973. Em um tipo de licenciatura curta de dois anos, e a plena de forma mais ampla não continha a dança em seu texto, apenas as linguagens: Artes Plásticas, Artes Cênicas, Música e Desenho. Propondo-se a formar professores que lecionariam nas escolas de forma polivalente, esvaziando as áreas que não era de domínio do professor, fazendo a dança se desarticular e perder a identidade, sendo relegada a datas comemorativas e atividades recreativas, enfatizando mais as Artes Plásticas. Percorrendo um caminho mais tecnicista, com proibições de movimentos artísticos engajados com o ativismo, surgem os preceitos da Arte-Educação que defendiam o potencial de criação individual e ativa, voltada para si mesmo. Lutando politicamente para garantir o espaço das Artes no currículo até chegar em sua obrigatoriedade e “emancipação” sob a Lei 9394/96 a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional em voga na atualidade.



Já na cena seis, as interfaces entre a dança e a educação infantil, priorizam o acesso da criança pequena a esta forma de linguagem na educação de creches e na pré-escola, de acordo como Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Rcnei), a possibilidade de produção artística e a apreciação de diferentes culturas para se ensinar às crianças. Sendo posta no eixo “conhecimento do mundo” dedica-se a analisar o movimento ao expressar sentimentos, emoções e pensamentos, ao mesmo tempo em que, o movimento deve ser entendido diante das ações corporais por meio da dança fazendo parte do cotidiano da criança. Ao promover a sensibilidade, criatividade, ludicidade e liberdade de expressão que são direitos da criança, vista como sujeito de produção de seu próprio cotidiano que constrói sua identidade pessoal. O brincar neste sentido, configura-se como espaço da linguagem corporal, alimentando o movimento e se alfabetizando nessa linguagem, não devendo ser apenas um veículo de recreação, mas um meio legítimo de ensinar.

O autor direciona as interfaces entre a dança e o ensino fundamental, em sua cena sete, tendo o ensino de Artes como obrigatoriedade a partir da LDB Lei 9394/96. Os PCN visam respeitar às diversidades regionais, culturais e políticas existentes no país e articulam os ensinamentos existentes nos ambientes sociais que circundam o cotidiano das comunidades. A Dança é incluída no volume 6 dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), que só em 1997 aparece como campo articular em Artes e Educação Física, embora ainda “descontextualizada nos currículos escolares [...] contenham enfoques científicos diferentes entre si” (p. 78). Deixando a sensação de que a dança não se caracteriza de forma autônoma e sem um conteúdo dela mesma. No PCN de Artes a dança é vista na construção de um ser mais crítico e social, devendo ser participativo e fruidor e a dança é entendida como parte de uma manifestação da cultural corporal. Seus conteúdos devem versar sobre o conhecimento de corpo, improvisação, repertório da dança, apreciação estética e dimensões sociopolíticas e culturais, delegando à escola o ato de ensinar e ampliar o conhecimento sobre os gestos do dançar, respeitando as individualidades do sujeito dançante.

Na sua interface entre a dança e o ensino médio, na cena oito, o autor, cita os PCNs que devem desenvolver a consciência corporal, social e espiritual, psíquico e físico, com criação coreográficas por meio das teorias de Rudolf von Laban contemplando a diversidade

e a pluralidade cultural. A progressiva extensão, a obrigatoriedade e universalização são garantias de leis e que têm o objetivo de construir conhecimentos que satisfaçam a expressão do ser humano, que trabalhe com a criatividade e o criar por meio de seu objeto de trabalho, o corpo na dança.

Em sua cena nove, as escolas técnicas como um dos ambientes da dança, demonstram desde o tempo da monarquia que a prática da dança pode ser um meio profissional. A Escola de Belas Artes, posterior Academia Imperial de Belas Artes, deram origem à aprendizagem nestes espaços. A fim de promover ao bailarino, dançarino ou intérprete criador um espaço técnico de aprendizagem, escolas pelo Brasil fizeram história. Dentre elas uma das mais antigas a Escola Municipal Maria Olenewa no Rio de Janeiro, a Escola de Dança do Teatro Guaíra em Curitiba, no Paraná e a escola de formação técnica da Bahia entre outras enumeradas pelo autor. Todas essas escolas são de cunho formativo e contribuem para a profissionalização de dança ao constar em seus currículos que “o ensino formal técnico desempenha um papel importante na dinâmica de gestão artística da dança” a fim de tratar questões de valorização com funções específicas e diferenciadas, e porque não articuláveis” (p. 120).

652

Na análise da Dança na universidade, em sua cena dez, o autor demonstra a formação em Dança, por meio dos cursos de licenciaturas instalados no Brasil. Observa que em sua maioria levam em conta a pré-existência de experiência corporal em uma vida de dança e que essas pessoas são bem mais do universo da prática do que da teoria. Essas universidades buscam formar, com base em seus currículos, profissionais reflexivos em sua prática e teoria, envolvidos com a produção de espetáculos e coreografias valorizando a autoestima e a expressão corporal. Devendo esses trabalhar com portadores de necessidades especiais, libras e estagiar, formulando suas competências e habilidades com contribuições dos domínios cinesiológicos, interpretação coreográfica e reconhecimento de estruturas metodológicas da Dança.

Em seu terceiro ato, o autor revela as problemáticas da crise revelada onde ao articular as leis vigentes e a atual Base Nacional Comum Curricular a BNCC, demonstra que ensino da Arte é relegado a subcomponente e à unidade temática, que favorece a sua aprendizagem de forma polivalente. Renega-se, desta forma, a produção de conhecimento

de cada uma das linguagens da educação básica “contrariando o que preconiza a LDB de 1996, reforçada pelo substantivo da câmara dos deputados. Este documento altera o inciso 6 do art. 26, da LDB n 9.394/96 referente ao ensino de Artes” a obrigatoriedade das quatro linguagens e seu reconhecimento como área em que se produz conhecimento (p. 135). Devendo o foco das Artes estar nas práticas expressivas individualizadas no fazer e no fruir, que desconsidera a dimensão crítica e conceitual da área. A lei sugere neste sentido, um esvaziamento do ensino das Artes em seu teor crítico e reflexivo, para formar sujeitos “dóceis e conformados” ao mesmo tempo que, abrem espaço para que outros profissionais de outras áreas possam lecionar artes, como por exemplo ocorreu no período militar de nossa história. O autor conclui que as Artes não têm espaço pleno na BNCC, que reduz o papel dos professores e das professoras em um “eficiente disseminador de competências para obtenção de resultados “exitosos” nas avaliações. Não haverá espaço para a subjetividades, a diversidade e a criatividade tão necessárias a ação docente (p. 136).

Em sua cena onze, os desafios e as possibilidades na Educação Infantil – preposições, o autor se coloca uma questão: o que resta à Arte/Dança sendo um conhecimento marginal no formato da base comum? É desejável ao arranjo curricular que a experiência da criança se torne o ponto de partida das organizações para propor novos programas escolares, e que a experiência não se baste apenas ao exterior do sujeito, mas que ela articule com o interior permitindo ser algo que lhe toque.

Em sua cena doze, conhecimento marginal – o que se espera do ensino de artes/dança no Ensino Fundamental?, demonstra-se que ele deve fazer parte de um projeto educacional em que considere os conhecimentos do aluno, trazidos por ele sobre seu entendimento particular de dança, além de ser produtor e reconhecer o que se produz em dança em outros lugares, na escola e na contemporaneidade. Realizar o seu próprio diagnóstico de dança em suas diversas manifestações artísticas a despeito de técnicas e estéticas multifacetadas em nossa cultura. Na busca de criar elos com os conhecimentos adquiridos do corpo que dança por meio da pesquisa, apreciação, discussão, reflexão e identificação, que possam contribuir com a aprendizagem dos gestos e uma maior autonomia.

As implicações da Arte/Dança no Ensino Médio, sugere em sua cena treze um momento de perda retroativa no processo histórico da educação. A partir da Medida Provisória n. 146, de 2016, que estabeleceu que o ensino de Artes em suas quatro linguagens seja entendido como componente optativo, tornando-o coadjuvante nessa etapa da educação básica. A uma tendência à flexibilização do currículo, onde se delegaria às Artes a opção de um currículo optativo, e apenas as disciplinas de matemática, português/inglês seriam obrigatórias. Para o autor, colocar a Arte neste cenário facultativo “poderá aumentar, consideravelmente, o abismo e a desigualdade social entre aqueles que têm acesso ao capital cultural e aqueles que dependem da escola para descobrir as maravilhas da arte” (p. 163). Renegando-a uma aplicabilidade e uma má formação dos alunos e alunas no futuro, deixando de guiar a laboriosidade e sociabilidade como desejado em lei.

Por fim, questiona-se o que será da dança no ensino superior, na cena quatorze diante da resolução nº 2 de 1º de julho de 2015, sendo que os cursos de Dança tiveram que se adaptar a uma carga horária de 3.200 horas, com no mínimo 8 semestres de duração, com quatrocentas horas de estágio supervisionado e prática curricular. O autor demonstra, por meio de uma tabela, que no conjunto de trinta e um cursos presenciais e um curso a distância, constata-se que a maioria dos cursos cumpre carga horária exigida. O autor salienta, entretanto, que alguns cursos tiveram que se adequar aumentando um semestre ou acrescentando atividades complementares em suas grades curriculares. E, ainda, terão que buscar romper com propostas que visam o saber e o fazer, com teorias que advogam ser elementos fundantes de uma prática específica ou que apenas tenham a prática como foco, ignorando a produção pedagógica das práticas, estágio supervisionado e trabalho.

## REFERÊNCIA

VIEIRA, Marcílio de Souza. **História das ideias do ensino da dança na educação brasileira**. Curitiba, PR: Editora Appris, 2019.

Recebido em: 21/05/2020  
Aceito em: 31/07/2020

## ARTE PARA ENCARAR O MEDO: VISUALIDADES DIGITAIS EM TEMPOS DE CONFINAMENTO

Karine Cristina Pfütz <sup>1</sup>



Sobre KABLIN, Maria. *A Procissão das Horas*. 2020. Guache sobre papel. 28 x 36 cm. Obra cedida ao projeto “300 Desenhos”.

**RESUMO:** Trata-se de uma resenha crítica sobre algumas iniciativas artísticas surgidas no período de isolamento social decorrente da pandemia provocada pelo COVID-19. São projetos como o brasileiro “300 Desenhos” e o espanhol “Covid Art Museum”, nascidos do impacto da crise nas Artes, bem como suas ideias de promoção do compartilhamento de produções de artistas de forma digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Iniciativas; Isolamento; Artes; Digital.

