

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**  
**UNESP**  
**INSTITUTO DE ARTES**

**Daniela Santos de Farias**

**Convergência de Linguagens nas artes visuais: cinema,  
vídeo, teatro e internet.**

**Mestrado em Artes**

**São Paulo**  
**2013**

**Daniela Santos de Farias**

**Convergência de Linguagens nas artes visuais: cinema,  
vídeo, teatro e internet.**

Dissertação submetida à Universidade Estadual Paulista, Júlio de Mesquita Filho - UNESP- IA como requisito parcial exigido pelo programa de pós-graduação em Artes, área de concentração em Artes Visuais, na linha de pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos, sob orientação da Professora Dra. Rosângela da Silva Leote, para obtenção do título de Mestre em Artes.

**São Paulo  
2013**

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da  
UNESP  
(Fabiana Colares CRB 8/7779)

F224c	Farias, Daniela Santos de. Convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro e internet / Daniela Santos de Farias. - São Paulo, 2013. 210 f. ; il.  Orientador: Profa. Dra. Rosangela da Silva Leote Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2013.  1. Artes. 2. Artes plásticas. 3. Comunicação na arte. I. Leote, Rosangela da Silva. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título
-------	---

**Esta Dissertação de Mestrado foi defendida em:**

**29 de Maio de 2013**

Perante a seguinte banca examinadora:

***Orientador: Professora Dra. Rosangela da Silva Leote***

*Departamento de Artes Plásticas /UNESP- Instituto de Artes de São Paulo*

---

***Professora Dra. POLLYANA FERRARI***

*Departamento de Jornalismo / Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP*

---

***Professor Dr. AGNALDO VALENTE***

*Departamento de Artes Plásticas /UNESP-Instituto de Artes de São Paulo*

---

*Suplentes*

***Professor Dr. Wilson Garcia Sobrinho***

*Programa de Mestrado em Comunicação e Cultura/Universidade de Sorocaba – UNISO*

---

***Professor Dr. Omar Khouri***

*Departamento de Artes Plásticas /UNESP- Instituto de Artes de São Paulo*

---

*Dedico este trabalho à Odinete Santos de  
Farias e Firmino Augusto de Farias.*

*Meus pais, que sempre estiveram ao meu  
lado me incentivando e apoiando.*

## Agradecimentos

Uma pesquisa nunca é realizada sem apoio, sempre há a necessidade de outras pessoas, de diálogos, de encorajamento, de compreensões, e essa não foi diferente. Por isso, mesmo correndo o risco de esquecer alguém, quero agradecer a várias pessoas.

Agradeço aos meus pais Odinete Farias, Firmino Farias e aos meus irmãos Robson Farias e Edson Farias, por toda solidariedade, amparo e que sempre atenderam às minhas solicitações, como também compartilharam dos bons e maus momentos.

Agradeço à professora Rosangela da Silva Leote, por sua orientação e dedicação a mim destinada nesta jornada acadêmica e pela confiança e determinação em me ver como uma mestranda nesta instituição de ensino.

Agradeço ao professor Urbano Nobre Nojosa pela imensa contribuição, dedicação, companheirismo, apoio, orientação, conversas agradabilíssimas e reveladoras que me ajudaram a conduzir muitos dos caminhos aqui seguidos.

Agradeço ao professor Agnus Valente pela orientação e apoio a mim dedicados ao longo destes dois anos de mestrado. Agradeço ao professor Omar Khouri pelas palavras incentivadoras ditas na qualificação.

Agradeço à professora Pollyana Ferrari e ao professor Wilton Garcia pela força, companheirismo e compreensão. Agradeço também a cineasta Renata Pinheiro por me conceder um exemplar de seu filme mesmo antes de sua disponibilidade comercial, ao Teatro Para Alguém com seus debates sobre *Teatro em Conexão*, ao Grupo Phila7 pela disponibilidade de seus documentos e espetáculos para pesquisa.

Agradeço à CAPES pelo auxílio inicial desta pesquisa em forma de bolsa de estudo e agradeço também a FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa Científica do Estado de São Paulo pela continuidade e auxílio desta pesquisa em forma de bolsa de estudo.

## Resumo

Esta dissertação tem por objetivo a análise e a investigação acerca da hipótese de convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro, por meio de suportes orgânicos e tecnológicos com o uso da internet ou não. Foram apresentados e analisados obras de teatro como, a Companhia Phila7, Teatro Para Alguém, La Fura dels Baus, a peça teatral *Descrição de Imagem* - DDI de Heiner Müller, o Cinema Vivo do cineasta Alexandre Carvalho, o filme *SuperBarroco* da cineasta Renata Pinheiro, o filme *O livro de Cabeceira* de Peter Greenaway, o documentário *33* de Kiko Goifman, o filme *A Bruxa de Blair* dos diretores Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, a *Shadow Art* de Tim Noble e Sue Webster, a *Câmera Obscura* de Abelardo Morell e a Ópera *Dido e Aeneas* de Henry Purcell. Para o embasamento teórico, foram resgatadas considerações a respeito do pensamento complexo, a questão do dispositivo, da convergência, do hipertexto, do rizoma, a questão do virtual, do hibridismo, com o intuito de demonstrar a confluência existente entre diferentes linguagens. Por isso, recorreremos às ideias de Edgar Morin, Arlindo Machado, Lúcia Santaella, George Landow, Pierre Lévy, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Heiner Müller, Henry Jenkins, Serguei Eisenstein, Umberto Eco, Katia Maciel, Urbano Nobre Nojosa, Pollyana Ferrari, Agnus Valente entre outros. O trabalho: **Convergência de Linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro e internet**, evidencia as modificações ocorridas no campo dos dispositivos de comunicação e das linguagens aqui abordadas, e suas repercussões no âmbito das artes e no espaço sócio cultural da contemporaneidade.

**Palavras-chaves:** Artes visuais, Convergência de linguagens, Dispositivo, Hipertexto.

## Resumen

Esta disertación tiene como objetivo el análisis y la investigación sobre la hipótesis de la convergencia de los lenguajes en las artes visuales: cine, video, teatro a través de soportes orgánicos y tecnológicos que utilizan Internet o no. Fueron analizados y presentados como obras de teatro, la Compañía Phila7, Teatro Para Alguém, de La Fura dels Baus, la obra Descripción Imagen - DDI Heiner Müller, Live Cinema cineasta Alexandre Carvalho, la película SuperBarroco cineasta Renata Pinheiro, la película The Pillow Book de Peter Greenaway, el documental 33 Kiko Goifman la película The Blair Witch directores Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, Shadow Art - Arte Sombra de Tim Noble y Sue Webster, la cámara oscura de Abelardo Morell y la Ópera Dido y Eneas de Henry Purcell. Por los antecedentes teóricos, fueron rescatados consideraciones sobre el pensamiento complejo, la cuestión de la convergencia, dispositivo, el hipertexto, el rizoma, la cuestión de la hibridación virtual para demostrar la confluencia entre diferentes lenguajes. Por lo tanto, utilizamos las ideas de Edgar Morin, Arlindo Machado, Lucia Santaella, George Landow, Pierre Lévy, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Heiner Müller, Henry Jenkins, Sergei Eisenstein, Umberto Eco, Katia Maciel, Urbano Nobre Nojosa, Pollyana Ferrari, Agnus Valente entre otros. Trabajo: **La convergencia de los lenguajes en las artes visuales: cine, video, teatro y internet**, evidencia los cambios en el campo de los dispositivos de comunicación y lenguajes discutidos aquí, y sus repercusiones en las artes y el espacio socio-cultural contemporáneo.

**Palabras clave:** Artes visuales, Convergencia de lenguajes, Dispositivo, Hipertexto.



## Índice iconográfico

Avatar e a Invenção de Hugo Cabret. Fig. Zero.....	32
Méliès, e sua sétima arte. Fig. 1 .....	36
Rizoma. Fig. 2 .....	82
Play on Earth, 2006. Fig. 3.....	85
What´s Wrong with the World? 2008. Fig. 4.....	86
What´s Wrong with the World? 2008 . Fig. 5.....	88
La Fura dels Baus – F@usto 3.0. 1998. Fig.6 .....	92
Ópera La Condemnació de Fausto – 1998. Fig. 7.....	94
Filme: Fausto 5.0 – 2001. Fig. 8 .....	95
Teatro Para Alguém. – Por Conta da Casa. 2009. Fig. 9 .....	100
Por Conta da Casa. 2009. Fig. 10 .....	101
Por Conta da Casa. 2009. Fig. 11 .....	102
Por Conta da Casa. 2009. Fig. 12 .....	103
Corpo Estranho 2. 2009. Fig.13 .....	104
Vozes Urbanas. 2011. Fig. 14.....	105
Vozes Urbanas. 2011. Fig. 15.....	106
Cia Nova de Teatro, 2009 – Descrição de imagem. Fig. 16.....	113
Inspirações narrativas para DDI. Fig. 17.....	115
Longa-metragem FLUIDOS. Fig. 18.....	119
O Livro de Cabeceira, 1996. Fig. 19.....	123
O Livro de Cabeceira, 1996. Fig. 20.....	124
SuperBarroco, 2008. Fig. 21.....	134
Tim Noble e Sue Webster. Fig.22.....	137

KISS OF DEATH, 2003. Fig. 23.....	138
Dirty White Trash (WITH GULLS), 1998 Fig. 24.....	139
Light Bulb (Lâmpada) de 1991. Fig. 25.....	140
Manhattan View Looking South in Large Room, 1996. Fig. 26.....	141
View of the Manhattan Bridge Fig.27.....	142
A Bruxa de Blair, 1999. Fig. 28.....	160
A Bruxa de Blair, 1999. Fig. 29.....	163
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 30.....	166
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 31.....	167
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 32.....	167
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 33.....	168
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 34.....	169
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 35.....	170
Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 36.....	170
Inspirações visuais para Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 37.....	172
Inspirações visuais para Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 38.....	172
Inspirações para a composição de figurinos da Ópera Dido & Aeneas 2012. Fig. 39.....	173
Inspirações para a composição cenográfica da Ópera Dido & Aeneas 2012. Fig.40.....	173
Croqui do cenário-navio Dido & Aeneas, 2012. Fig. 41.....	174
Orquestra da Ópera Dido e Aeneas. 2012. Fig. 42.....	175

## Sumário

Introdução –	13
Convergência das linguagens visuais pesquisadas. -	23
Entre o todo e as partes -	52
Estudo de Casos -	82
Cia PHILA7 -	83
Teatro Para Alguém -	90
Manifesto Binário de La Fura dels Baus -	90
Bildbeschreibung — Descrição de Imagem ou DDI. 1984. Do dramaturgo alemão Heiner Müller -	109
Cinema Vivo -	117
Livro de Cabeceira de Peter Greenaway “The Pillow Book”, 1996. -	121
SuperBarroco, 2008 Curta-metragem de Renata Pinheiro -	131
Shadow Art ou Arte com as Sombras -	137
Câmera obscura -	140
33 O filme – do diretor Kiko Goifman. 2003 -	150
A Bruxa de Blair - The Blair Witch Project, 1999 -	159
Ópera Dido & Aeneas 2012 -	165
Considerações Finais. -	177
Referências Bibliográficas -	183
Glossário -	195

*Onde estará você, onde estaremos nós, hoje, dois pontos num universo inexplicável, perto ou longe, dois pontos que criam uma linha, dois pontos que se afastam e se aproximam arbitrariamente [...].*

*(Júlio Cortázar)*

*Mas nós dois, apesar de tudo, estamos compondo uma figura, você um ponto em algum lugar, eu outro em algum lugar, deslocando-nos [...], e pouco a pouco, vamos compondo uma figura absurda, desenhamos com os nossos movimentos uma figura idêntica àquela que as moscas desenhavam quando esvoaçam num quarto, de cá pra lá [...].*

*(Júlio Cortázar)*

*“E tudo isso vai tecendo um desenho, uma figura, algo inexistente como você e como eu, como os dois pontos perdidos em Paris que vão de cá pra lá, de lá pra cá, fazendo o seu desenho”.*

*(Júlio Cortázar)*



## Introdução

Este trabalho teve como raiz condutora as experimentações e pesquisas da companhia *Phila7* com destaque para os espetáculos *Play on Earth* (2006) e *What´s Wrong with the World? - WWW* (2008) Estes espetáculos foram criados sob o conceito do rizoma de Deleuze, Gattari, e do uso de novas tecnologias e da internet.