655

**ABSTRACT:** This is a critical review of some artistic initiatives that emerged during the period of social isolation resulting from the pandemic caused by COVID-19. These are projects such as the Brazilian “300 Drawings” and the Spanish “Covid Art Museum”, born from the impact of the crisis in the Arts, as well as their ideas to promote the sharing of artists’ productions in digital form.

**KEYWORDS:** Initiatives; Isolation; Art; Digital.

Em seu livro *Do Espiritual na Arte*, lançado em 1912, o artista abstracionista russo Wassily Kandinsky, escreveu que “Toda obra de arte é filha de seu tempo e, muitas vezes, mãe dos nossos sentimentos”. O mundo pandêmico surgido em 2020 é desses cenários, sobre tempo e emoção, em que a arte vira, mais do que nunca, meio para a livre expressão do caos em movimento. A questão que se seguiu a isso foi: como fazer arte e viver da arte em um tempo de grande crise humana?

<sup>1</sup> Mestranda em Educação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Linha de Pesquisa: Linguagem, Corpo e Estética na Educação (LICORES). Bacharel e licenciada em Filosofia pela mesma instituição. E-mail: karinepfutz@gmail.com



Períodos em que a sociedade é forçada a lidar com episódios caóticos, como epidemias ou guerras, costumam influenciar a arte, trazendo mudanças criativas e estéticas. Sob o impacto da Guerra Civil Espanhola, por exemplo, Pablo Picasso pintou uma de suas obras mais famosas, *Guernica*, de 1937, atualmente exposta no Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, de Madri. Já com a propagação do vírus COVID-19, a Arte ganhou as redes sociais para levar inspiração e crítica ao mundo em isolamento. Resistindo, como sempre, artistas e seus colaboradores seguiram produzindo e promovendo arte durante a reclusão.

Assim sendo, a internet tornou-se a grande aliada na busca por entretenimento e contato com diferentes meios artísticos. Vários artistas fizeram das redes sociais palcos para seus concertos. Propagaram-se as *lives*. Shows e performances para todos os gostos. Além disso, a crescente possibilidade de acesso a filmes, séries, livros e exposições diversas usando a web. Várias editoras passaram a disponibilizar download gratuito de obras e, seguindo a tendência mundial da Arte Virtual, museus também abriram seus acervos para visita on-line. Contudo, ao mesmo tempo em que promoveu a Arte por vias remotas, a crise sanitária também gerou uma suspensão no funcionamento dos centros culturais, galerias, feiras de arte, residências artísticas, ateliês. Causou demissões, cancelamentos de mostras, eventos e de vendas. Portanto, a pandemia acabou por reforçar a importância de ações coletivas e fez surgir diversos grupos no campo artístico que buscaram não somente fazer arte, mas continuar sobrevivendo dela, por meio de cooperativas e/ou por meio do apoio de outros setores sociais.

Com a necessidade do isolamento, alguns espaços de artes visuais se reinventaram e desenvolveram estratégias digitais para vendas e realização de exposições. Foi o caso do Projeto “Quarentine”, iniciado em 13 de abril de 2020 e disponibilizado on-line no endereço [www.55sp.art/quarantine](http://www.55sp.art/quarantine). Na tentativa de enfrentar as dificuldades impostas pelo novo contexto social, a ideia reuniu mais de 40 artistas, desde Lenora de Barros e Paulo Bruscky, nomes já consagrados da arte contemporânea brasileira, até artistas jovens, menos conhecidos, conseguindo propor um modelo alternativo para venda de artes durante

a pandemia e com distribuição dos ganhos por igual entre os envolvidos. A cooperativa foi uma iniciativa das artistas Lais Myrrha e Marilá Dardot, da curadora Cristiana Tejo e da fundadora da plataforma 55SP, Julia Morelli, com a colaboração de artistas de todo o país.

A iniciativa também se preocupou em destinar parte das vendas ao fundo emergencial de apoio às pessoas trans em situação de vulnerabilidade, assistidas pela Casa Chama, uma organização civil de ações socioculturais com foco em artistas transvestigêneres. Vale ressaltar que a cooperativa foi criada apenas para venda de obras com o valor fixo de 5.000 reais, havendo a possibilidade de uma exposição dos trabalhos após fim do isolamento social. Entre as artes, desenhos, gravuras digitais, vídeos, fotos etc., visualizadas somente pelos compradores depois de adquiridas na Plataforma 55SP.

Outros artistas participantes do “Quarentine”: Ana Dias Batista, Ana Lira, Arissana Pataxó, Armando Queiroz, Bruno Faria, Caetano Costa, Cinthia Marcelle e Diran Castro, Clara Ianni, Clarice Cunha, Daniel Lie, Debora Bolsoni, Denilson Baniwa, Fabiana Faleiros, Fabio Moraes, Fabio Tremonte, Fernando Cardoso, Guto Lacaz, Jaime Lauriano, Janaina Wagner, João Loureiro, Laercio Redondo, Lia Chaia, Lucas Bambozzi, Manauara Clandestina, Marcellvs L., Marcia Xavier, Marco Paulo Rolla, Mariana de Matos, Marta Neves, Maurício Ianês, Nicolás Robbio, Patrícia Francisco, Rafael RG, Ricardo Basbaum, Romy Poc, Rosângela Rennó, Sara Ramo, Traplev, Yana Tamayo e Yuri Firmeza. O site do projeto também disponibilizou link de acesso a informações sobre os participantes e trabalhos realizados.

“300 Desenhos” também foi uma ideia baseada no cooperativismo. Convidou 300 artistas a doarem um desenho em formato de uma folha A4 cada um. Trabalhos de nomes iniciantes a consagrados, como Adriana Varejão, Ernesto Neto e Jac Leirner. Assim como no “Quarentine”, todas as obras foram expostas à venda por um valor único, 1.000 reais, com a escolha da peça sendo realizada através de um algoritmo e com entrega da compra após a pandemia. A campanha de contribuição com desenhos foi até o dia 10 de maio deste ano. Todo o valor arrecadado com as vendas foi revertido a três organizações: Articulação dos Povos Indígenas do Brasil (APIB), Habitat Brasil, de construção e melhoria de residências, e Central Única das Favelas (CUFA), que atua em comunidades e periferias de todo o país.

Os organizadores desse projeto são Amanda Rodrigues Alves, Alexandre Gabriel, Camilla Barella, Carolina Câmara, Efrain Almeida, Erika Verzutti, Fernanda Brenner, Magê Abatayguara, Mel Marcondes e Paula Signorelli, com apoio dos artistas do Bloco Gráfico e de Ariel Tonglet, Arthur Fidalgo, Camila Tomé, Caio Mariano, Felipe Barsuglia, Kamyla Belli, Wilson Lazaro, entre outros.

Já o “Partilha”, lançado no dia 1 de maio de 2020, buscou contribuir para a manutenção da circulação de obras dos artistas e das galerias de forma on-line neste período de crise. A proposta foi atrair o usuário colecionador, ou apenas interessado em arte, ao ambiente virtual, possibilitando a compra de obra selecionada pelas galerias participantes através de um crédito de igual valor para uma segunda aquisição de qualquer outra obra de arte da mesma galeria. Cada galeria era responsável por disponibilizar em suas redes e sites a seleção de obras para o evento virtual, além de seus contatos para a aquisição das peças. Parte do valor das vendas efetuadas remotamente também foi destinada a entidades sociais.

Outra iniciativa interessante, não com intuito de venda, mas voltada à divulgação de trabalhos artísticos, foi a criação do autodenominado primeiro museu de arte do mundo nascido durante o período de pandemia do COVID-19, The Covid Art Museum (CAM), disponibilizado via rede social Instagram, no endereço [www.instagram.com/covidartmuseum](http://www.instagram.com/covidartmuseum). Os responsáveis pela iniciativa foram os publicitários espanhóis Emma Calvo, Irene Llorca e José Guerrero, de Barcelona. O CAM é um museu virtual criado em 19 de março de 2020 com o objetivo de divulgar manifestações artísticas sobre a pandemia, além de dar visibilidade a artistas e servir de arquivo sobre a Arte durante a disseminação do novo coronavírus por meio de pinturas, colagens, fotografias e montagens feitas por artistas profissionais e amadores de qualquer parte do mundo.

Segundo informações on-line, as artes foram enviadas via *hashtag* #CovidArtMuseum, à caixa de mensagens da conta de Instagram ou ao e-mail [covidartmuseum@gmail.com](mailto:covidartmuseum@gmail.com). O CAM reuniu milhares de seguidores e variadas manifestações. Uma visita aos trabalhos encontrados na página do museu virtual mostrou que não há limitações em relação às técnicas utilizadas, mas, independentemente das técnicas, há elementos recorrentes na

batizada, pelo projeto e por seus seguidores, como “Arte Covid”. Trata-se de elementos como papel higiênico, máscaras, mãos em luvas e, obviamente, o vírus. Objetos cotidianos, outrora banais, compoem a estética das obras em tempos de pandemia.

No Brasil também surgiram propostas semelhantes ao CAM, o Museu do Isolamento Brasileiro e o acervo Artes Virais. A primeira, iniciativa de Lu Adas, considerada como o primeiro museu do Brasil criado para difundir arte em tempos de isolamento, que reuniu imagens de desenhos, pinturas, grafites, bordados, colagens, fotografias, entre muitos outros formatos artísticos. Ao contrário do CAM, o Museu do Isolamento Brasileiro não apostou apenas na temática viral, mas em dar visibilidade às Artes Visuais e aos seus artistas em território nacional, podendo ser acessado via Instagram ou pelo site [www.museudoisolamento.com](http://www.museudoisolamento.com). A segunda se trata de um acervo virtual de artes produzidas no mundo durante a pandemia, também disponibilizada via rede social, em [www.instagram.com/artesvirais](http://www.instagram.com/artesvirais).

Já a proposta “Quarantine Photography Series”, idealizada por Bárbara Chiré, uma das fundadoras da @leve.mag (revista digital publicada exclusivamente via Instagram) trouxe fotografias de flores feitas por artistas selecionados. Entre a seleção, trabalhos dos fotógrafos Renam Christofolletti, Bruna Castanheira, Felipe Morozini e Thais Vandanezi, além dos diretores criativos Pablo Quoos e Marília Martins. O objetivo das séries fotográficas foi colaborar com pequenos produtores de flores que perderam suas floradas durante a pandemia do Covid-19 neste ano. Em 2019, a revista já havia realizado o “Projeto Floraria”, uma investigação artística a partir de imagens e entrevistas sobre artistas com nome de flores.

A arte de rua também se adaptou ao isolamento, sendo exemplo o projeto “A Coisa Ficou Preta”, mais uma ideia disponibilizada via Instagram, no endereço [www.instagram.com/acoisaficoupreta](http://www.instagram.com/acoisaficoupreta). A iniciativa do artista Gleyson Borges chegou abordando temas acerca do racismo e negritude por meio de intervenções urbanas com lambe-lambe, aderindo às “colagens virtuais” e à venda on-line.

Muitas outras ideias poderiam ser aqui mencionadas, desde os museus renomados que abriram seus acervos realizando exposições virtuais aos artistas anônimos da internet, mas a intenção era falar sobre pequenos projetos, em cooperação, que tornaram grandes

as parcerias e a afetividade em meio à crise sanitária e suas consequências. Pois, em momentos de luto, há também luta, resistência. Esses movimentos artísticos não só buscaram o fortalecimento do próprio setor, mas também o enfrentamento da crise com responsabilidade social.

No cotidiano, por sua vez, na utilização da arte, não apenas a visual, para encarar o medo, houve arte saindo das janelas das casas e apartamentos ao redor do mundo. Assim foi com a primeira manifestação artística que viralizou em tempos de Covid-19, ocorrida na Itália, quando toda uma vizinhança cantou de suas varandas a melodia da música “Bella Ciao”. A música sendo compartilhada entre vizinhos, tornando-se uma nova forma de estabelecer vínculos durante o isolamento. As imagens projetadas em prédios pelas grandes cidades, fazendo artistagem a céu aberto. Fora as manifestações da criatividade popular que tomaram muros e paredes como suportes, em grafites, pichações, estênceis, lambes etc. A arte-protesto. Em toda parte, para todas as partes, houve arte para além do confinamento.

Diante disso tudo fica evidente que, em momentos caóticos, a arte não é apenas possibilidade de expressão, mas necessidade. Uma necessidade comprovada durante a pandemia, seja por entretenimento, seja por arte, abraço consolador, preenchendo o vazio do isolamento social. Oportunidade de se pensar a importância da produção artística para a vida, um pensamento desconsiderado pela maioria das pessoas em suas rotinas aceleradas antes da reclusão forçada.

## REFERÊNCIAS

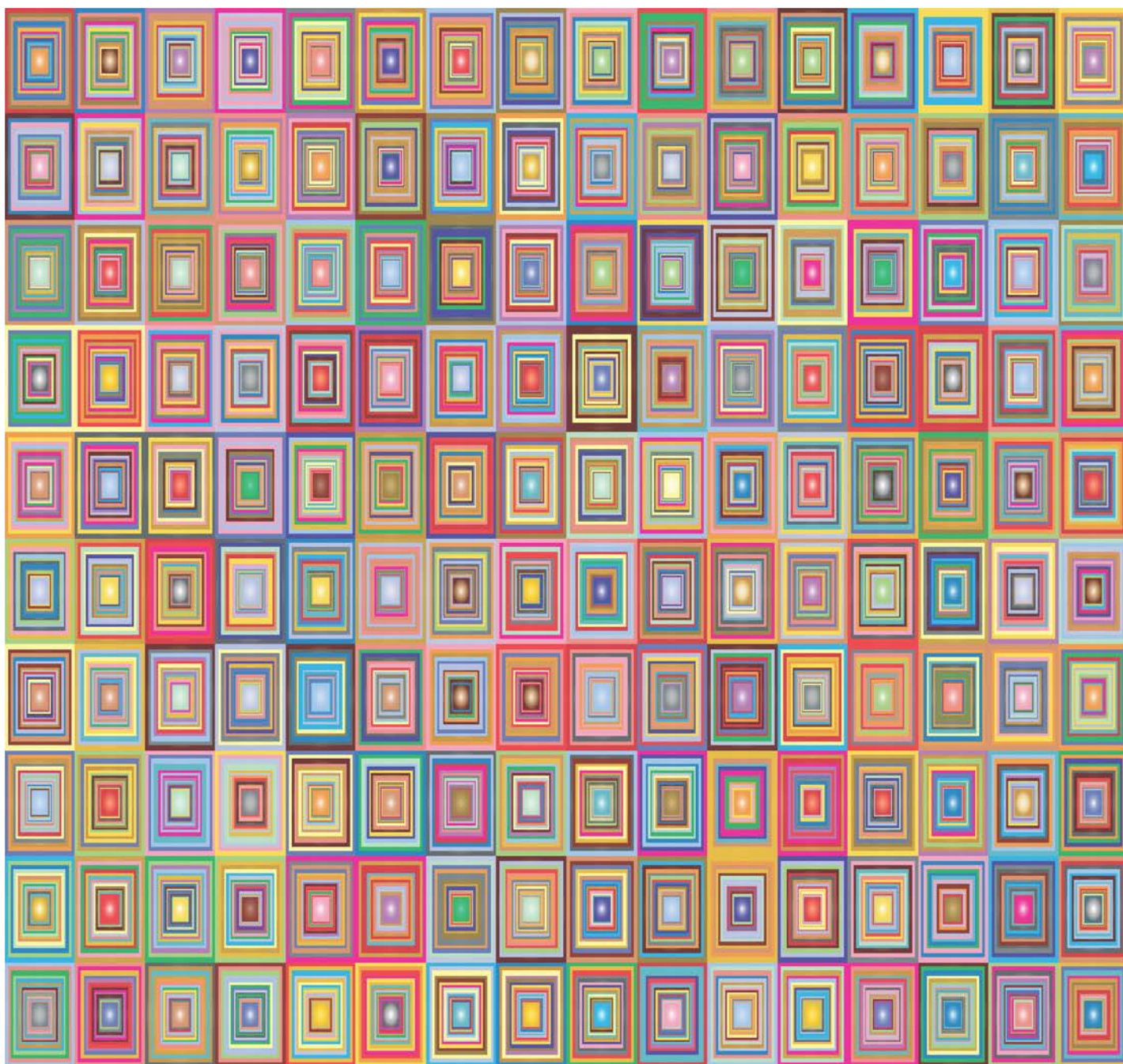
KABLIN, Maria. **A Procissão das Horas**. 2020. Guache sobre papel. 28 x 36 cm. Disponível em: <https://300desenhos.art/0dUcl7ayRgqYKskJnt8R>. Acesso em: 10 jun. 2020.

KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996, p. 27.

Recebido em: 19/06/2020  
Aceito em: 31/07/2020



# TRADUÇÃO TRANSLATION



O VERBETE “DANSE” NA *ENCYCLOPÉDIE* DE DIDEROT E D’ALEMBERTIzis Dellatre Bonfim Tomass<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma tradução para o verbete “Danse”, o qual figura na “*Encyclopédia, ou dictionário racional das ciências, artes e profissões*”, impressa entre 1751 e 1772, de Diderot e D’Alembert. Ciente de que há uma tradução parcial do verbete, publicada pela editora UNESP (2015), é apresentada aqui uma tradução mais completa do verbete, onde os ímpetus dos organizadores da *Encyclopédia*, a saber, os de proporcionar ao leitor uma visão geral e universal de todas os verbetes que a compõem, fica mais evidente. Porém, é sempre seguro ter em mente que tal visão universal ainda parte de uma hierarquia, na qual a sociedade europeia ocidental aqui, na perspectiva de seus autores, ainda se encontra no topo central, e todo o resto é escrito a partir de seu ponto de vista. Sendo o século XVIII francês um período chave para várias transformações no campo da política e da cultura ocidentais, apresento essa tradução no intuito de compreender um pouco mais de como se configurava a definição de dança neste período da modernidade ocidental.

**PALAVRAS-CHAVE:** Dança; Louis de Cahusac; Iluminismo; Estética.

THE ENTRY “DANSE” IN DIDEROT AND D’ALEMBERT’S *ENCYCLOPÉDIE*

**ABSTRACT:** This article presents a translation to brazilian portuguese of the entry “Danse”, which appears in the “*Encyclopedia, or rational dictionary of sciences, arts and professions*”, printed between 1751 and 1772 by Diderot and D’Alembert. Awared that there is a partial translation of the entry, published by Editora UNESP (2015), a complete translation of the entry is presented here, where the impetus of the organizers of the *Encyclopedia*, namely, to provide the reader with a general and universal view of all the entries that it contains, becomes more evident. However, it is always safe to keep in mind that such a universal view is still part of a hierarchy, in which Western European society is, in its own perspective, still at the top, and everything else is written from its point of view. As the French 18th century was a key period for various transformations in the field of Western politics and culture, I present this translation in order to understand more about how the definition of dance was configured in this period of Western modernity.

**KEYWORDS:** Dance; Louis de Cahusac; Enlightenment; Aesthetics.

1 Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Filosofia da Universidade Federal do Paraná, com pesquisa na área de Estética/Filosofia da Arte e seus preceitos civilizatórios, em específico nas artes do corpo e do movimento. É membro do GT História da Filosofia UFPR e do Grupo de Pesquisa Estudos de Filosofia Moderna e Contemporânea UFPR. Coordenadora do Núcleo de Estudos de Filosofia do Corpo e do Movimento UFPR. E-mail: izis.tomass@gmail.com

## APRESENTAÇÃO

O verbete “Danse”, presente no tomo IV da *Enciclopédia, ou dicionário racional das ciências, artes e profissões*<sup>2</sup>, considerada uma das primeiras enciclopédias e tentativas de reunir e documentar todo o conhecimento que o mundo europeu ocidental tinha às mãos no período<sup>3</sup>, reflete mais de sua época e de como ali fora moldada uma parte da história da dança do que se vê à primeira vista. Editada entre os anos de 1751 e 1772, a *Enciclopédia* traz, em seu ímpeto racionalizante, definições que se pretendem universais, como o indicam os seus autores em sua introdução, e o mesmo ocorre aqui no que toca à arte da dança.