*Play on Earth* (2006) e *WWW* (2008) aproximaram países e continentes, por meio de uma dramaturgia fragmentada e multimídia via internet. Uma experiência de montagem inovadora no Brasil, que já de início nos deu a noção de confluência das linguagens teatral, videográfica, cinematográfica, performática e plástica.

Pesquisamos e apresentamos obras que exemplificam a complexidade de pensamento, a complexidade de narrativas e montagens. Abordamos também, as práticas e os estudos sobre as artes, a comunicação e a tecnologia, com o intuito de demonstrar a quebra de fronteiras entre as linguagens e a convergência existente entre elas. Todavia, foram investigadas companhias teatrais, dramaturgos, cineastas, artistas plásticos e obras fotográficas que trabalham com o conceito da *confluência* de linguagens e tecnologias.

Esta pesquisa foi conduzida por uma perspectiva investigativa pautada por uma análise das obras artísticas apresentadas, com o intuito de promover uma maior compreensão dos objetos de estudo. Em todos os capítulos, o leitor encontrará quadros narrativos que contém fragmentos de narrativas do assunto seguinte e assim, antecipando-as para aguçar e preparar a atenção do leitor.

Este procedimento hipertextual, ou rizomático foi construído para proporcionar uma visão do todo pela parte, rompendo com uma leitura linear da pesquisa. E assim, atribuir força ao propósito da dissertação e sua meta de pesquisa, que é demonstrar a convergência existente entre diferentes linguagens. Com respaldo das teorias de Edgar Morin, Arlindo Machado, Lúcia Santaella, George Landow, Pierre Lévy, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Heiner Müller, Henry Jenkins, Umberto Eco, Serguei Eisenstein, Katia Maciel, Urbano Nobre Nojosa, Pollyana Ferrari e Agnus Valente entre outros.

A concepção da narrativa desenvolvida nesta dissertação se configurou em convidar o leitor a jogar o jogo da complexidade com o intuito de revelar a multiplicidade do conceito abordado.

Os elementos convidativos dessa narrativa se põem em provocação para explorá-la, por pequenas histórias paralelas que compõem expressões textuais, indícios, que ao longo da leitura vão tomando forma. E repete-se num pensamento espiralado, compondo a trama, como estratégias, que vão fazendo sentido e dando pistas de como as obras apresentadas vão religar umas nas outras em prol de um pensamento complexo, decupado, fragmentado, lacunar, e ao mesmo tempo organizador, que o atrai para o centro da pesquisa.

No Primeiro capítulo falamos das especificidades técnicas das linguagens aqui examinadas. No segundo capítulo, nos dedicamos a apresentar os exemplos e estudos, com um olhar crítico que se dirige ao conceito de convergência apresentado nas considerações finais.

Articulamos, portanto, a riqueza de conceitos de diferentes linguagens, com suas teorias e metodologias, que apontam para a possibilidade de se operar em nível do conhecimento, pensamento complexo de Edgar Morin, ou seja, um conceito de organização que está integrado, ou conservado no cerne das propostas de cada obra apresentada. No entanto, elas foram criticadas, fragmentadas, complexificadas, por um novo paradigma constituído pelas inter-relações associativas, que no caso se materializou na convergência das linguagens nas artes visuais, teatro, cinema e vídeo.

Seguindo com a pesquisa investigativa encontramos os estudos do *Teatro Para Alguém* (TPA)<sup>1</sup> que faz experimentações com as linguagens cênicas e cinematográficas em *Webpeças*, – peças teatrais desenvolvidas especialmente para a internet. Aos poucos o conceito de virtualidade foi sendo incorporado pelo grupo que, conseqüentemente, fez aprimoramentos com a dinâmica do tempo de exibição e transmissão, por meio de roteiros específicos para o conceito de *webpeça*, e com a atuação dinâmica dos atores, conseguindo assim, atrair a cada espetáculo, mais espectadores e curiosos em saber como se processava esta experiência de teatro-cinema-performance-virtual-presencial.

Num projeto mais recente o TPA<sup>2</sup> criou o espetáculo — Vozes

---

<sup>1</sup> Renata Jesion e Nelson Kao são os idealizadores do Teatro Para Alguém e, desde o início do projeto, em 2008 em São Paulo, mantiveram como um dos principais objetivos do TPA a troca de experiências com artistas que quisessem se aprofundar na experimentação do viés tecnológico das artes cênicas, a partir do advento da internet. Artistas vindos de diferentes direções se aproximaram do TPA com esse mesmo desejo em comum. Em junho de 2011, alguns deles se juntaram a Renata e Kao nesse grande laboratório de experimentação que é o Teatro Para Alguém. Assim, com a chegada dos atores Zemanuel Piñero e Adriano Costello, as atrizes Vera Bonilha e Bianca Lopresti, o ator e preparador de atores Luiz Mario Vicente e a dramaturga e roteirista Drika Nery, o grupo se revitalizou. Disponível em: <http://www.teatroparaalguem.com.br/>. Acesso em 10/3/ 2012

<sup>2</sup> Renata e Kao viram na Internet uma ferramenta adicional capaz de renovar, democratizar e popularizar o Teatro. Depois de anos de carreira eles decidiram enfrentar a inconstância do público de teatro no Brasil criando seus espetáculos para um público que certamente existia, mas que estava fisicamente distante. Surgiu o Teatro Para Alguém, o primeiro grupo brasileiro a produzir espetáculos na internet. Desde 2008, o

Urbanas<sup>3</sup> — que foi apresentado para um público presencial e virtual simultaneamente. Não podemos esquecer-nos da *miniemsérie*, — uma *webpeça* com duração de cinco minutos que foi apresentada em série. Uma série que fugiu dos padrões de construção e desenvolvimento aplicados a séries apresentadas pela TV.

Desde o final do século XIX um conceito cunhado por Richard Wagner<sup>4</sup> vem influenciando as técnicas teatrais, com o conceito de Obra de Arte Total<sup>5</sup>, esta é considerada uma das primeiras referências de síntese que engloba diversas formas de arte. Um bom exemplo desta influência está nos espetáculos do final dos anos 1970, realizados pela a companhia catalã *La Fura dels Baus*<sup>6</sup>, que a princípio utilizou em suas peças teatrais projeções gigantescas, as quais apresentavam personagens virtuais que contracenavam com personagens presenciais no palco italiano. Óperas e filmes também entram no repertório de La Fura consolidando o conceito de obra total, numa trilogia de *Fausto* de Goethe.

Heiner Müller e sua peça *Descrição de Imagem (1984) – DDI*<sup>7</sup> nos

---

TPA já transmitiu ao vivo mais de 60 *webpeças*, hoje disponíveis gratuitamente para acesso a qualquer hora. O trabalho inédito motivou e levou o site à final do 22º Prêmio Shell de Teatro de São Paulo 2009, na categoria especial, “pela iniciativa de criação cênica via internet”. Disponível em: <http://www.teatroparaalguem.com.br/>. Acesso em 12/3/ 2012

<sup>3</sup> Vozes Urbanas, 2011 em São Paulo – SP. Uma peça teatral tradicional + cinema + internet

<sup>4</sup> Richard Wagner (1813-1883), compositor alemão de óperas.

<sup>5</sup> Gesamtkunstwerk, ou obra de arte total, é um termo da língua alemã atribuído ao compositor alemão Richard Wagner e refere-se ao ideal wagneriano de junção das artes – música, teatro, canto, dança e artes plásticas. “Para esta junção era necessário que cada uma destas artes se colocasse a mercê de uma ideia integradora, que transpassasse a própria individualidade de cada arte” (PEREIRA, 1995.7).

<sup>6</sup> La Fura dels Baus é um grupo teatral catalão fundado em 1979, Barcelona, conhecido por seu teatro urbano e uso de técnicas inovadoras, tecnologias e internet.

<sup>7</sup> *Descrição de Imagem – DDI* 1984, uma peça teatral elaborada a partir de um desenho de uma estudante de cenografia que não dominava muito bem a arte do desenho.



apresenta a inclusão do espectador na narrativa, ou seja, o espectador muda a sua relação com a obra ao se comportar como coautor da narrativa, que foge da linearidade, composta de tempo e espaço paralelos.

Com o filme *Fluidos* (2009, Brasil) de Alexandre Carvalho adentramos no universo da cinematografia viva (Cinema Vivo), ou seja, *Fluidos*, foi o primeiro longa-metragem feito ao vivo, através de apresentações com captação, edição e exibição simultâneas. Este termo foi cunhado por Gene Youngblood nos anos 1970, e que hoje se traduz nas transformações que o cinema vem sofrendo, por meio da convergência de linguagens.

O cinema saiu de seu lugar comum – a sala de exibição – caracterizando a desterritorialidade e a invasão em novos panoramas ampliando a complexa linguagem cinematográfica em ambientes virtuais e tantos outros como *sites specifics*, instalações e *webart*.

Peter Greenaway com o filme *O Livro de Cabeceira* (1996, Grã-Bretanha), também rompeu com a narrativa linear inserindo janelas (vídeos) ao quadro de cada cena, fazendo com que o espectador também montasse sua própria versão do filme, dependendo da ordem da cena escalonada e o grau de importância atribuída a elas.

*O Livro de Cabeceira* é um bom exemplo de palimpsesto visual e narrativo, ou seja, uma junção e sobreposição de massas textuais e visuais (imagens) em uma mesma cena ou quadro. Este recurso, cada vez mais presente nos diferentes campos visuais, é utilizado como meio de induzir o sujeito observador a participar de um jogo interpretativo na articulação dos significantes das mensagens visuais. Segundo Flávio Vinicius Cauduro "a estética do palimpsesto é privilegiada pelas artes e pelo *design* na era pós-moderna. Eles se alimentam da anarquia, da fragmentação, da instabilidade, da heterogeneidade, da reciclagem de memórias e textos descontextualizados, descontínuos – traços típicos da escrita palimpsestica – procurando uma maior riqueza nas significações

geradas nas interpretações das audiências, que procuram fazer sentido (*signum facere*) dessas combinações. Esse tipo de visualidade pós-moderna estaria como que procurando emular os modos primários de significação do inconsciente, o deslocamento e a condensação” (CAUDURO, 2000; 137).