Escrito por Louis de Cahusac, um dos colaboradores da *Enciclopédia*, e autor do “*Tratado Histórico da Dança*”<sup>4</sup>, o verbete “Danse” figura no tomo IV da coleção, e tem apenas a sua definição geral traduzida para o português, em edição da UNESP (2015)<sup>5</sup>. A presente tradução traz consigo as outras definições presentes no verbete, as quais denotam paradoxalmente uma tentativa de abranger universalmente o seu significado, apresentando diversos tipos de dança, porém o faz de modo cronológico. Tal cronologia é acompanhada de um entendimento de história única, e a partir de um escopo onde a religião cristã, a história da cristandade e a razão ocidental são as únicas consideradas como “detentoras da verdade”.

A compreensão de quais significados a palavra “dança” poderia ter, e de como esses significados eram construídos e apresentados por respeitados intelectuais do século XVIII francês, pode nos auxiliar, ao menos um pouco, a entender o mecanismo e as consequências de alguns dos processos históricos que envolveram o corpo e os seus movimentos em um período conturbado e decisivo para a história do ocidente.

2 No original, “*Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers*”. O IV tomo foi primeiro publicado em novembro de 1754.

3 Na introdução à *Enciclopédia*, os organizadores escrevem que o seu intuito é o “[...] de fazer sentir os auxílios mútuos que se prestam [as definições], de usar esses auxílios para tornar os princípios mais certos e suas consequências mais claras, de indicar as ligações distantes ou próximas dos seres que compõem a Natureza, e que ocupam os homens, de mostrar através do entrelaçamento das raízes e dos galhos, a impossibilidade de bem conhecer algumas partes do todo, sem subir ou descer a muitas outras, [...]” p. 1 D’ALEMBERT & DIDEROT. **Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métier**. Paris: Briasson, David, Le Breton, Durand, 1751.

4 No original, “*La Danse Ancienne et Moderne ou Traite Historique de La Danse*”. Editado em três tomos e publicado em 1754.

5 A edição da UNESP apresenta seis volumes e é a mais abrangente tradução da *Encyclopédie* fora da França. Porém, a sua organização se dá por divisões temáticas, e não por ininterrupta ordem alfabética, como acontece na original.



Por fim já alerto que, inesperadamente, o verbete termina com uma longa descrição de uma doença a qual, para quem via o enfermo, ele parecia estar convulsivamente dançando. A descrição, tanto da enfermidade quanto da cura, nos permite compreender também, entre outras coisas, que o entendimento acerca do corpo na época ainda se apoiava, de certo modo, na teoria dos humores, cuja influência no ocidente tem os seus primórdios nos escritos hipocráticos, datados aproximadamente de V a.c.

## TRADUÇÃO

### P. 623:

**DANÇA**, s. f. (Arte & Hist.) movimentos corporais coordenados, saltos e passos mensurados, feitos ao som de instrumentos ou da voz. As sensações foram primeiro exprimidas através dos diferentes movimentos do corpo e da face. O prazer e a dor, fazendo-se presentes na alma, dotaram então o corpo de movimentos, os quais comunicam ao exterior as suas diferentes impressões: é ao que damos o nome de “gesto”. **Ver Gesto**<sup>6</sup>.

O canto, tão natural ao homem, em seu desenvolvimento inspirou os outros homens que foram por ele atingidos, e os gestos relativos aos diferentes sons desse canto foram assim compostos. O corpo então se agitou, os braços se abriram ou se fecharam, os pés formaram os passos lentos ou rápidos, os traços da face participaram desses movimentos diversos, todo o corpo respondeu através das posições, das comoções, das atitudes correspondentes aos sons que então afetavam os ouvidos: assim, o canto, que era a expressão de um sentimento (**Ver Canto**), acabou por desenvolver uma segunda forma de expressão que também estava no homem, a qual nós damos o nome de “dança”. E aí estão os seus dois princípios primitivos.

Nós vimos através dessas poucas palavras que a voz e o gesto não são mais naturais à espécie humana do que o canto e a dança; e que um e outro são, por assim dizer, os instrumentos destas duas artes as quais eles originaram. Desde o início da existência

---

<sup>6</sup> Em vários momentos o verbete define o significado através de exemplos, redirecionando o seu leitor a outro verbete. Grande parte destes verbetes redirecionados não tem a sua tradução aqui inclusa, porém já se encontram no processo de feitura.

humana há, sem sombra de dúvidas, o canto e a dança; cantou-se e dançou-se desde a criação até hoje, e é muito provável que os homens cantem e dançam até a destruição total da espécie.

O canto e a dança, uma vez conhecidos, era natural que eles primeiro servissem à demonstração de um sentimento que parece estar gravado profundamente no coração de todos os homens. Nos primeiros tempos, quando mal haviam saído das mãos do Criador, todos os seres vivos e inanimados eram, em seus olhos, sinais vívidos da onipotência do Ser supremo, e motivos emocionantes de reconhecimento em seus corações. Os homens, então, primeiro cantaram os louvores e as benfeitorias de Deus, e dançaram em seus cantos para exprimir o seu respeito e a sua gratidão. Assim, a dança sagrada é, de todas as danças, a mais antiga, e a fonte da qual se formaram todas as outras. **(B)**

**Dança sagrada:** é a dança que o povo Judaico praticava nas festas solenes estabelecidas por lei, ou durante as ocasiões de júbilos públicos, para render graças à Deus, honrá-lo e tornar público os seus louvores.

Esse nome é dado ainda a todas as danças que os Egípcios, os Gregos e os Romanos instituíram à honra de seus falsos deuses<sup>7</sup>, e que se executavam ou nos templos, como as danças dos sacrifícios, dos mistérios de Iris, de Ceres, etc., ou nos lugares públicos, como nos bacanais, ou nas florestas, como as danças rústicas, etc.

Qualifica-se também desta maneira as danças que eram praticadas nos primeiros tempos da igreja, nas festas solenes e, em uma palavra, todas as danças que dentre as diferentes religiões fazem parte de um culto dedicado a alguma divindade.

Após a travessia do Mar Vermelho, Moisés e sua irmã reuniram dois grandes coros de música, um composto de homens, e o outro, de mulheres, que cantavam e dançavam um balé solene de ação de graças. “Maria, a profetisa, irmã de Aarão, tomou um pequeno tambor em sua mão. E todas as mulheres a seguiram, com tamboris, cânticos e danças. E ela disse então, que em coro ‘Cantemos ao Senhor, que magnificado de glória Está. Cavalo e cavaleiro precipitou ao mar...’”, etc.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Como mencionado na Apresentação deste artigo, o verbete, ainda que com pretensões universais, (ou talvez precisamente por isso), recai em uma noção de história única, regida pela cristandade.

<sup>8</sup> Excerto do Livro de Êxodo 15: 20-21. No verbete, “*Sumpsit ergo Maria prophetissa soror Aaron tympanum in manu sua. Egressæque sunt omnes mulieres cum tympanis & choris, quibus precinebat, dicens : cantemus Domino, quoniam gloriose magnificatus est ; equum & ascensorem dejecit in mare, &c*”



Os instrumentos musicais reunidos sobre o campo, os coros arranjados com tanta prontidão, e a facilidade com que os cantos e a dança foram executados, tudo isso supõe que a presença do hábito desses dois exercícios era muito anterior ao momento de sua execução, e provam assim a remota antiguidade de suas origens.

Os Judeus instituíram, após, muitas festas solenes, nas quais a dança desempenhava um papel principal. As filhas de Siló dançavam nos campos após o uso, quando os jovens da tribo de Benjamin, a quem elas recusaram esposar, as demoveram à força sob a orientação dos anciãos de Israel.

Quando a nação santa celebrava quaisquer eventos felizes, onde a presença de Deus se fazia manifestar de uma maneira vívida, os Levitas executavam as danças solenes que eram compostas para o sacerdócio. Foi em uma dessas circunstâncias que o santo rei Davi se juntou à toda a casa de Israel e dançou na presença de todo o povo Judaico, acompanhando a arca desde a casa de Obede-Edom até a cidade de Belém.

Essa procissão se fez com sete corpos de dançarinos, ao som das harpas e de todos os outros instrumentos de música usados pelos Judeus. Nós encontramos a figura e a descrição dela no primeiro tomo dos comentários à bíblia de P. Calmet<sup>9</sup>.

666

Em quase todos os salmos nós encontramos os vestígios da dança sagrada dos Judeus. Os intérpretes das Escrituras são, acerca desse ponto, unânimes. Existem (dito de um dos mais célebres), sem dúvida, para cada salmo uma dança própria e distinta de todos os outros salmos [...]<sup>10</sup>.

Vemos ainda nas descrições que nos restam dos três templos de Jerusalém, de Gerizim, ou da Samaria e de Alexandria, construídos pelo Sumo Sacerdote Onias, em que uma das partes desses templos formava uma espécie de teatro, ao qual os Judeus deram o nome de “coro”. Essa parte era ocupada pelo canto e pela dança que eram ali executados com a maior pompa em todas as festas solenes.

9 Antoine Augustin Calmet (1672-1757). Trata-se de uma possível referência ao “Dicionário Histórico, Crítico, Cronológico, Geográfico e Literal da Bíblia”, editado em 1720 ou à “História do antigo e novo Testamento, e dos Hebreus”, editado entre 1707 e 1716.

10 Citação indireta de Jean Lorin, em seu “*Commentarii in librum Psalmorum*” editado em Lyon, 1623. No verbete: “*nomine chori intelligi posse cum certo instrumento homines ad sonum ipsius tripudiantes; [...] de tripudio seu de multitudine saltantium & concinentium minime dubito*”.

**P. 624:**

A dança sagrada, tal como a acabamos de explicar, e a qual encontramos estabelecida por entre o povo Hebreu nos tempos mais remotos, foi transmitida sem dúvida para junto das noções imperfeitas de divindade entre todos os outros povos da Terra. Assim ela se tornou por entre os Egípcios e, sucessivamente, entre os Gregos e os Romanos, a parte mais considerável do culto de seus falsos deuses.

A dança que os sacerdotes do Egito criaram para exprimir os diversos movimentos dos astros foi a mais magnífica dos Egípcios. **Ver Dança astronômica.** E aquela que foi criada em honra ao touro Ápis foi a mais solene.

E foi tendo em mente essa última que o povo de Deus imaginou no deserto a dança sacrílega ao redor do bezerro de ouro. S. Gregório diz que o quão mais numerosa, pomposa, e solene era essa dança, mais ela era abominável diante de Deus, pois ela foi uma imitação das danças ímpias dos idólatras.

É fácil de se demonstrar, através desse traço da história, a antiguidade das superstições egípcias, uma vez que elas subsistiram por muito tempo antes da saída do povo Judeu do Egito. Os sacerdotes de Osíris já haviam levado os sacerdotes do verdadeiro Deus a uma parte de suas cerimônias, os quais eles descaracterizaram e corromperam. O povo de Deus, por sua vez, atraído pela inclinação da imitação, tão natural ao homem, se lembrou, após a sua saída do Egito, das cerimônias do povo o qual eles haviam acabado de fugir, e as imitaram.

Os Gregos deviam aos Egípcios quase todas as suas primeiras noções. No tempo em que eles ainda viviam afundados na mais estúpida ignorância, Orfeu, que havia percorrido o Egito e que havia sido iniciado nos mistérios pelos sacerdotes de Isis, trouxe consigo, em seu retorno à sua pátria, os seus conhecimentos e os seus erros. Também o sistema dos Gregos sobre a religião não era mais que uma cópia de todas as quimeras dos sacerdotes do Egito.

A dança foi então estabelecida na Grécia em honra aos deuses, dos quais Orfeu instituiu o culto; e como ela era uma das partes principais das cerimônias e dos sacrifícios, à medida em que se erguiam altares a alguma divindade, se criava também, para a honrar, novas danças, e todas essas diferentes danças foram denominadas “sagradas”.

Foi também assim entre os Romanos, que adotaram os deuses dos Gregos. Numa, rei pacífico, acreditava que podia suavizar a rudeza de seus súditos instituindo em Roma os fundamentos de uma religião; e é a ele a quem os Romanos devem as suas superstições e talvez a sua glória. Ele formou, no início, o Colégio de Pontífices de Marte; organizou as suas funções, alistou as suas rendas, fixou as suas cerimônias, e idealizou a dança que eles executavam em suas procissões durante os sacrifícios e durante as festas solenes.

### **Ver Dança dos Sálíos.**

Todas as outras danças sagradas que estiveram em uso em Roma e na Itália derivaram dessa primeira. Cada um dos deuses que Roma adotou nos cortejos tinha templos, altares e danças. Tais eram aqueles da boa deusa, das saturnálias, das do primeiro dia de Maio, etc. **Ver os seus artigos correspondentes.**

Os Gauleses, os Espanhóis, os Alemães, os Anglos, todos eles tinham as suas danças sagradas. Em todas as religiões antigas, os sacerdotes eram por lei dançarinos, porque a dança era vista por todos os povos da Terra como uma das partes essenciais do culto que se deve prestar à divindade. Não é surpreendente então que os Cristãos, purificando através de uma intenção correta uma instituição tão antiga, a teriam adotado nos primeiros tempos do estabelecimento de sua fé.

A Igreja, ao reunir os fiéis, inspirava-lhes um desgosto legítimo dos vãos prazeres do mundo e, atando-os apenas ao amor dos bens eternos, buscou lhes inspirar uma alegria pura durante a celebração das festas que ela havia estabelecido, para lhes recordar das bençãos de um Deus salvador.

As perseguições perturbaram muitas vezes a santa paz dos Cristãos. Se formavam então congregações de homens e mulheres que, à exemplo dos Terapeutas, se retiravam para os desertos: lá eles se reuniam nas aldeias aos domingos e nas festas, e eles lá dançavam piedosamente cantando as orações da Igreja. **Ver a história das ordens monásticas do P. Heliot.**

Os templos foram construídos quando a calma sucedeu às tempestades, e essas edificações eram dispostas de acordo com as diferentes cerimônias, as quais eram a parte exterior do culto recebido. Assim, em todas as igrejas havia um terreno elevado, ao qual se dava o nome de “coro”: era uma espécie de teatro separado do altar, tal como ainda se vê hoje em Roma nas igrejas de S. Clemente e de S. Pancrácio.

Foi aí que, à exemplo dos sacerdotes e dos levitas da antiga lei, o sacerdócio da nova lei formou as danças sagradas em honra a um Deus morto sobre uma cruz para a salvação de todos os homens, a um Deus ressuscitado no terceiro dia para consumir o mistério da redenção, etc. Cada mistério, cada festa tinha seus hinos e suas danças; os sacerdotes, os leigos, todos os fiéis dançavam para honrar a Deus. Se creem de fato no testemunho de Scaliger<sup>11</sup>, os bispos não foram chamados de “líderes”, em latim “*præsiliendo*”, por nenhuma outra razão que pelo fato de liderarem as danças. Os Cristãos mais zelosos se reuniam à noite à porta das igrejas na véspera das grandes festas, e plenos de um santo zelo, eles dançavam cantando os cânticos, os salmos e os hinos do dia.

A festa do ágape ou banquetes de caridade, instituídos nos primeiros tempos da igreja em memória da Última Ceia de Jesus Cristo, também tinha a sua dança, assim como as outras festividades. Essa festa havia sido estabelecida afim de cimentar entre os Cristãos que haviam abandonado o Judaísmo e o Paganismo uma espécie de aliança. A Igreja se esforçou então para diminuir de modo imperceptível a distância que havia entre eles, reunindo-os nos banquetes solenes em um mesmo espírito de paz e de caridade. Apesar dos abusos que já ocorriam nessa festa do tempo de S. Paulo, ela ainda sobreviveu até o Concílio de Gangra, no ano 320, onde foi determinada a sua reforma. Ela foi, por fim, totalmente abolida no Concílio de Cartago, sob o pontificado de Gregório o grande, em 397.

Assim a dança da Igreja, suscetível, como em todas as outras melhores instituições aos abusos que sempre nascem da fraqueza e da peculiaridade dos homens, degenerou, após os primeiros tempos de zelo, em práticas perigosas, que despertaram a devoção dos papas e dos bispos: daí as constituições e os decretos que atacaram com excomunhão as

---

11 Joseph Justus Scaliger (1540-1609) “De acordo com Scaliger e Menestrier, mesmo bispos cristãos haviam sancionado e até faziam parte nas danças. Scaliger diz que, os primeiros bispos eram chamados de *Proesules*, em Latim, por nenhuma outra razão que o fato que eles lideravam a dança solene em grandes festivais [...]” p. 325 LIMBIRD, John. **The Mirror of Literature, Amusement, and instruction**, Volume XXI. London: Printed and Published by J. Limbird, 143, Strand, (Near Somerset House), 1833.

danças balançantes, aquelas das tochas. **Ver essas duas palavras em seus respectivos artigos.** Porém, os papas da Igreja, declamando com a maior força contra esses exercícios escandalosos, falam sempre com uma espécie de veneração acerca da dança sagrada. S. Gregório de Nazaré chega até a afirmar que aquela de Davi diante da arca santa é um mistério que nos ensina com que regozijo e com que prontidão nós devemos nos lançar em direção aos bens espirituais, e quando esse papa censura Juliano pelo abuso que ele fez da dança, ele lhe diz, com a veemência de um orador e o zelo de um cristão: “E se precisas dançar, como um amante de festas e celebrações, então dance, mas não a desonesta dança de Herodias, a qual resultou na morte de Batista, mas sim a de Davi durante o descanso da arca”<sup>12</sup>.

#### P. 625:

Embora a dança sagrada fosse sucessivamente destituída das cerimônias da Igreja, ela ainda faz parte de alguns países católicos. Em Portugal, na Espanha, e em Rossilhão, são executadas danças solenes em honra de nossos mistérios e de nossos mais importantes santos. Em todas as vésperas das festas da Virgem, as jovens moças se reúnem diante da porta das igrejas que lhe são consagradas, e passam a noite a dançar em roda, a cantar os hinos e cantigas em sua honra. O cardeal Jiménez restaurou, no tempo que passou na catedral de Toledo, o antigo uso das missas moçárabes, durante as quais se dança no coro e na nave, com tanta ordem quanto devoção. Mesmo na França se vê ainda por volta da metade do século passado, os padres e todo o povo de Limoges a dançar em roda no coro de S. Leonardo, cantando: Saint-Marceau rogai por nós e nós pregaremos a vós. **Ver Brandon.** E o padre Claude-François Ménéstrier, jesuíta, que escreveu seu tratado sobre os balés em 1682<sup>13</sup> disse, no prefácio dessa sua obra, que ele havia visto ainda os párocos de algumas igrejas que, no dia de Páscoa, pegavam pela mão as crianças do coro, e dançavam no coro cantando os hinos de júbilos.

12 No original, “*Si te ut letæ celebritatis & festorum amantem saltare oportet, salta tu quidem, sed non inhonestæ illius Herodiadis saltationem quæ Baptistæ necem attulit, verum Davidis ob arcæ requiem*”.

13 MENESTRIER, Claude-François. **Des Ballets anciens et modernes selon les règles du théâtre.** Paris: Rene Guignard, rue Saint Jacques, au grand saint Basile, 1682.



Foi da religião dos Hebreus, dos Cristãos e do Paganismo que Maomé retirou os devaneios da sua. Seria então extraordinário que a dança sagrada, por alguma razão, não fizesse parte de seus planos: também ele a estabeleceu nas mesquitas, e essa parte do culto era reservada apenas ao sacerdócio. Entre as danças dos religiosos Turcos, há uma que sobretudo entre eles goza de grande consideração: os dervis a executam girando com extrema rapidez ao som da flauta. **Ver Moulinet.**

A dança sagrada, que deve a sua primeira origem, como nós vimos, aos movimentos de alegria e de reconhecimento que inspiraram nos homens as bênçãos do Criador, deu aos cortejos a ideia de alegria pública. As das festas dos particulares, dos casamentos de reis, das vitórias, etc., foram criadas em outros tempos, e quando o gênio, aguçando gradualmente, alcançou enfim a combinação dos espetáculos regulares, a dança foi uma das partes principais que entraram nessa grande composição. **Ver Dança teatral.** Cremos que se deva dar aqui uma ideia destas diferentes danças, antes de falar daquelas que foram consagradas aos teatros dos antigos, e daquelas que foram trazidas para os nossos teatros modernos. Meursius<sup>14</sup> as enumerou em uma enorme lista, a qual nós cuidamos de bem copiar. Nós nos contentaremos de falar aqui das mais importantes. **(B)**

671

**Dança guerreira:** é a mais antiga de todas as danças profanas: ela se executa com a espada, o dardo e o escudo. Vê-se suficientemente que é a mesma que os Gregos chamavam de menfítica. Eles atribuíam a invenção à Minerva. **Ver Menfítico.**

Pirro, que renovou o seu uso, é ainda tido como o seu criador por alguns autores antigos.