Este jogo interpretativo está presente na elaboração dos treze livros-corpos de Nagiko, (protagonista do filme), como também no tempo paralelo embutido nas janelas, passado e presente, que simultaneamente vão acontecendo diante dos olhos do espectador.

*SuperBarroco*<sup>8</sup> (2008, Brasil), curta-metragem da cineasta brasileira Renata Pinheiro inovou ao privilegiar o roteiro. Roteiro que foi concebido por poucas falas, ou melhor, sussurros onde a atuação da personagem principal — Homem Velho<sup>9</sup> — foi o foco da narrativa, movimentos, gestos corporais que conduziram o olhar do espectador pela trama. Personagens virtuais foram apresentadas por projeções, que contracenaram com o *Homem Velho* fazendo fluir uma narrativa fragmentada, esquizofrênica, experimental e expandida.

*Shadow Art*<sup>10</sup> (1998, Inglaterra), do casal inglês Tim Noble e Sue Webster e a *Câmera Obscura*<sup>11</sup> (1991, EUA), do fotógrafo cubano Aberlado Morell são exemplos da maleabilidade versatilidade do cinema expandido.

---

<sup>8</sup> SuperBarroco, 2008. Curta-metragem do gênero experimental, Ficção e subgênero: drama. Local Pernambuco.

<sup>9</sup> Homem Velho: Um senhor com seus 50 ou 60 anos de idade que mora só e que aparentemente tem distúrbios psicológicos.

<sup>10</sup> Shadow Art: Objetos criados e posicionados cuidadosamente em um plano, em seguida projeta-se sobre eles a luz. Os objetos que até então não faziam sentido nenhum, surpreende, e mostra suas formas e contornos através de suas sombras.

<sup>11</sup> Câmera obscura ou escura é um tipo de aparelho óptico baseado no princípio de mesmo nome, o qual esteve na base da invenção da fotografia no início do século XIX. Ela consiste numa caixa (ou também sala) com um buraco no canto, a luz de um lugar externo passa pelo buraco e atinge uma superfície interna, onde é reproduzida a imagem invertida.

O casal inglês Tim Noble e Sue Webster constroem o efêmero, com o lixo, esculturas que se escondem no invisível. Na falta de comunicação entre casais – uma violência calada e o mínimo de gesto amoroso. São temas que constituem a peça teatral *Carícias*<sup>12</sup> (1997) do dramaturgo catalão Sergi Belbel. Estes temas são recorrentes nos trabalhos do casal inglês – *Carícias* influenciou a obra de shadow art mais importante do casal inglês Tim Noble e Sue Webster (os autorretratos).

A princípio, o espectador da *Shadow Art* não consegue decifrar o que significa as montanhas de lixo amontoadas. Mas, ao acionar a projeção de um canhão de luz, estrategicamente posicionado, o indecifrável se faz presente num autorretrato de lixo, para surpresa e deleite da visão de todos.

A *Câmara Obscura* do fotógrafo cubano Aberlado Morell se comporta ao inverso. Essa obra faz da projeção nascida da escuridão sua realidade. Morell traz do cotidiano ordinário a beleza do efêmero, e o cristaliza em fotografias que fazem perdurar o passar de um dia. Percebemos que nos dois trabalhos, tanto nas fotografias de Aberlado Morell, quanto nas instalações do casal inglês Tim Noble e Sue Webster, a busca, ou a tentativa de rerepresentar o mundo externo são preceitos que compõem a linguagem de um cinema expandido.

Continuando no âmbito do cinema encontramos os trabalhos de Kiko Goifman em seu longa-metragem *33* (2003, Brasil). Esse filme quebrou com os paradigmas da cinematografia documentária, fazendo com que a narrativa de *33* percorresse várias linguagens, até chegar ao filme, produto final. Goifman foi o primeiro a desenvolver esta estética no Brasil.

---

<sup>12</sup> *Carícias* 1997, do dramaturgo catalão Sergi Belbel têm como motivação uma narrativa que se constrói por meio, de uma estrutura cíclica, onde um personagem da primeira representação dialoga com o personagem da cena seguinte.

33 não possuiu um roteiro pré-definido, suas histórias nasceram *online*, mais especificamente em um diário virtual, onde os leitores-espectadores tiveram o primeiro contato com a narrativa. Na sequência os leitores-espectadores se tornaram personagens e coautores do filme, como também o diretor que se fez personagem na busca pela “biomãe”. A narrativa de 33 fluiu por várias mídias, jornal, TV, internet, vídeo e cinema, se configurando em uma transnarrativa.

O mesmo ocorreu anos antes com o filme *A Bruxa de Blair* (1999, EUA), os diretores Daniel Myrick, Eduardo Sánchez resolveram criar uma realidade ficcional do mito da bruxa, e desenvolveram, compartilharam em um site notícias, histórias e acontecimentos sobre possíveis ataques e desaparecimentos de pessoas, causados por bruxas.

Este *marketing* antecipado sobre os desaparecimentos de três jovens que foram gravar um documentário sobre *A Bruxa de Blair* atraiu a atenção dos internautas. Essas histórias proporcionaram ao filme maior audiência e recordes de vendas de produtos ligados ao assunto bruxa. Além de ampliar a narrativa ficcional que surgiu em um site, histórias em livros e avançou para TV até chegar ao cinema.

E por fim, a Ópera, que se configura como um espetáculo que reúne música, teatro, dança, artes visuais, vídeo e cinema. Em sua composição encontramos cenários, figurinos, adereços, roteiros que são parte importante do espetáculo e que se encaminham para definir sua narrativa.

Segundo Richard Wagner, ópera é um espetáculo total que converge todas as outras artes. Dido e Aeneas foi um exemplo desta convergência. Professores do Instituto de Artes da UNESP - IA e profissionais convidados uniram-se desde fevereiro de 2012 para realizar esta montagem operística, inédita no Instituto Artes. Esta produção foi desenvolvida ao longo do ano de 2012 e apresentada em outubro desse mesmo ano. Esse evento foi incluso nesta dissertação para demonstrar o conceito de “obra

de arte total”<sup>13</sup>, e assim, conseguimos constatar a clarificação da hipótese que rege os estudos da pesquisa, em função de uma convergência de linguagens, por meio do conceito cunhado por Richard Wagner “Obra de Arte Total”. Nesse âmbito, as seguintes questões foram contempladas no escopo da pesquisa.

### **Procedimentos Metodológicos**

Para responder as questões colocadas no projeto original se fez uma escolha metodológica baseada em estudos de campo e documentos:

#### **Questões:**

1. Qual é a influência das mídias contemporâneas na cultura e nas artes?
2. De que modo se dá a convergência nas artes visuais, cinema, vídeo, teatro?
3. O produto gerado por esta convergência é entendido como arte?
4. O que qualifica uma obra na convergência de outras linguagens?
5. Como se processa a compreensão dessa convergência entre o meio, o artista e o espectador?

Para realizar esta pesquisa foram feitas leituras e fichamentos de bibliografias, levantamentos e catalogação de obras que identificavam a confluência das artes visuais e das tecnologias midiáticas. Realizamos também análises em trabalhos de artistas visuais independentes, artistas

---

<sup>13</sup> A “obra de arte total” proposta por Richard Wagner, considerava uma teoria global para todas as artes, indo na contramão dos limites impostos pela Arte até o século XIX, que considerava apenas as linguagens artísticas de forma separada

do cenário cinematográfico e companhias teatrais, que tinham experiências e pesquisas que coincidiam com tema da pesquisa. Foram examinados, também, os percursos de criação artística e de suportes utilizados na construção de obras com características de convergência nas artes visuais escolhidas, sendo elas cinema, vídeo, teatro. Como também contemplamos os processos de composição da convergência imagética, midiática e narrativa das linguagens em questão.

# C

## onvergência das linguagens visuais pesquisadas.

Neste capítulo abordaremos os processos da criação artística e de

### *Descrição de Imagem*

*Uma paisagem entre estepe e savana, o céu de um azul prussiano, duas nuvens imensas flutuando lá dentro, como que unidas por esqueletos de arame, em todo caso de estrutura desconhecida, a maior, da esquerda, poderia ser um animal de borracha de um parque de diversões que se desgarrou de seu guia.*

*(MÜLLER, 1993; 152)*

suportes utilizados na construção da convergência das linguagens pesquisadas, sendo elas: teatro, cinema e vídeo, e enfocando nos fragmentos que evidenciam estas linguagens e que consideramos importantes para caracterizá-las.

Pretendemos, a partir desta especificação, localizar a convergência. O primeiro conceito a ser abordado é a linguagem cênica ou teatral. O teatro é uma das mais antigas expressões artísticas da humanidade. Acredita-se que a ideia de teatro tal como conhecemos hoje surgiu na Grécia Antiga, no século IV a.C. O termo grego *theatron* significa "lugar para ver". No *theatron* eram realizadas cerimônias

religiosas em honra a Dionísio, o deus grego do vinho.

**O SEGUNDO LIVRO**  
(escrito no substituto de  
Jerome, o sueco mais  
jovem)

**O LIVRO DO INOCENTE**

**Local do corpo:**  
**Peito**

**Este é um livro inocente**  
**– não usado e não lido,**  
**Um inocente com**  
**trezentas páginas**  
**branco-leite,**  
**E sem ilustrações.**

**\*Capítulo 8/16**  
**01:12:23/02:00:53**

O livro de Cabeceira: o livrocorpo de  
Rafael Raffaelli. (o primeiro livro, pág. 6)  
Disponível em - Revista Eletrônica -  
Cadernos de pesquisa interdisciplinar  
em ciências humanas - ISSN 1678-7730  
Nº75 - FPOLIS, OUTUBRO 2005

-  
<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/about>

\*Minutagem do filme para localização  
do livro-corpo.

## **Linguagem cênica**

Teatro palavra como já mencionado tem origem grega, que também designa simultaneamente o conjunto de peças dramáticas para apresentação em público, na qual um ou vários atores representam uma infinidade de histórias, que despertam a imaginação e sentimentos variados nos espectadores. Como também, teatro se refere ao edifício onde são apresentadas essas peças.

Existe no teatro uma variação classificatória deste mesmo gênero, dentre os quais se destacam: o auto, a comédia, o drama, o teatro de marionetes, teatro de objetos, teatro de sombras, a ópera, o musical, o teatro de revista, a tragédia e a tragicomédia. Como também uma variedade e multiplicidade de tipos de teatros, e de cenários.

## **A cenografia teatral**

Ao abordarmos neste capítulo a questão da cenografia teatral, percebemos que a linguagem cênica, por si só já compõem uma convergência com as outras linguagens, como, por exemplo, um espetáculo teatral é composto por indumentárias, ou figurinos, adereços, iluminação, sonoplastia, efeitos sonoros, cenários, projeções, transmissões via streaming de vídeo ao vivo, holografias e efeitos especiais oriundos da linguagem cinematográfica.



Cenografia, palavra que por muitas pessoas é associada ao teatro, mas a cenografia é anterior ao teatro. A cenografia grega descrita por Sófocles no século V a.C. corresponde a um desenho – *graphein* feito nas tendas - *skene* onde os atores realizavam as trocas de figurino.

Portanto, a união de *skene* (cena) + *graphein* (escrever, desenhar, pintar) é = *skene-graphein* ou *skenographia* — desenho da cena. Atualmente nós a titulamos de cenografia. Vista como a arte e técnica de criar, projetar e dirigir a execução de cenários para espetáculos de teatro, de cinema, de televisão e de shows <sup>14</sup>, conforme conceito de José Carlos Serroni ou como ele costuma se denominar J.C Serroni<sup>15</sup>.

### **Cenografia – Conceitos**

A cenografia é uma escritura no espaço tridimensional como diz Patrice Pavis, sendo assim, faz com que o espetáculo se comunique através da iluminação, dos trajes, da música, do corpo do ator, ou até mesmo por

#### *Descrição de Imagem*

*Mulher ainda carregada do peso da terra do túmulo de onde saiu para visitar o homem, da água subterrânea que seu casaco de pele escorre, seu movimento primeiro um balançar suave, depois um cavalgar impetuoso e progressivo, até que o orgasmo comprime as costas do homem contra o espaldar da cadeira, que cede estalando, as costas da mulher contra a quina da mesa derrubando o copo de vinho, a taça carregada de frutas desliza e, quando a mulher se lança para a frente, seus braços agarrando o homem, os braços dele sob o casaco de pele eles, ele no dela, ela cravada no pescoço dele.*

*(MÜLLER, 1993; 156)*

<sup>14</sup> Definição retirada do site < <http://www.espacocenografico.com.br/>>. Acesso em 03/08/2008

<sup>15</sup> José Carlos Serroni (São José do Rio Preto-SP 1950). Cenógrafo. Arquiteto teatral e cenógrafo de destacados méritos, internacionalmente reconhecido, ex-colaborador do Centro de Pesquisas Teatrais (CPT) de Antunes Filho e criador do Espaço Cenográfico, escola livre de cenografia. É respeitado pesquisador e curador de exposições referentes à história da cenografia e arquitetura teatral no Brasil. Disponível em : <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/>. Acesso em 20/4/ 2011

**O TERCEIRO LIVRO**  
(escrito no sueco mais  
velho)

**O LIVRO DO IDIOTA**  
Local do corpo:  
Baixo das Costas

Como você lê tal livro?  
Talvez você não leia ou  
não consiga.  
Talvez  
– ele possa ser  
reutilizado, reescrito.

Capítulo 8/16  
01:12:23/02:00:53

Idem ao primeiro.

meio da marcação de cena, que estabelece massa, volume, num determinado espaço.

A cenografia traduz de tal maneira, que o espectador é abraçado pela ambientação. A partir desta constatação o espectador, é enlaçado pelo clima, a atmosfera da proposta cênica através do processo comunicacional fornecido primeiramente pela cenografia. Segundo Fausto Viana.

A cenografia é muito anterior ao espaço grego e até mesmo ao egípcio (...), acredito que o espaço ritual – que viria a ser o cênico – nasce no momento em que o elemento humano terrestre (o pajé, o xamã, o sacerdote) intermedia a relação do homem com o divino. Esta relação poderia ser a cura de uma doença através da magia da aplicação/manipulação de elementos da natureza, ou ainda a marcação de um rito de passagem, tão comum a todas as sociedades. Todos os elementos comuns ao que hoje denominamos espetáculo estão ali: a iluminação (as velas dentro de uma cabana ou a presença da luz do sol), os trajes (paramentos especiais para cada rito), a música (cantada ou tocada, dependendo de cada cultura e, finalmente, o espaço cênico, que disputaria com os outros elementos a posição de quem nasceu primeiro: se o espaço, que já estava lá ou se os outros elementos do ritual que pediam determinado espaço. (VIANA, 2006; 7)

Estes rituais explicam um pouco o “poder” da “criação” do espaço cênico para a inserção na obra. A cenografia foi introduzida nos espetáculos teatrais. Isso lhe deu a importância que conhecemos até hoje. No teatro a cenografia se encontrou com a dramaticidade de um texto, que a diferenciou dos atos religiosos e apresentações de danças

folclóricas.

Para José de Anchieta (1995), a cenografia é o espaço cênico, desde um simples círculo de giz traçado numa praça pública. A cenografia não possui uma linguagem internacional, isto é, seu discurso é independente, não segue uma norma, ou uma ordem, e assim não pretende ser compreendida da mesma maneira, pois cada espectador tem sua "bagagem cultural", e interpretações distintas como, por exemplo, a interpretação de cores e objetos.

Segundo Fausto Viana "a cenografia é o momento do acontecimento teatral, que inclui a ação dramática, o texto, a luz, o som, o movimento e o público". (VIANA, 2006; 232). Enquanto para J.C Serroni (1995), a supremacia é do ator, mas o primeiro impacto sobre o espectador e seus sentidos vem do espaço. A cenografia é responsável pelo fornecimento de dados sobre o local onde se passa a ação, a região, ou o país; além de demonstrar a situação econômica, política e social das personagens.

Mônica Teixeira (1997), afirma que a direção de arte e cenário são categorias importantes, porque ao contrário do que se pensa o cenário não se resume a uma fachada decorada. Em outras palavras, pode-se dizer que o cenário é fundamental para criar os efeitos ilusórios, que o cinema, o teatro e as artes visuais, como um todo, necessitam. O cenário se liberta de sua função subjetiva, como também assume o espetáculo inteiro, tornando-se uma máquina propulsora.

33

*\*Diário  
online, dia 7.*

"Procurar uma  
pessoa é uma  
tarefa difícil.  
Não existe uma  
técnica  
específica,  
porque você  
começa de um  
jeito e pode  
terminar de  
outro. Eu posso  
te dar o  
começo, mas não  
posso te dar o  
fim. Não existe  
um caminho  
traçado".

**Detetive Ricardo.**

\*Diário online.  
Disponível em :  
[http://www2.uol.com.br/  
33/800/diario.html](http://www2.uol.com.br/33/800/diario.html)

“Cenografia hoje é um ato criativo aliado ao conhecimento de teorias e técnicas específicas (...), em outras palavras, criar e projetar um cenário

significa fazer cenografia”. (MANTOVANI, 1989; 12).

**O QUINTO LIVRO**  
(escrito em um  
caucasiano obeso)

**O LIVRO DO  
EXIBICIONISTA**  
Local do corpo:  
Alto dos Braços

**O Capítulo Um promete  
excesso.**  
**Capítulo Doze prova a  
promessa precisa,  
Verdadeiramente  
fatigante.**

Capítulo 9/16  
01:14:30/02:00:53

Idem ao primeiro.

A cenografia configura o espaço e o tempo do qual depende a realização do acontecimento teatral ao mesmo tempo em que a presença humana na intenção da encenação atribui a qualidade teatral ao espaço e ao tempo (...) cenografia é a arte que transcende ao tempo e ao espaço ao definir as circunstâncias do encontro entre os homens, que colabora para a especificidade do acontecimento teatral”. (COHEN, 2007; 39)

Tomás Santa Rosa<sup>16</sup> ou simplesmente Santa Rosa (1909-1956) relata que “na medida em que uma fotografia pode significar o SER, o cenário retrata o DRAMA, e o ideal seria que depois de três pancadas de Molière, aberto o pano de boca, penetrasse o espectador, de imediato, no sentido espiritual do texto dramático através da poderosa sugestão do clima cenográfico”. (apud MANTOVANI, 1989; 83).

<sup>16</sup> Tomás Santa Rosa, também conhecido por Santa Rosa (João Pessoa, 20 de setembro de 1909 — Nova Délhi, 29 de novembro de 1956) foi um cenógrafo, artista gráfico, ilustrador, pintor, gravador, professor, decorador, figurinista e crítico de arte brasileiro.

E, para que um espetáculo aconteça, o cenógrafo colabora, tanto com o diretor, quanto com o autor. Esta colaboração se estabelece, por meio de desenho, maquete, luz, som, indumentária e o próprio cenário, que introduz os pensamentos do autor em conjunto com os desejos do diretor.

### Como nasce uma cenografia?

Em uma folha em branco observamos o nascimento de uma cenografia, por meio de representações de ideias, um traço, um desenho que desencadeia em um processo criativo que toma forma em objetos reais, que vão se dispor em um cenário, com seus mobiliários, decorações e soluções cênicas. Este passo a passo é quem definirá o projeto cênico.

O cenógrafo projeta as ações nos cenários, e o cenário, por sua vez, deve apresentar à estética, estilo e o tom de toda a produção, como também as sensações, a atmosfera, a época, o lugar da ação e sem esquecer-se de facilitar, permitir a liberdade dos movimentos dos atores e a sinergia que irá complementar o projeto cênico, além do desenvolvimento e criação de seus figurinos e maquiagem. A iluminação possui um papel extremamente importante neste processo, pois ela é

quem fará com que a coesão aconteça sincronizada com o todo.

A cenografia consegue fluir dos palcos teatrais para os estúdios e externas cinematográficas, como também atua em ambientes videográficos. Tudo se inicia com a decupagem de um texto, roteiro, os detalhes

Carícias - Cena 1:

Personagens:

Homem Jovem e Mulher Jovem

Sala de estar de um apartamento.

Poltronas –

Silêncio...

Mulher Jovem – O que você quer Jantar?

Homem Jovem – Não sei. O que tem?

Mulher Jovem – Carne, ovos, salada. Posso fazer um macarrão, se você preferir.

(BELBEL, 2001; 13)

são investigados, ampliados ao ponto de atribuírem destaque a cada elemento, como a hora do dia, a estação do ano, o período histórico e todas as mudanças de cena sugeridas pelo texto, como também todas as movimentações e alterações dos atores conforme as diretrizes e intenções do diretor.

Um estudo preliminar no espaço cênico é de vital importância para o cenógrafo, pois toda a montagem e articulação dos objetos de cena dependem deste princípio, como uma visão geral de plantas baixas em escala que permita um desenvolvimento de maquete que aproxime do resultado final, e que aponte a posição e a mudança de cada cena, e a movimentação dos objetos de cena. É necessária também uma visão tridimensional do produto final. Esta documentação, pesquisa e estudo preliminar, ajudam tanto o cenógrafo, como toda a equipe de montagem, o diretor e os atores na compreensão da criação do espetáculo teatral, cinematográfico e videográfico.