A juventude grega se exercitava com essa dança para se distrair no acampamento de Tróia. Ela era muito apropriada para formar a conduta do corpo, e para o seu bem dançar era preciso estar bem disposto e de um hábito muito bem desenvolvido.

Todas as diferentes evoluções militares figuram na composição dessa dança, e veremos nos artigos seguintes que ela foi o germe de várias outras. **(B)**

---

14 *Orchestra*, obra de Joannes Meursius (1579-1639), publicada pela primeira vez em 1618.

**Dança astronômica:** Os Egípcios foram os seus criadores: através de movimentos variados, dos passos conformes, e das figuras bem desenhadas, eles representavam, ao som das melodias compassadas, a ordem, o curso dos astros, e a harmonia de seus movimentos. Essa dança sublime foi transmitida aos Gregos, que a adotaram para o teatro.

**Ver Estrofe, Epodo, etc.**

Platão e Luciano<sup>15</sup> falaram dessa dança como sendo uma invenção divina. A ideia de fato era tão grande quanto magnífica: ela pressupõe uma série de ideias precedentes que honram a sagacidade do espírito humano. **(B)**

**Danças báquicas:** é o nome que se dá às danças criadas por Baco e que eram executadas pelos Sátiros e pelas Bacantes de seu cortejo. O prazer e a alegria foram as únicas armas que ele empregou para conquistar as Índias, para submeter a Lídia e domar os Tirrenos. Dessas danças, restaram três espécies: a grave, que corresponde às nossas danças triviais<sup>16</sup>, a alegre que tinha grande semelhança às nossas leves *Gavotas*, aos nossos *Passepieds* e aos nossos *Tambourins*. Enfim a grave e a alegre se mesclaram uma à outra, como são as nossas *chaconas* e nossas outras melodias de dois ou três tempos<sup>17</sup>.

**Danças campestres ou rústicas:** Pan, que as criou, desejava que elas fossem executadas no verão, no meio da floresta. Os Gregos e os Romanos tinham grande cuidado em torná-las soleníssimas na celebração das festas do deus o qual eles acreditavam ser delas o criador. Elas eram de um caráter vivo e alegre. As jovens moças e os jovens moços as executavam com uma coroa de ramos de carvalho sobre a cabeça, e com guirlandas de flores que descendiam de seus ombros esquerdos, as quais eram presas ao lado direito.

**(B)**

**Dança dos Curetes e dos Coribantes:** Segundo a mitologia antiga, os curetes e os coribantes, que eram os sacerdotes da religião após os primeiros Titãs, criaram essa dança. Eles a executavam ao som de tambores, de pífanos, charamelas e ao barulho tumultuoso de sinos, dos estalos das lanças, de espadas e dos escudos. A fúria divina, com

15 Platão (c. 428 a.c. – 327 a.c.) fala sobre a dança, entre outros temas, em sua obra *Leis*, escrita por volta de 380 a.c. Já Luciano de Samósata (c. 125 – c. 192 d.c.) fez um diálogo inteiro dedicado ao dançar, “*A Dança*”, por volta de 162 a 165 d.c

16 No original, “*terre à terre*”, que pode indicar também uma dança executada mais “perto do chão”, sem grandes saltos ou movimentos.

17 Compassos binários e ternários.

a qual eles pareciam tomados, deu-lhes o nome de “Coribantes”. Alega-se que foi graças ao socorro dessa dança que eles salvaram o jovem Júpiter da barbárie do antigo Saturno, ao qual a sua educação havia sido confiada.

**Dança dos banquetes:** Baco as instituiu em seu retorno ao Egito. Após o banquete, o som de vários instrumentos reunidos convidada os convivas a novos prazeres. Eles dançavam as danças de diversos gêneros: tratava-se de uma espécie de baile onde brilhava a alegria, a magnificência e a destreza.

**Dança dos funerais:** “Como a natureza dotou o homem de gestos relativos a todas as suas diferentes sensações, não há estado de espírito que a dança não possa capturar. Também os antigos, que buscaram nas artes as ideias inatas, não se contentaram de a fazer servir somente em ocasiões de alegria: eles a empregaram também nas circunstâncias solenes de tristeza e de luto.

Nos funerais dos reis de Atenas, um grupo de elite, vestido de longas vestes brancas, começava a marcha, duas filas de jovens meninos precediam o caixão, que era circundado por duas filas de jovens virgens. Todos eles portavam coroas e ramos de cipreste, e formavam as danças graves e majestosas ao som das sinfonias lúgubres.

#### P. 626:

Elas eram tocadas por diversos músicos que se encontravam distribuídos entre os dois primeiros grupos.

Os sacerdotes de diferentes divindades adoradas pela Ática, vestindo suas marcas distintivas, vinham em seguida: eles marchavam lentamente e na medida, cantando versos em louvor ao rei morto.

Essa pompa era seguida de um grande número de mulheres idosas cobertas por longos mantos negros. Elas pranteavam e se contorciam com indignação, soluçando e chorando. A elas se deu o nome de “carpideiras”<sup>18</sup>, e se media o seu salário a partir do tamanho das extravagâncias que elas executavam.

---

18 No original, “*les pleureuses*”.

Os funerais de indivíduos singulares eram formados segundo esse modelo, sendo ajustados à proporção da dignidade dos mortos e da vaidade dos vivos: o orgulho é quase o mesmo em todos os homens, as nuances que se crê neles perceber são talvez menores nelas mesmas, do que nos diversos meios de o desenvolver quando a fortuna lhes sorri ou lhes refusa”. Tratado Histórico da Dança, tomo I, livro II, capítulo VI<sup>19</sup> (B).

**Dança dos Lacedemônios:** Licurgo, através de um édito, ordenou que os jovens Espartanos começassem, a partir dos sete anos de idade, a exercer danças ao tom frígio. Elas eram executadas com dardos, espadas e escudos. Se vê que a dança guerreira era a ideia primitiva dessa instituição, e o rei Numa levou a dança dos Sálíos de um lado a outro.

#### **Ver Dança dos Sálíos.**

A Gimnopédica foi de instituição expressa de Licurgo. Essa dança era composta de dois coros, um de homens feitos, outro de infantes: eles dançavam nus, cantando os hinos em honra à Apolo. Os que lideravam os dois coros eram coroados com folhas de louros<sup>20</sup>.

#### **Ver Gimnopédica.**

A dança da inocência era bem antiga na Lacedemônia: as jovens meninas a executavam nuas diante do altar de Diana, com movimentos doces e modestos, e com passos lentos e graves. Helena se exercitava com essa dança quando Teseu a viu, apaixonando-se e levando-a embora. Há autores que afirmam ainda que Paris desenvolveu por ela essa violenta paixão, que custou tanto sangue à Grécia e à Ásia, quando a viu executando essa mesma dança. Licurgo, determinando reformas nas leis e nos costumes dos Lacedemônios, conservou essa dança, que não era mais então perigosa.

Nessa república extraordinária, os mais velhos tinham danças particulares, que eles executavam em honra de Saturno, cantando os louvores das primeiras eras.

Em uma espécie de *Branle*, que chamaremos de *Hormus*, um jovem ágil e vigoroso e de postura altiva lidera a dança, e um grupo de jovens meninos o segue, eles se modelam em suas atitudes e repetem os seus passos. Um grupo de jovens meninas vem logo em

---

19 A inserção de aspas neste e em excertos futuros denota a cópia direta das informações de outras fontes. No caso, Louis de Cahusac, que escreve este verbete, adiciona citação direta de sua própria obra, “*La Danse Ancienne et Moderne ou Traite Historique de la Danse*” de 1754, Tomo I, Livro II, Capítulo VI: “Dança Dos Funerais”.

20 No original, “*palmes*”.

seguida com passos lentos e um ar modesto. Os primeiros se voltam rapidamente, se mesclam com o grupo das jovens meninas, e representam assim a união e a harmonia da temperança e da força.

Os meninos dobram o número de passos que fizeram antes na dança, enquanto que as meninas não os fazem mais do que simples como antes, e aí está toda a magia de dois movimentos, diferentes uns dos outros, sendo executados ao mesmo tempo. **Ver Hormus. (B)**

**Dança dos Lápitas:** ela era executada ao som da flauta ao fim dos banquetes, para celebrar alguma grande vitória. Crê-se que ela foi criada por Pirítoo. Ela era difícil e penosa, pois se tratava de uma imitação dos combates dos Centauros e dos Lápitas: os diferentes movimentos desses monstros meio-homens meio-cavalos, cuja reprodução era necessária, e exigiam muita força. É por essa razão que ela foi relegada aos camponeses. Luciano nos ensinou que somente eles a executavam em sua época.

**Dança do Arquimimo:** durante os funerais dos Romanos, “Foram adotadas sucessivamente em Roma todas as cerimônias fúnebres dos Atenienses: porém eram acrescidas de um uso digno da sabedoria dos antigos Egípcios.

Um homem instruído na arte de mimetizar o ar, os passos e as maneiras dos outros homens, era escolhido para preceder o caixão. Ele tomava para si os hábitos do defunto, e cobria a sua própria face com uma máscara, que reconstituía os traços do morto: às sinfonias lúgubres que eram executadas durante a procissão, ele desenhava, com a sua dança, as ações mais marcantes do personagem que ele representava.

Era uma oração fúnebre muda, que retraçava aos olhos do público toda a vida do cidadão que não estava mais ali.

O Arquimimo, é assim que era nomeado esse orador fúnebre, não tinha nenhuma parcialidade: ele nada suavizava, nem em favor dos grandes postos que foram ocupados pelo morto, nem por medo do poder de seus sucessores.

Um cidadão cuja coragem, generosidade e elevação de espírito lhe renderam ser alvo de respeito e de amor da pátria, parecia reaparecer aos olhos de seus concidadãos, eles se alegravam de lembrar de suas virtudes: ele vivia, ele ainda agia, sua glória ficou gravada em todos os espíritos. A juventude romana, marcada pelo seu exemplo, admirava o



seu modelo, enquanto que os virtuosos anciãos já saboreavam o fruto de seus trabalhos, na esperança de reaparecer, por sua vez, sob esses honráveis traços, quando eles deixassem de viver.

Os homens que fossem indignos de assim serem chamados, e nascidos para o mal da espécie humana, podiam ser contidos pelo medo de serem um dia expostos sem cuidado ao ódio público, à vingança de seus contemporâneos, e ao desprezo da posteridade.

Esses indivíduos fúteis, cheios de vícios, nos quais o esboço de algumas virtudes, o orgulho extremo e muitas ridicularias lhes compõe o caráter, conheciam de antemão a sorte que lhes esperava um dia, pelo riso público ao qual eles viram expostos os seus semelhantes.

A sátira ou o elogio dos mortos se tornava assim uma lição útil para os vivos. A dança dos Arquimimos era então derivada da Moral, assim como a Anatomia é derivada da Física.” Tratado Histórico da Dança, tomo I, livro II, capítulo VII<sup>21</sup> **(B)**.

**Danças lascivas:** Se distingue assim as diferentes danças que pintavam a volúpia. Os Gregos as conheciam, e eles eram dignas de as apreciarem, porém em pouco tempo eles a confundiram com coisas libidinosas. Os Romanos, menos deleitosos, e talvez mais ardentes pelo prazer, começaram do ponto onde os Gregos haviam parado. **Ver Dança nupcial.**

É aos bacanais que as danças lascivas devem a sua origem. As festas, instituídas pelas bacantes em honra à Baco, o qual acabava de fazer-se um deus, eram celebradas com embriaguez e durante as noites, onde todas as liberdades foram ali introduzidas: os Gregos as faziam para o seu deleite, e os Romanos as adotaram com uma espécie de furor, quando eles herdaram os seus modos, as suas artes e os seus vícios. **(B)**

#### **P. 627:**

**Dança do Hímen:** um ágil grupo de jovens meninos e de jovens meninas, coroados de flores, executava essa dança nos casamentos, e eles exprimiam, através de seus aspectos, seus passos e seus gestos, a viva alegria de uma núpcia. É uma das danças que estavam gravadas, segundo Homero, no escudo de Aquiles. Não se deve confundi-la com

<sup>21</sup> Aqui, mais uma vez, Louis de Cahusac cita diretamente a sua própria obra, porém agora o Capítulo VII do Tomo I, Livro II: “O Arquimimo nos funerais dos romanos”.

as danças nupciais, das quais falaremos mais abaixo, esta (a do hímen) não tinha mais que expressões doces e modestas. **Ver sobre essa dança e sua origem no I tomo do Tratado da dança. (B)**

**Dança dos Matassins ou dos Bufões:** Era uma das mais antigas danças dos Gregos. Os dançarinos vestiam couraças, tinham a cabeça protegida com um morrião dourado, guizos nas pernas e espada e escudo às mãos: eles dançavam assim com as contorções guerreiras e cômicas sobre a melodia de seus dois gêneros. Esse tipo de dança era amplamente usado nos teatros antigos. Não se tem mais notícias dela, e esses deleites dos Gregos hoje em dia são relegados às marionetes. Thoinot Arbeau descreveu essa dança em seu *Orchesographie*. **(B)**

**Dança menfítica.** Dizem que ela foi criada por Minerva, para celebrar a vitória dos deuses e a derrota dos Titãs. Era uma dança grave e guerreira, que se executava ao som de todos os instrumentos militares. **Ver Menfítico. (B)**

**Danças militares:** Este nome é dado a todas as danças antigas que se executavam com armas, nas quais os movimentos desenhavam algumas evoluções militares. Muitos autores atribuem a sua criação a Castor e Pólux, mas este é um erro que já foi suficientemente provado pelo que nós já falamos da dança guerreira. Esses dois jovens heróis as exerceram, sem dúvida, com um sucesso muito maior do que os seus contemporâneos, e essa é a causa do equívoco.

Essas danças estiveram em amplo uso por toda a Grécia, mas sobretudo na Lacedemônia, onde elas faziam parte da educação da juventude. Os espartanos sempre iam dançando em direção ao inimigo. Não se podia esperar outro valor dessa multidão de jovens guerreiros, acostumados desde a infância a ver os combates mais terríveis como se estivessem em um jogo! **(B)**

**Dança nupcial:** Ela era usada em Roma em todas as núpcias: era a pintura mais dissoluta de todas as ações secretas do casamento. As danças lascivas dos Gregos deram aos Romanos a ideia dessa, e eles superaram em muito os seus modelos. A devassidão desse exercício foi tão longe durante o reinado de Tibério, que o senado foi forçado a perseguir em Roma, através de uma sentença solene, todos os dançarinos e todos os mestres de dança.

O mal se tornou sem dúvida maior quando lhe foi aplicada essa medida extrema, o que apenas serviu para tornar esse exercício ainda mais picante: a juventude Romana tomou o lugar dos dançarinos contratados que haviam sido perseguidos, o povo imitou a nobreza, e mesmo os senadores eles mesmos não tinham vergonha de se envolverem nesse indigno exercício. Não havia mais distinção, a esse ponto, entre os maiores nomes e o mais vil dos canalhas de Roma. O imperador Domiciano, por fim, que não era nada menos que fervoroso acerca da moral, foi forçado a excluir do senado os *paters* que haviam se degradado ao ponto de executar em público esse tipo de dança. **(B)**

**Dança pírrica:** é a mesma que aquela que demos o nome de guerreira, que Pirro atualizou, e da qual alguns autores afirmam que ele seja o criador. **Ver Dança Guerreira.**

**Dança do primeiro dia de Maio:** Em Roma, e em toda a Itália, muitos grupos de jovens cidadãos dos dois sexos saíam da cidade ao amanhecer, dançando ao som de instrumentos campestres, colhendo ramos verdes pelo campo, voltavam do mesmo modo à cidade, e ornamentavam as portas das casas de seus parentes, de seus amigos, e nos cortejos as pessoas que fossem dignas. São aqueles que os esperavam nas ruas, onde se tinha o cuidado de ter mesas servidas com todo o tipo de comida. Durante esse dia, todo os trabalhos cessavam, e não se sonhava com nada que não fosse o prazer. O povo, os magistrados e a nobreza se misturavam e se reuniam para a alegria geral, não parecendo mais que uma só família. Todos usavam os pequenos ramos: estar sem essa marca registrada da festa era uma espécie de infâmia. Havia um tipo de competição para ser premiado, e nessa maneira de falar em provérbios, ainda em uso em nossos dias, não se leva pontos sem ter vigor.

Essa festa começava com o nascer do sol e continuava durante todo o dia, e foi, com o passar do tempo, avançando até a noite. As danças, as quais não eram de início mais que uma expressão ingênua da alegria que causava o retorno da primavera, degeneraram nos cortejos em danças galantes, e desse primeiro passo em direção à corrupção, elas se precipitaram com rapidez em um frenesi libidinoso. Roma e toda a Itália mergulharam em uma devassidão tão vergonhosa que até o próprio Tibério corou, e essa festa foi solenemente abolida. Mas ela deixou profundas marcas: ela foi defendida após a promulgação da lei, e

acabou sendo readmitida, expandindo-se por toda a Europa. Essa é a origem das grandes árvores ornadas de flores, que plantamos na aurora do primeiro dia de maio em todas as cidades, diante das casas. Há vários lugares onde tal ação é cobrada.

Muitos autores pensam que é da dança do primeiro dia de Maio que derivaram em seguida todas as danças balançantes fundadas pelos pais da Igreja, excomungadas pelos papas, abolidas pelas ordens de nossos reis e severamente condenadas pelos acordos parlamentares. De qualquer modo, é certo que essa dança reúne, no final das contas, todos os diferentes inconvenientes que despertaram a atenção dos imperadores e dos magistrados. **(B)**

**Dança dos Sálíos:** Numa Pompílio a instituiu em honra do deus Marte. Esse rei escolheu, entre a mais ilustre nobreza, doze sacerdotes aos quais ele deu o nome de Sálíos, pelo salto e brilho que o sal faz quando é jogado no fogo, quando se queimava as vítimas. Eles executavam a sua dança no templo durante os sacrifícios e nas marchas solenes que eles faziam nas ruas de Roma, cantando hinos à glória de Marte. Suas vestimentas, de um rico bordado de ouro, eram cobertas de uma espécie de peitoral de latão, e portavam o dardo em uma mão e o escudo em outra.

Dessa dança derivaram todas aquelas que foram instituídas nos cortejos para celebrar as festas dos deuses. **(B)**

**Dança teatral:** Acredita-se que essa denominação se deve às diferentes danças que os antigos e os modernos levaram aos seus teatros. Os Gregos uniram a dança à Tragédia e à Comédia, porém sem lhe dar uma relação íntima com a ação principal. Ela não foi para eles mais que um ornamento quase que estrangeiro.

Os Romanos seguiram desde o início o exemplo dos Gregos, até o reinado de Augusto. Nele apareceram dois homens extraordinários que criaram um novo gênero e que o elevaram ao mais alto grau de perfeição. Não se fazia questão de mais nada em Roma que não fosse os espetáculos de *Pilades* e de *Bayle*. O primeiro, nascido na Cilícia, intentou representar, somente através da dança, as ações fortes e patéticas. O segundo, nascido em Alexandria, se encarregou da representação das ações alegres, vivas e graciosas. A natureza dotou esses dois homens de gênio e das qualidades exteriores: a aplicação, o estudo, o amor à glória, as quais foram todas desenvolvidas através dos recursos da arte.

Apesar de todas essas vantagens, nós talvez ignoramos que eles tenham existido, e os seus contemporâneos foram privados de um gênero que se adequasse aos seus deleites, sem a notável proteção concedida por Augusto aos seus teatros e às suas composições.

#### P. 628:

Esses dois raros homens não tiveram sucessores, sua arte não foi mais encorajada pelo governo. Ela sofreu uma sensível degradação após o reinado de Augusto até o de Trajano, onde ela se perdeu por completo.

A dança, afundada na barbárie junto com as outras artes, reapareceu assim como as outras na Itália do século quinze: vemos renascer os balés em uma festa magnífica que um nobre da Lombardia chamado Bergonce de Botta deu em Tortona em ocasião do casamento de Galeazzo, duque de Milão, com Isabel de Aragão. Tudo o que a poesia, a música, a dança, e as máquinas podiam fornecer de mais brilhante, foi exaustivamente usado nesse excelente espetáculo. Sua descrição pareceu surpreender a Europa, e foi então imitada por diversos homens de talento que se aproveitaram dessas novas luzes para oferecer novos prazeres às suas nações. É a época do nascimento dos grandes balés.