### **Os deveres**

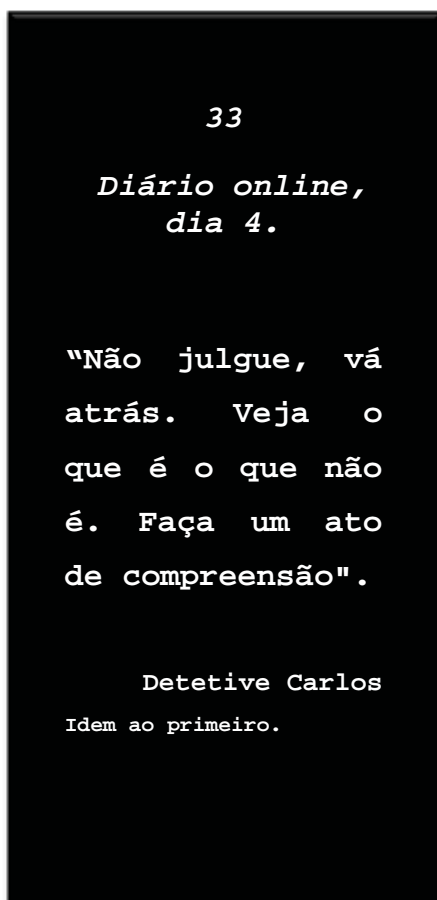
Toda equipe antes de montar um espetáculo, filmagem ou evento deve cumprir estas etapas. A primeira etapa consiste em realizar reuniões de produção, para definir todas as atividades que deverão ser cumpridas pelos diferentes núcleos de

#### *Descrição de Imagem*

*o TODO se reúne, a fecundação do astro pelos seus mortos, o primeiro sinal as nuvens com o esqueleto de arame, que na verdade é feito de nervos, que cobrem os ossos, ou de teias de aranha de medula óssea, como a trança sem raízes visíveis que se arrasta para cima do bangalô e já ocupa todo o seu interior até o teto, ou o emaranhado de arame das cadeiras, ou a rede que prega a cordilheira ao solo, ou tudo é diferente, a rede de aço o humor de um lápis descuidado, que nega a plástica das montanhas com um sombreado mal executado.*

*(MÜLLER, 1993; 157)*

produção. O cronograma é a segunda etapa a ser cumprida, definição dos projetos estruturais, cromáticos e texturas. Os objetos de cena, mobiliário, a iluminação, a parte elétrica, o áudio e a sonoplastia também serão investigados e pesquisados e definidos na terceira etapa de produção. Na quarta etapa serão definidos os figurinos, os adereços e a maquiagem. E tudo trabalhando harmoniosamente como o todo.



### Cenografia contemporânea

Contemporaneamente a definição de cenografia possui inúmeras aplicações. Por exemplo, como já mencionado em espetáculos teatrais, exposições, caracterização de ambientes e lugares diversos. Sua atuação vai além dos espaços teatrais, cinematográficas e eventos artístico-estéticos. Podemos encontrar a presença da cenografia tanto no campo das artes visuais, como também no *design* e ambientes virtuais dos games, séries de TV entre outros. Segundo o professor de pós-graduação da UFBA<sup>17</sup> Pasqualino Romano Magnavita a cenografia contemporânea:

Com o advento das novas tecnologias computacionais, o saber cenográfico analógico vem sendo “desconstruído” em suas fundamentais formulações e práticas por uma cenografia virtual. Acontecimento que não deve ser entendido como destruição desse saber cenográfico tradicional, mas, perda de seu caráter hegemônico, pois, ele continua coexistindo com as novas tecnologias. (MAGNAVITA, 2007; 105)

<sup>17</sup> UFBA Universidade Federal da Bahia





Avatar e a Invenção de Hugo Cabret. Fig. Zero.

Percebemos o nascimento de um novo saber cenográfico que faz do uso de tecnologias digitais que invadem o universo virtual, “a multiplicidade de recursos técnicos proporcionados pelas novas tecnologias, particularmente aqueles da desvinculação da relação figura/fundo, vem promovendo sobreposições de imagens e figuras, eliminação ou multiplicação (clonagem) delas, permitindo, assim,

esvaziar espaços, eliminar ou adicionar elementos, criando multidões virtuais, tanto de pessoas quanto de animais, cidades e cenários siderais, planetários”. (MAGNAVITA, 2007; 105)

E não podemos nos esquecer da tecnologia do 3D<sup>18</sup>, dos efeitos especiais, das holografias<sup>19</sup>, da mobilidade dos celulares, *smartphones* e

<sup>18</sup>Tecnologia 3D - É possível graças a um fenômeno natural chamado estereoscopia. Apesar do nome complicado trata-se apenas da projeção de duas imagens, da mesma cena, em pontos de observação ligeiramente diferentes. O cérebro, automaticamente, funde as duas imagens em apenas uma e, nesse processo, obtém informações quanto à profundidade, distância, posição e tamanho dos objetos, gerando uma ilusão de visão em 3D. Para que isso seja possível, no entanto, a captação dessas imagens não é feita de uma forma qualquer. Lembre-se que o efeito 3D é composto por duas imagens projetadas em pontos distintos. Logo, na captação, devem ser filmadas duas imagens ao mesmo tempo. Essa correção de enquadramento é feita por softwares específicos, em tempo real, que reduzem as oscilações na imagem, deixando a composição mais realista. A câmera estereoscópica simula a visão do olho humano. Cada lente é colocada a cerca de seis centímetros uma da outra (já que essa é a distância média entre os olhos de uma pessoa). E nesse processo ainda devem ser controlados zoom, foco, abertura, enquadramento (que deve ser exatamente o mesmo) e o ângulo relativo entre elas. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/video/2469-como-funciona-a-tecnologia-3d-.htm>. Acessado em 20/5/ 2013

<sup>19</sup> Holografia - Tal como a fotografia, a holografia é uma técnica para registrar em filme a informação relativa a um objeto ou cena. Entretanto, os mecanismos básicos utilizados, bem como a natureza das imagens produzidas, diferem bastante de uma para outra. A fotografia comum produz uma representação bidimensional do objeto, na qual a profundidade da cena termina no plano de impressão. A holografia, ao contrário, capta a informação em três dimensões incluindo a profundidade. Disponível em: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/holografia/holografia-2.php>. Acessado em 20/5/2013



O SEGUNDO LIVRO  
(escrito no substituto de  
Jerome, o sueco mais  
jovem)

O LIVRO DO INOCENTE

Local do corpo:  
Barriga

As páginas estão ainda  
empoeiradas

Com um pó branco do  
fabricante

As páginas sabem doce –  
como leite aguardando a

Ferroada da pena,

A tinta que suja

E os intrometidos pelos  
do pincel,

Todos buscando invadir  
os

Intrincados espaços do  
corpo virgem.

Capítulo 8/16

01:12:23/02:00:53

Idem ao primeiro.

*iPads*, esta mobilidade vem sendo expandida pela internet banda larga, *wi-fi*, 3G e 4G. Estes recursos e suportes tecnológicos possibilitam e ampliam a criatividade e o desenvolvimento da cenografia contemporânea, como, por exemplo, na criação de cenários virtuais presentes em filmes como *Avatar* do diretor James Cameron (2009, Reino Unido) e *A Invenção de Hugo Cabret* filme de Martin Scorsese (2011, Estados Unidos). Ambos usaram a tecnologia de efeitos especiais, como o 3D para desenvolver cenografias imensas no caso de *Avatar*, e para contar a história do cinema no caso de *A Invenção de Hugo Cabret*, onde se revela o passado, demonstrando que o cinema já usava efeitos tridimensionais nos anos 1890 com os filmes de Georges Méliès (1861-1938).

A cenografia situa as experiências das vanguardas e dos novos meios até os nossos dias. Além disso, estabelece um embate de palavras e ideias compreendido pela performance, pela visão e pelo lugar cênico identificando as estratégias de criação espaço-visual para a dramaturgia e para os novos espaços e meios. (URSSI, 2006; 1)

A criação de espaços e imagens digitais e virtuais proporciona ao cenógrafo a magia de misturar ficção e realidade, construir e desenvolver

espaços mentais determinados em cada cena e montagens presenciais e virtuais.

A cenografia contemporânea atraiu todas as linguagens para compor um cenário atual, dinâmico e colaborativo entre as animações, a holografia, o vídeo *mapping*, a tecnologia digital, o 3D e a possibilidade de avançar fronteiras com o uso da internet, ou seja, tudo isso junto facilitou a concepção destas inovações cênicas, e conseqüentemente, cenográficas permitindo que sonhos se tornassem literalmente reais.

Estes novos meios criaram uma narrativa múltipla e fragmentada, alterando os conceitos de tempo e espaço, rompendo com fronteiras entre o presencial e o virtual, criando novas possibilidades de realidades e infinitos caminhos para o aprimoramento da cenografia e do cenógrafo.

Portanto, cenografia é uma evolução autônoma da estética cênica que estabelece uma transformação profunda da compreensão de textos, roteiros e, sobretudo ela é fundamental na representação cênica, pois fornece ao objeto sem autonomia uma forma e ao mesmo tempo um sentido e uma existência. Seu significado está contido dentro de um conjunto de elementos, como os materiais, as formas e também um conjunto de emoções, que são também de fundamental importância para o sucesso de uma compreensão pessoal. Esta compreensão é a chave

**O OITAVO LIVRO**  
(escrito no mensageiro  
que é fotografado)

**O LIVRO DA  
JUVENTUDE**

**Local do corpo:**  
**Nádegas e Perna**

**Feche o livro num  
ímpeto  
Muito tarde.  
Ele enfiou seu pé sujo  
deteriorado na sua boca.  
Suas garras o  
agarraram.  
Você estará grávido e se  
sentindo culpado  
Por sua prole sem  
palavras.**

Capítulo 11/16  
01:41:03/02:00:53

Idem ao primeiro.

para a garantia da liberdade de senso crítico-interpretativo e de montagem inconsciente de cada espectador, seja por meio de um filme, uma peça teatral, um vídeo ou artes plásticas.

## Linguagem Cinematográfica

Origens: O cinema se apropriou dos elementos do teatro, da literatura, da pintura, da fotografia e da música, que o tornou uma linguagem única. Segundo Marcel Martin (2009), o cinema desde sua origem foi uma arte, sua maior expressão foram trabalhos de Georges Méliès<sup>20</sup>. O cinema foi o meio onde este artista criou e recriou cenas, histórias com uma ilimitada imaginação, ilusionismo, prestidigitação e muitos recursos e elementos do teatro.



Méliès, e sua sétima arte. Fig. 1

O cinema esteve de início a serviço da magia e da religião, antes de tornar-se uma arte, e conseqüentemente, uma linguagem específica e criadora de espetáculos filmados ou simples recriação do real. Ao longo dos anos o cinema se tornou uma potência em apresentar relatos, histórias reais, ficcionais, entre tantas outras. Griffith e Eisenstein foram grandes nomes desta fabulosa linguagem, eles conseguiram realizar progressos, experiências. E atribuíram expressão a imagem filmada e, sobretudo aperfeiçoaram a sua grande arma comunicativa, expressiva e

---

<sup>20</sup> Georges Méliès (1861-1938) foi um ilusionista francês de sucesso e um dos precursores do cinema, que usava inventivos efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Georges\\_M%C3%A9li%C3%A8s](http://pt.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s). Acesso em 23/ 10/2012

específica – a montagem.

Ao sair de uma sala de cinema após ter assistido um filme, seja ele de qualquer gênero, temos a sensação de tê-lo assistido em sua globalidade. Porém, a obra cinematográfica, já no seu processo de criação, é constituída por partes segmentadas. “O filme é dividido em partes separadas, que se dividem em sequências, cada sequência se divide em cenas e, por

fim, as cenas são construídas a partir de séries de planos filmados de diversos ângulos. Um dos grandes teóricos, e também diretor de cinema, a tratar da questão da montagem cinematográfica foi o russo o Sergei Eisenstein <sup>21</sup>(1898-1948)”. (MARTIN, 2003, 136). Ou seja, a montagem em termos técnicos, trata-se de colocar em uma ordem determinada – um após o outro – fragmentos de um filme.

Carticias - Cena 1:  
 Homem Jovem - Não, não massa de  
 noite não, que me dá indigestão.  
 Prefiro uma salada, dessas com  
 bastante ingredientes e uma boa  
 sobremesa.  
 Mulher Jovem - Temos alface,  
 tomate, cenoura, milho, azeitonas,  
 aipo, cebola.  
 Homem Jovem - Não, não nada de  
 cebola, que me dá azia.

(BELBEL, 2001; 13)

### Cinema expandido

Este termo foi cunhado por Gene Youngblood nos anos 1970, e que hoje se traduz nas transformações que o cinema vem passando, por meio da convergência de linguagens e o pelo hibridismo entre diferentes mídias. O cinema sai de seu lugar comum – as salas de exibição – caracterizando a desterritorialidade e a invasão em novos panoramas, ampliando a complexa linguagem cinematográfica em ambientes virtuais e tantos outros como *sites specifcs*, instalações e *webart*.

<sup>21</sup> Serguei Eisenstein (Rússia, 1898-1948) foi um dos mais importantes cineastas soviéticos.

Em tal acepção e levando em consideração a relação do espectador com as obras, cinema expandido pode ser pensado também como Transcinemas, que focaliza a recepção das artes audiovisuais, o lugar no qual “o espectador experimenta sensorialmente as imagens especializadas de múltiplos pontos de vista, bem como pode interromper, alterar e editar a narrativa em que se encontra imerso”. (SATT, 2010; 10)

Em nossa época percebemos uma atração constante das linguagens e dos meios. A narrativa se torna *hiper* e o espectador se liberta da linearidade com o uso de teias – *links* - que permitem um fluxo amplo e complexo num transito de infinitas narrativas. Gene Youngblood também foi um dos primeiros a introduzir o conceito de convergência ele diz que: Com o surgimento da televisão, o vídeo e computador, o conceito tradicional de cinema foi desmistificado e está se transfigurando para “Cinema Expandido”, causando uma ruptura com os conceitos clássicos. (YOUNGBLOOD, apud MACHADO; 2007; 66 e 67).

### **Cinema experimental**

Muitos processos e resultados podem conferir a uma obra o caráter experimental um dos definidores de um cinema experimental é a intensidade e a duração das imagens, um bom exemplo dessa

O QUINTO LIVRO  
(escrito em um  
caucasiano obeso)

O LIVRO DO  
EXIBICIONISTA  
Local do corpo:  
Alto das Pernas

De um leitor se requiere  
suar seu caminho  
À compreensão,  
Evitando as crateras da  
hipérbole que lanham  
suas páginas.  
Todo adjetivo está  
sublinhado  
Pois incapaz de parar  
quieto na página,  
Incapaz de ser um igual  
a seu vizinho.

Capítulo 9/16  
01:14:30/02:00:53

Idem ao primeiro.

33

*Diário online,  
dia 8.*

A primeira metade do caminho ainda não recebeu as benfeitorias prometidas há anos. Buracos e muita chuva na Fernão Dias. Lembrei das conversas com os detetives.

Contraditórias.

Detetive Carlos sugeriu uma postura agressiva, desconfiado de todos e imaginando que o lado oculto da história é farto. Comedido, detetive Ricardo apontou para uma história cuidadosa, pautada nos dados das maternidades da cidade. Viajei o tempo todo angustiado. Cansado dos desvios, da chuva e da escuridão parei para dormir em Três Corações.

Kiko Goifman

Idem ao primeiro.

categoria é o famoso filme de Douglas Gordon que transformou o filme *Psicose* de Alfred Hitchcock de 1951, em uma instalação que levou 24 horas de duração, ou seja, o tempo diegético (narrativo) da história de Hitchcock, essa instalação foi denominada como *24 hour psycho* realizada em 1993. Atualmente este tipo de cinema é denominado de "cinema de museu, porque seus experimentos não são compatíveis a uma sala de cinema convencional, justamente pelo seu diferencial, a longa duração e intensidade de exposição da imagem". (PARENTE, 2009; 38).

### Cinema interativo

O cinema interativo se configura por utilizar a novidade do digital, sobretudo por sua potencialidade tecnológica que torna o espaço virtual um espaço a ser vivido, experimentado, explorado pelo espectador. Neste espaço o espectador tem que se relacionar com a máquina que simula uma relação cognitiva formatando novas experiências interativas.

A principal característica de um cinema interativo é a ação do sujeito, que pode ser desencadeada por ele, num

ambiente virtual. "O cinema interativo só se revela ou se atualiza, a partir da ação do espectador ou interator, para dramatizar a interatividade das interfaces computacionais, à luz da analogia entre a experiência interativa e o teatro grego, no qual os espectadores participavam da peça representada. A experiência do espaço se torna possível por um processo de simulação do espaço por intermédio do dispositivo ou interface que responde aos movimentos do interator". (PARENTE, 2009; 42 e 43)

A multidimensionalidade do dispositivo provoca no interator fortes estímulos que reforçam a sensação de presença e interatividade de seu corpo com o ambiente. "A partir dessa situação, podemos pensar a equivalência prática entre o espaço digital e o espaço físico: quando o dispositivo funciona como um espaço complementar ou compartilhado, não faz muita diferença para o participante entrar num espaço real ou compartilhado, malgrado as diferenças existentes entre eles". (PARENTE, 2009; 43)

#### *Descrição de Imagem*

*Siga um plano, a árvore sobre uma bandeja, as raízes cortadas, as árvores de outro tipo ao fundo são cogumelos de caule singularmente longos, vegetal de zona climática que não conhece árvores, como o bloco de cimento entrou na paisagem.*

*(MÜLLER, 1993; 158)*

Estas relações entre espaço digital e espaço físico levantam uma questão, e que hoje é muito debatida pelos críticos, que seria a relação da representação e realidade representada, pois a obra digital não está mais atrelada ao autor que proporciona sentido ao objeto artístico, mas ao interator. Desse modo, no ambiente digital, o usuário tem uma sensação de ter inúmeras possibilidades em relação à interação com a obra, e a partir de então o interator torna-se coautor de uma obra digital, já que ele forneceu elementos para realizar parte de suas possibilidades e para a sua



formação. Sendo assim, a própria interação ou experiência do interator com a obra é que constrói o sentido. Como o teatro o cinema também nos proporciona uma maior interação com diversas linguagens construindo sentido, seja por meio da manipulação do dispositivo cinema em ambientes digitais ou não, como, por exemplo, os fantásticos filmes de Méliès, como *Viagem à Lua*, 1902.

## Linguagem do vídeo:

Ao regredir a história do vídeo percebemos que ele por si só é híbrido como o teatro e o cinema. Sua forma de interagir com a comunicação audiovisual é fruto de vários dispositivos ou elementos de linguagem, oriundos do cinema, que por sua vez, já se apropriou de elementos ou códigos significantes do teatro, da literatura, do rádio, do *design* gráfico e mais recentemente, o vídeo utiliza elementos de efeitos especiais computacionais para ampliar sensações e emoções ao receptor ou interator – sujeito que fornece informação e ao mesmo tempo as transmite.

A característica mais evidente do vídeo vem de sua facilidade de reapropriação de códigos de mídias já existentes, e a sua expressiva eficácia de atribuir valoração e ressignificação a códigos já conhecidos, como, também a variabilidade de formas e experiências com os meios e mídias. Percebemos que a imagem do vídeo é fragmentada, estilizada e que a montagem, de seus planos exige uma arquitetura imagética ao estilo eisensteiniano - cinema metafórico.

**O SÉTIMO LIVRO**  
(escrito no mensageiro  
enviado ao editor depois  
da morte de Jerome)

### O LIVRO DO SEDUTOR

Local do corpo:  
Pescoço e Ombros

Onde está um livro  
antes de nascer?  
Um livro cresce como  
uma árvore?

Capítulo 11/16  
01:36:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

33

*Diário online,  
dia 20.*

O despertador  
tocou antes do  
horário normal.  
Isso me deixa  
realmente de mal  
humor. Para  
completar, recebi  
um telefonema de  
alguém que não  
dizia o nome.  
Pedia que eu  
adivinhasse.  
Detesto essa  
brincadeira. Fui  
ríspido.  
Desliguei  
rapidamente.  
Lavei o rosto,  
ascendi um  
cigarro e desci  
em jejum.

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*

Há, todavia, uma grande diferença entre o processo apontado por Eisenstein e a sua continuidade no tempo do vídeo. O cinema conceitual, tal como imaginado pelo cineasta russo, é um projeto de natureza cartesiana e visa a um controle o mais restrito possível dos significados, ao passo que sua expressão videográfica se dá numa perspectiva mais anárquica e polissêmica. (MACHADO, 2005; 197)

Neste fragmento acima, percebemos que para Arlindo Machado a montagem ou a edição de um vídeo não segue regras de exibição rígidas ou lineares. Pelo contrário, sua produção pode ser assistida em qualquer ordem, pois seu conteúdo será inteligível e assimilado pelo espectador a partir de qualquer seção.

### **Cinema eletrônico ou videoarte**

As principais tendências da videoarte seriam relacionadas em primeiro lugar ao dispositivo, ou seja, por meio de um circuito fechado, ou dispositivo de videovigilância, que funciona em tempo real ou às vezes dilatado. "No cinema, há separação espacial entre o filme e a imagem projetada, bem como separação temporal entre a realização do filme e o filme acabado, sendo nesses

interstícios que o espectador se situa. Já na imagem de vídeo, sobre tudo nos dispositivos em circuito fechado, cria-se uma simultaneidade espaciotemporal em que o espectador, a um só tempo, é testemunha e personagem, ou seja, alguém que se vê vendo.” (PARENTE, 2009; 38 e 39). Em segundo lugar a videoarte estaria relacionada à “imagem-corpo”, conceito cunhado por Deleuze que afirmava que a imagem-corpo está diretamente ligada ao conceito ou atitude crítica, que forçava o pensamento a pensar o intolerável de uma sociedade. Explicando de outra maneira “o corpo deixa ser tomado numa dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, tornando-se aquilo em que se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável e o indivisível”. (PARENTE, 2009; 41)

**Carícias - Cena 1:**

**Mulher Jovem - É melhor mesmo porque você fica com mau hábito insuportável e deixa um fedor na cama que não tem quem aguente.  
Homem Jovem - Podemos pôr também pedacinhos de maçã e abacaxi, se tiver claro.  
Mulher Jovem - Ótimo! Uma salada tropical!!  
Adorei. Mas o abacaxi é de lata.  
Homem Jovem - Dá no mesmo.**

(BELBEL, 2001; 13)

Nesta breve análise do que vem a ser o vídeo, percebemos que sua linguagem se dá por meio, do processo da não linearidade e da fragmentação da imagem. O vídeo é um meio que apreende e reproduz o instante presente, o passado. E produz recortes de um olhar mais íntimo e despreocupado com grande maquinário para sua utilização e manuseio. Os grandes artistas que usaram o vídeo nos anos 1960 e 1970 para registrar suas performances foram Nam June Paik, Bruce Nauman, Andy Warhol e Vito Acconci.