680

**Ver Ballet e sobre a ópera, Ver Ópera. (B)**

#### DANÇA DOS ANIMAIS. VER BALÉ. (B)

**Dança de São Vito (entre os Alemães, ou de São Guido, entre os Franceses), *chorea sancti Viti, (Medec)*:** é uma espécie de enfermidade convulsiva que foi identificada primeiramente na Alemanha, onde ela recebeu o nome sob o qual nós a designamos, e foi em seguida documentada na Inglaterra e na França. Sennert<sup>22</sup> a mencionou em seu terceiro tomo, livro VI, part. 2, capítulo IV. Ele a via como uma espécie de tarantismo. Assim também a definiu Horstius<sup>23</sup>, livro II *de morb. cap.* Bellini<sup>24</sup>, *de morb. cap.* Messonier, Tratado das Enfermidades, extr. Nicolaes Tulp<sup>25</sup> que uma observação dessa enfermidade em sua coleção, livro I. Sydenham<sup>26</sup> a descreveu com precisão (o que não fizeram os outros

22 Daniel Sennert (1572-1637).

23 Gregorius Horstius (1578-1636).

24 Lorenzo Bellini (1643-1704).

25 Nicolaes Tulp (1593-1674).

26 Thomas Sydenham (1624-1689).



autores citados) na parte de suas obras intitulada “A Ordem de Aparecimento dos Sintomas da Febre Recente”. Nela, ele diz ainda algumas coisas sobre a cura em seus “processos de integração”<sup>27</sup>. O ilustre professor de Montpillier, M. de Sauvages<sup>28</sup>, em suas novas classificações de enfermidades, afirmou tê-la observado em uma mulher de cinquenta anos.

Todos esses que falaram acerca dessa enfermidade concordam que ela é raríssima, mas eles não chegaram a um acordo sobre as adversidades que a acompanham. Nós seguiremos aqui a descrição dada pelo Hipócrates inglês<sup>29</sup>, que relata ter visto ao menos cinco pessoas que por ela foram afetadas e que foram curadas em seus cuidados.

Essa enfermidade acomete as crianças dos dois sexos a partir dos dez anos de idade até a puberdade, e ela se faz conhecer através dos seguintes sintomas: o enfermo começa a mancar e a sentir uma fraqueza em uma das duas pernas, sobre a qual é difícil de se apoiar, e a fraqueza aumenta até o ponto em que ele começa a arrastá-la atrás de si, como o fazem os bebês. Ele não consegue mais se segurar por mais nenhum instante nessa situação, a mão do mesmo lado se agarra ao peito, aos flancos ou a qualquer outra coisa fixa, as contorções convulsivas dessa parte o obrigam a mudar de lugar sem cessar, independentemente dos esforços que ele faz para estabilizá-la. Quando ele deseja beber algo, ele faz mil gestos e mil contornos, não podendo levar o copo à boca em linha reta, pelo fato de a mão ser constantemente empurrada pela convulsão. Ele fixa o copo com os seus lábios, e bebe tudo de uma vez. Trata-se de um espetáculo tristemente risível, mas que não se pode, portanto, chamar apropriadamente de dança, mesmo com todos os sintomas reunidos, os quais acabamos de descrever.

Essa enfermidade foi presumivelmente chamada de “dança por São Vito” devido ao fato de uma capela que existia, dizem, perto de Ulm, na Alemanha, sob o nome desse santo, a qual era visitada com grande devoção. A ele eram invocadas intercessões pela cura desse mal, porque se acreditava que ele mesmo havia sido acometido por ela, e como os jovens são mais sujeitos a ela que os outros, muitos deles iam até essa capela durante a primavera, os quais misturavam o prazer da dança com os exercícios de piedade, em uma

27 No original, “*Schedula monit. de novæ febris ingressu*” e “*processus integri, etc*”, respectivamente.

28 François Boissier de Sauvages de Lacroix (1706-1767).

29 Designação dada a Thomas Sydenham, considerado o pai da medicina inglesa.

estação que nos leva à alegria. Encontravam-se entre eles os que tinham a enfermidade convulsiva, e lhes chamavam de dançarinos por escárnio, por causa das tremedeiras que eles experimentavam nos braços e nas pernas, que lhes faziam gesticular involuntariamente.

Se deve concluir, da exposição dos efeitos que acompanham essa enfermidade, que ela não é uma simples convulsão, mas sim que é agravada por possuir também uma predisposição à paralisia. De resto, o que podemos afirmar é que a dança de S. Vito tem muitos relatos onde constam os tremores, e que é de conhecimento dos médicos que nela há duas espécies de tremores, dos quais um é meio convulsivo e o outro, meio paralítico.

A maneira com que Cheyne<sup>30</sup> tratou esta enfermidade pode confirmar esse sentimento. Deve-se, no mais, referir-se a ele como o autor que em muitas ocasiões observou e tratou essa singular afecção, a qual é mais comum entre os Ingleses que entre quaisquer outros.

É erroneamente atribuída a causa dessa enfermidade a um veneno particular, a uma matéria contagiosa, virulenta. Encontramos tal causa mais naturalmente em um erro de distribuição do fluído nervoso, que se faz desigualmente, sem ordem e independente da vontade, nos músculos do braço, da perna, e de todas as partes do lado afetado. No entanto, essa distribuição do fluído nervoso é às vezes mais considerável, porém desigualmente feita, nos músculos opostos, e por vezes é feito, do mesmo modo anterior, em alguns, enquanto que ela diminui consideravelmente em outros, e às vezes ela se faz menor em todos os músculos de uma parte, mas de modo desproporcional. Dessas diferentes combinações viciosas resulta uma contração desregulada, e sem relaxamento muscular do lado acometido. O vício tópico das partes determina a afetação maior de um lado do que no outro, a saber, a fraqueza dos nervos ou dos músculos, ou uma tensão desigual desses órgãos, ou que essas más disposições devem sua origem a um defeito de conformação ou a um vício inato, ou que provém de uma causa accidental. Tudo o que nela teve lugar deve ser adicionado ao número de causas dessa enfermidade: pode-se lhes reduzir a dois gêneros, a saber, a tudo o que pode relaxar ou tensionar para além da medida, de modo que uma ou outra dessas causas tem em seu efeito a irregularidade e a desigualdade. Essas

---

30 George Cheyne (1671-1743).

disposições, uma vez estabelecidas, os fluídos ruins fornecidos às massas dos humores pelas primeiras vias são por vezes suficientes para virem a determinar a enfermidade, como causas ocasionais.

**P. 629:**

Foi tendo em mente essa ideia que Cheyne começou a sempre tratar essa enfermidade através de um vomitivo, e o bom resultado obtido o fez repetir o uso, prática análoga à que é usada nas enfermidades convulsivas complicadas com predisposição à paralisia.

As indicações de cura devem tender a evacuar os fluídos ruins das primeiras vias, a corrigir o inchaço linfático, a atenuá-lo através de remédios apropriados, a fortalecer os músculos das partes afetadas - se há a predominância da predisposição paralítica. Já no caso de haver a predisposição convulsiva, que quase sempre vem da secura das fibras, pelo contrário, deve-se soltá-los e lhes suavizar de algum modo.

Cheyne preencheu a primeira indicação com os vomitivos, ao passo que Sydenham empregou os purgativos, e eles repetiram, cada um, o uso destes, de dois em dois dias, quando a enfermidade se manifestava. Esse método, praticado pelos mais célebres médicos, destacava-se ante qualquer outro: não se deve nunca dele hesitar, após esses grandes mestres, a começar o tratamento para a dança de São Vito pelas evacuações vomitivas ou purgativas, segundo o que a natureza parecer demandar, mais ou menos de um ou outro destes remédios, ou os dois juntos. Após esse procedimento, deve-se fazer uma ou duas sangrias, segundo o que o pulso indicar, o que deve ser repetido de acordo com a exigência do caso.

Após, deve-se trabalhar para regular as digestões, por meio dos remédios estomacais, os quais podem ser muito úteis associados à casca do Peru e à raiz do amieiro. Deve-se também fazer uso, ao mesmo tempo, de aperitivos leves, e sobretudo de antiespasmódicos, tais como a raiz de peônia masculina, e também a de valeriana selvagem. Deve-se também procurar curar as causas antecedentes à essa enfermidade,

por meio de diluentes e incisivos (ou calmantes e estimulantes), e de tópicos apropriados para o fortalecimento, como o consumo de água mineral quente, ou, pelo contrário, através de remédios próprios para o relaxamento e para deter a rigidez das fibras.

Todos esses diferentes meios de cura devem ser empregados separadamente ou combinados entre eles segundo a variação das circunstâncias. Deve-se, por fim, procurar incentivar as pessoas que são mais propensas à essa enfermidade a empregar, durante o ano seguinte ao que o ataque ocorreu, os remédios convenientes, para prevenir a sua ocorrência uma segunda vez. E sobretudo, não se deve omitir do tratamento a sangria e a purgação.

## REFERÊNCIAS

CAHUSAC, Louis de. **La Danse Ancienne et Moderne ou Traite Historique de la Danse**. La Haye: Jean Neaulme, 1654.

D'ALEMBERT & DIDEROT. **Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métier**. Paris: Briasson, David, Le Breton, Durand, 1751.

D'ALEMBERT & DIDEROT. **Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métier**. Tome IV. Paris: Briasson, David, Le Breton, Durand, 1754.

LIMBIRD, John. **The Mirror of Literature, Amusement, and instruction**, Volume XXI. London: Printed and Published by J. Limbird, 143, Strand, (Near Somerset House), 1833.

MENESTRIER, Claude-François. **Des Ballets anciens et modernes selon les règles du théâtre**. Paris: Rene Guignard, rue Saint Jacques, au grand saint Basile, 1682.

NAZIANZEN, Gregory. Oration 5: Second Invective Against Julian. In: **Julian the Emperor - Containing Gregory Nazianzen's Two Invectives and Libaniu's Monody**. Tradução de C. W. King, M. A. London: George Bell and Sons, York Street Convent Garden, 1888.

PORTO EDITORA. **Dicionários Acadêmicos: Dicionário de Francês-Português**. Porto: Porto Editora e Martins fontes, 1990.

ROBERT, P.; REY, A.; REY-DEBOVE, J. **Le petit Robert 1: dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française**. Nouv. éd. rev., corr. et mise à jour en 1990 ed. Paris: Le Robert, 1990.

Recebido em: 21/06/2020

Aceito em: 31/06/2020