Numa palavra, o papel mais importante do vídeo, é a anarquia, que vem ao encalço dos dias atuais, com a insubordinação a padronização de uma linguagem, ou mídia, que regem normas ou classificação de uma arte. O vídeo se torna um meio presente e íntimo, que conduz o olhar do

espectador para o foco da ação do artista. Seu uso faz com que o espectador possa interpretar e visualizar o pensamento exteriorizado do artista que surge por meio de performances físicas – que utilizam o próprio corpo (artista performático) – e projeções, as quais se comportam como holografias, ou fantasmagorias de um corpo virtual.

Outro artista que explorou as potencialidades do vídeo como extensor da realidade foi Josef Svoboda, cenógrafo tcheco que entre 1960 e 2002 produziu cerca de 700 obras utilizando cenários, projeção e jogos de espelhos e elevou o vídeo a categoria de matéria intimamente mesclada com cenografia, tornando-a viva e dinâmica. (Peres, 2008; 37)

Como vimos, o vídeo é sinônimo de olhar expandido. Os artistas se

#### *Descrição de Imagem*

*O vôo rasante dos anjos, a imagem um arranjo experimental, a rudeza do esboço uma expressão do desprezo pelas cobaias homem, pássaro, mulher, a bomba sanguínea do homicídio diário, homem contra pássaro e mulher, mulher contra pássaro e homem, pássaro contra mulher e homem, abastece o planeta com combustível, sangue a tinta, que descreve em cores sua vida de papel.*

*(MÜLLER, 1993; 158)*

veem hoje em simbiose com esta linguagem que permite selecionar, manusear e transformar a realidade. O vídeo determina e direciona nossa percepção, permitindo uma ampla liberdade de criação com a imagem, principalmente com a tecnologia do vídeo digital que vem se estabelecendo como uma linguagem promissora das artes visuais, o vídeo digital possui uma materialidade designada de pixel.

O pixel nos possibilita uma maior manipulação na estrutura das imagens, por exemplo, nos valores da cor, na forma; podemos determinar luminosidade como também o

tamanho da imagem através do isolamento da figura digital. Há também a possibilidade de fragmentação, desintegração dos contornos da forma, por meio da manipulação do pixel, a realidade passa por uma reformulação, ou seja, uma construção paralela de realidade, fazendo emergir do imaginário uma iconografia fantástica. O vídeo digital é uma linguagem altamente permeável, uma vez que facilita a convergência e a reapropriação, ou a releitura das outras linguagens, como, por exemplo, a linguagem teatral e a cinematográfica.

## Internet

**O SÉTIMO LIVRO**  
(escrito no mensageiro  
enviado ao editor depois  
da morte de Jerome)

### O LIVRO DO SEDUTOR

Local do corpo:  
Caixa Torácica

Um livro precisa dois  
pais – uma mãe e um  
pai?

Pode um livro nascer  
dentro de outro livro?  
E onde está o livro dos  
pais dos livros?

Capítulo 11/16  
01:36:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

As novas tecnologias da informação criaram e desenvolveram um espaço virtual, que possui características próprias, ou seja, o Ciberespaço, que atrai milhões de usuários, e estes por sua vez, produz e fornece informações, por meio de conexões via internet, permitindo, assim, não só a propagação de informações, mas também novas formas de pensar, interagir e compartilhamentos de vivências, entre outros atributos. A internet com suas características digitais, denominados como bits<sup>22</sup>, faz com que os sistemas que a compõem, possuam um permanente estado de transformação. Internet é sinônimo, de fluxo multimídia, ou seja, são fluxos que possuem mutações constantes e provenientes da multiplicidade presente em uma hipermídia que representa a escrita e o pensamento em rede ao

<sup>22</sup> Os computadores "entendem" impulsos elétricos, positivos ou negativos, que são representados por 1 ou 0. A cada impulso elétrico damos o nome de bit (binary digit). Um conjunto de 8 bits reunidos como uma única unidade forma um byte. Nos computadores, representar 256 números binários é suficiente para que possamos lidar a contento com estas máquinas. Assim, os bytes possuem 8 bits. É só fazer os cálculos: como um bit representa dois tipos de valores (1 ou 0) e um byte representa 8 bits, basta fazer 2 (do bit) elevado a 8 (do byte) que é igual a 256. Os bytes representam todas as letras (maiúsculas e minúsculas), sinais de pontuação, acentos, caracteres especiais e até informações que não podemos ver, mas que servem para comandar o computador e que podem inclusive ser enviados pelo teclado ou por outro dispositivo de entrada de dados e instruções. Para que isso aconteça, os computadores utilizam uma tabela que combina números binários com símbolos: a tabela ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Nela, cada byte representa um caractere ou um sinal. Informação disponível em <http://www.infowester.com/bit.php>. Acessado em 10/7/2012

mesmo tempo.

Então, pensar em internet é o mesmo que ter um pensamento rizomático. Um pensamento expansivo e que rompe com as fronteiras da linearidade, ao mesmo tempo em que se estabelece como interface – meio físico ou lógico através do qual um ou mais dispositivos ou sistemas incompatíveis conseguem comunicar-se entre si –, ou seja, entre “a inteligência viva e a máquina”. Segundo Marcelo Araújo Franco em sua pesquisa sobre a *Internet: Reflexões Filosóficas de um Informata (1997)*, “a internet é o elo que interliga aqueles que vão pensar em rede e com a rede. Por isso, a internet deve ser compreendida como uma Tecnologia da Inteligência e uma nova cultura para a sociedade da informação. Isso exige uma forma de pensar que não tem como encadear todas as causas e efeitos até chegar a um destino final, mas outra forma que permita fazer, as conexões necessárias de um mundo com constantes transformações”. (FRANCO, 1997; 37).

A internet conseguiu fazer profundas modificações em variados

33

*Diário online, dia  
21.*

Começamos a sessão.

"Corta três vezes o baralho."

Cortei. E ela já começou forte.

"Você vai ter uma surpresa. Sobre sua mãe biológica."

Que tipo de surpresa?

"Notícia." - disse de forma lacônica e mudou o tema - "Você só entrevistou mulheres sobre esse assunto?"

Da família, sim.

"E outras pessoas?"

Entrevistei quatro homens. Quatro detetives.

"Um é bem moreno?"

É.

"Esse que vai te dar o serviço completo. Você tem que seguir as dicas dele."

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*



campos, como, por exemplo, na educação, na medicina, nas ciências e nas artes. Muitas tecnologias tiveram sua construção e evolução, por meio, desta facilidade de conexão, expansão de informação e desenvolvimento de conhecimento. Observamos e participamos do surgimento de novas tecnologias da comunicação e da informação, tecnologias digitais estão eliminando as distâncias e fronteiras através do ciberespaço.

### O ciberespaço

O ciberespaço é um conceito muito complexo de se definir, pois sua principal característica invade o mundo metamórfico de infinitas possibilidades de atributos, sobretudo, porque o virtual é a sua principal propriedade. “O ciberespaço destrincha-se num ambiente artificial de requisições computacionais, que são detectadas pelas redes de comunicação e informação. Assim, são abolidas as regularidades competentes de um sistema unívoco para a telepresença e sua interconectividade compartilharão do encantamento virtual”. (GARCIA, 2008; 87).

Contudo, podemos defini-lo como um universo virtual, pois sua localidade está presente num espaço desterritorializado. Esse mundo não é palpável, mas existente

e presente por outra forma. O ciberespaço existe em um local indefinido repleto de possibilidades, esta característica de impermanência e fluidez

O DÉCIMO LIVRO  
(escrito na língua do  
mensageiro)

O LIVRO DO SILÊNCIO

Local do corpo:  
Língua

Sussurrar pode ser um  
descanso do rumoroso  
mundo das palavras.

Capítulo 13/16  
01:45:27/02:00:53

Idem ao primeiro.

O OITAVO LIVRO  
(escrito no mensageiro  
que é fotografado)

O LIVRO DA  
JUVENTUDE

Local do corpo:  
Peito e Barriga

Este é um bem lavado  
corpo de um livro.  
Ele se assenta direito na  
sua mesa  
Na qual é a sua abertura  
insuspeita.  
Ele pressiona próximo a  
seu peito que esconde  
Um insuspeito coração.  
E logo suas promessas  
precisam ser atendidas  
Senão o suspense  
poderia se tornar  
assustador  
E se estender demais –  
você fareja um rato,  
Um elefante ou um rato,  
um rato como um  
Elefante que está ao  
mesmo tempo em  
chamas e se afogando  
Muito tarde. Muito tarde  
para recuar.  
Seu coração está aberto.  
O livro pegou você.  
Seu corpo está bem  
aberto.  
Este rato feito livro  
invadiu sua privacidade,  
Preocupado em sentir  
suas entranhas por cada  
passagem  
Privada

Capítulo 11/16

01:41:03/02:00:53

Idem ao primeiro.

que o torna virtual.

E se tratando de características, o ciberespaço se apresenta como sendo um local onde podemos inserir desenvolver, disponibilizar e compartilhar uma gama variada de meios de comunicação. Um mundo onde encontramos quantidades infinitas de dados, informações e conhecimentos, onde a mixagem de textos, imagens e sons possuem um alto índice de possibilidades de mutações, multiplicações e emergência.

O hipertexto se faz presente, como também a hipermissão, no ciberespaço. Ele é um espaço aberto, rizomático, onde tudo se relaciona e acontece intensamente, em tempo real, onde a durabilidade é efêmera e incerta. Este mundo virtual também se caracteriza pela representação, pela simulação, sendo que a simulação nos faz exercitar inúmeras possibilidades do real. Vale ressaltar que o ciberespaço é parte da realidade, pois o virtual não se opõe ao real. O virtual é outra forma de existência e potência, onde o real se configura como sendo outro pólo de existência, a existência em ato.

O ciberespaço, enfim, é uma grande máquina abstrata (conceito deleuzeano), semiótica e social onde se realizam não somente trocas simbólicas, mas transações econômicas, comerciais, novas práticas comunicacionais, relações sociais, afetivos e, sobretudo, novos agenciamentos cognitivos. É um espaço semântico/semiótico, onde o signo se dá em várias semióticas, desterritorializado, nômade, em escrita especializada e com a memória em constante modificação. Temos que pensar o ciberespaço como uma nova forma/função de produção do conhecimento, de comunicação e de composição da arte. (MONTEIRO, 2010; 23)

Nesse contexto, a internet promove a convergência das linguagens, pois, ela se configura como base técnica e operacional do ciberespaço. Dito isso, supomos que a compreensão do ciberespaço é mais ampla que a Internet. Portanto, consideramos a internet, o alicerce central do ciberespaço, e o hipertexto seu eterno aliado, que se mantém como a máquina de escrever, onde tudo se conecta, através dos links, redes, rizomas, onde todas as semióticas se encontram, e expandem o conhecimento e a informação, se portando como os principais elementos topográficos do ciberespaço. "O ciberespaço é um ambiente virtual procedente da integração de redes de computadores, ou seja, a Internet". (FRANCO, 1997; 44).

# E ntre o todo e as partes.

Para que se tenha maior entendimento sobre o tema aqui abordado, sentimos a necessidade de definir o conceito de linguagem com a qual estamos trabalhando. Consideramos linguagem como uma ferramenta que possibilita, facilita, media a comunicação com o meio externo. Entendemos sua definição como sendo um ato pelo qual ocorre a interferência de um mediador em busca de entendimento e composição entre as partes, e nesse processo que a linguagem se aperfeiçoa ou permite a criação de novas linguagens.

Este ato de interferência obedece a uma organização atrelada a um sistema de códigos que, por sua vez, se constitui através de um conjunto de signos que se submetem a regras e associações que favorece a compreensão de uma mensagem. O signo, por sua vez, atua como algo que representa o mundo e que sua significação, portanto, se manifesta em nossas mentes, permitindo a interpretação, o entendimento das mensagens.

A mensagem ao entrar em contato com a mente humana é imediatamente convertida em signo, ou seja, o pensamento é processado por meio de signos. E neste sentido qualquer informação é entendível permitindo o nascimento de uma série sucessiva de códigos, de linguagem e conseqüentemente comunicação.



**\*Fevereiro de 1785**

**Várias crianças  
acusam Elly Kedward  
de atraí-las para sua  
casa para retirar  
sangue delas.  
Kedward é culpada  
por feitiçaria, banida  
da vila durante um  
inverno muito  
rigoroso e tida como  
morta.**

\*Mitologia - A cronologia dos principais acontecimentos da história da Bruxa de Blair. 1999.  
Disponível em:  
<http://www.blairwitch.com/mythology.html>



Então, percebemos que, linguagem se refere a várias formas de comunicação e que possui um número infinito de significados. Para nós linguagem significa todo sistema de produção de sentido, e ainda mais, se estabelece, por meio de inúmeros conteúdos, como teatro, cinema, vídeo, artes visuais, entre outros.

**O SEXTO LIVRO**  
(escrito em Jerome,  
transformado no livro de  
cabeceira)

**O LIVRO DO AMANTE**

Local do corpo:  
PESCOÇO

Este é um livro e um  
corpo  
Que é tão tépido ao  
toque  
Meu toque.

Capítulo 11/16  
01:32:50/02:00:53

Idem ao primeiro.

Estes conteúdos são processados, por meio de um pensamento complexo. O pensamento complexo é constituído de incertezas e desordem, e em meio a tantas atribuições é capaz de conceber a organização. Edgar Morin (2011) afirma que, o pensamento complexo é extremamente eficiente em reunir, centralizar, globalizar, reconhecer o singular, o individual e o concreto, pois a complexidade é movida simultaneamente por ideias de ordem e desordem, e a complexidade, por si só é quem exige a organização, pois "é a ideia de organização que nos vai introduzir no cerne da complexidade onde todos os nossos conceitos, logo que criticados e relacionados, ganharão uma nova inteligibilidade". (FORTIN, 2005; 42)

Ao longo desta dissertação apresentaremos uma diversidade de obras que apontam para a existência de uma linguagem complexa. A descrição hipertextual, ou simplesmente hipertexto foi o conceito usado nesta pesquisa para exemplificar e apresentar as experiências dos diretores teatrais, dramaturgos, cineastas, fotógrafos e artistas plásticos.

George Landow um estudioso e pesquisador, ao imprimir sentido ao conceito de hipertexto, em seu livro *Hipertexto 3.0* cita Roland Barthes afirmando que:

Neste texto ideal, as redes são múltiplas e interagem entre si, sem que qualquer delas seja capaz de superar as demais; este texto é uma galáxia de significadores, não uma estrutura de significados; não tem início; é reversível; se ganha acesso, a isto por diferentes entradas, nenhuma das quais pode ser declarada a principal, com certeza; os códigos que mobiliza estendem-se até onde os olhos podem alcançar, são indetermináveis (...); os sistemas de significação podem tomar este texto plural, mas seu número não é finito, baseado como é na infinidade da linguagem. (BARTHES apud LANDOW, 2008; 24).

### *Descrição de Imagem*

*No vazio da paisagem, hesitação perante o corte, o jato de sangue fecha os olhos, riso da mulher, que por um instante afrouxa o estrangulamento, faz tremer a mão com a faca, vôo mergulho do pássaro, engodado pelo brilho do gume, pouso sobre o crânio do homem, duas bicadas à direita e à esquerda, vertigem e urro dos cegos, sangue chispando no torvelinho da tempestade que procura a mulher, medo que o erro aconteça num piscar de olhos.*

*(MÜLLER, 1993; 158)*

O sistema linear que conceituava uma hierarquia presente na literatura se submete a multilinearidade, que tem seus conteúdos escoados por links e sistema de redes. Michel Foucault em seu livro *Arqueologia do Saber* “afirma que as fronteiras de um livro não são precisas, pois está envolto em um sistema de referências a outros livros, outros textos, outras sentenças: é um nó em uma rede (...) uma rede de referências”. (FOUCAULT, 2012; 20)

Numa leitura deleuzeana, uma obra rizomática possui princípios norteadores que envolvem a ideia de multiplicidade como diversidade, em que torna incapaz a possibilidade de reduzir a ideia de gênero ou estilo

num objeto cultural, como uma unidade, pois as partes sobram em relação ao todo. Outra natureza da multiplicidade está na construção coletiva da subjetividade que extrapola a subjetividade do autor. A heterogeneidade do objeto cultural, em que podemos envolver o hipertexto, apresenta-se numa diversidade de linguagens, em que os emaranhados de articulações e desconexões entre códigos linguísticos, com

**Carícias – cena 1:**

**Mulher Jovem - Bom, então tá, mãos à obra. Ih! Não sei se ainda tem alguma coisa de sobremesa.**

**Homem Jovem - Não sobrou Pudim?**

**Mulher Jovem - Claro, como eu ando desligada. Hoje, mesmo comprei dois, de manhã. Ah! E também tem iogurte!**

**Homem Jovem - Prefiro pudim.**

**Mulher Jovem - Pois eu um iogurte.**

**Homem Jovem - Eu um pudim.**

(BELBEL, 2001 ; 13 e 14)

linguagens verbais e não verbais, sedimentam uma cadeia semiótica que envolve releituras dos objetos culturais e do mundo. Esse processo de releituras cria uma ruptura de assignificantes, em que é possível romper um texto em qualquer ponto e reconfigurar outros caminhos capazes de superar com os pressupostos lógicos da linearidade do texto".(NOJOSA, 2010; 75 e 76)

O hipertexto é um texto plural com um número de infinitas possibilidades de articulação autônoma de histórias em uma "rede de conexões e novas significações, existe uma sinergia com as diversas mídias: cinema, programa de televisão, teatro, novela, peças publicitárias etc." (NOJOSA, 2010; 74). Portanto, podemos concluir que o hipertexto está relacionado a novas formas de comunicar, produzir, distribuir, colaborar, e que ao mesmo tempo, exige uma organização desse conhecimento, que produz um volume de informação considerável. E como já mencionamos, este trabalho tem como ponto norteador de sentido narrativo o hipertexto, pois em todos os capítulos, desenvolvemos uma narrativa hipertextual com o intuito de romper com a linearidade textual e promover uma visualização do todo pelas partes, e assim, ampliando a investigação sobre convergência das linguagens.

## Sujeito participador

Seguindo com os pensamentos de Youngblood, a linguagem está limitada ao mundo que vivemos, e como estamos vivendo num mundo onde a imagem se comporta como linguagem, e que se submete a tantas passagens, deslizamentos, que gera e cria, ou constrói um espaço-tempo em várias artes, e que está tão próxima do espectador/autor.

Este espectador + autor = participador<sup>23</sup> que ativa o mecanismo da metamorfose da imagem, ou seja, essas novas imagens não necessitam mais de literalidade e muito menos de linearidade, criando novas visualidades, já que coordenam novas formas e contato com o espectador, que agora também é participador. Segundo Katia Maciel o sujeito participador:

Enuncia não mais como um sujeito imerso na experiência das imagens, como aquele que está *diante de* tal qual o sujeito renascentista, e sim como aquele que está no *meio de*, como sistema de realidade virtual. Desse modo, o participador é parte

<sup>23</sup> "conceito criado pelo artista plástico brasileiro

Hélio Oiticica para tornar o espectador parte da obra".

(MACIEL, 2009; 17)

O SEXTO LIVRO  
(escrito em Jerome,  
transformado no livro de  
cabeceira)

O LIVRO DO AMANTE  
Local do corpo:  
Peito

Eu pressionei este livro  
em meus olhos  
Na minha testa, nas  
minhas bochechas,  
Eu mantive este livro  
aberto sobre minha  
barriga.  
Eu me sentei sorrindo  
sobre este livro  
Até que minha carne se  
amalgamou nas suas  
capas.

Eu me sentei  
gargalhando neste livro  
até que umedeci  
Suas capas com meu  
corpo.

Eu envolvi este livro em  
minhas pernas.  
Eu me ajoelhei sobre  
este livro até meus  
joelhos sangrarem.

Capítulo 11/16  
01:32:50/02:00:53

Idem ao primeiro.



constitutiva da experiência proposta, isto é, um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas plataformas multitemporais, multiespaciais e descentradas, que interconectam fragmentos de imagens e sons, e multiplicam o sentido narrativo. (MACIEL, 2009; 18)



**\*Novembro de 1786  
Durante o solstício de  
inverno, todos  
aqueles que acusaram  
Kedward e metade  
das crianças da cidade  
desaparecem.  
Temendo uma praga,  
os habitantes fogem  
de Blair e juram nunca  
mais pronunciarem o  
nome de Elly  
Kedward.**

\*Idem ao 1º



O participante um sujeito interativo, agora se vê diante de uma obra que nega a categoria limitante de espaço e tempo. Esta nova forma de criação artística se comporta de maneira progressiva, por meio de múltiplas inserções compartilhadas por este sujeito.

Uma *obra aberta*<sup>24</sup> é o que surge destas interatividades entre obra + participante, ou seja, esta obra se presta a inúmeras interpretações, rompendo com o conceito de produto acabado, e em virtude destes atos suas apresentações implicam em variações, tanto no campo do cinema, do teatro, do vídeo e nas artes visuais como um todo.

Arlindo Machado relata em sua pesquisa sobre *Regimes de imersão e modos de agenciamento* (2009), que estamos diante de um fenômeno novo denominado de "*hipérbole do sujeito*, espécie de narcisismo radical e auto-referenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo. O interator, outra maneira de denominar, identificar este sujeito interativo, quase sempre se insere nesses ambientes como o seu

<sup>24</sup> Obra Aberta – termo cunhado por Umberto Eco - **Obra aberta** é um livro que reúne uma coletânea de ensaios a respeito das formas de indeterminação das poéticas contemporâneas, tanto em literatura, como em artes plásticas e música. Sua primeira edição data de 1962, momento em que a arte europeia assistia à proliferação de obras de arte indeterminadas com relação à forma, convidando o intérprete a participar ativamente na construção final do objeto artístico. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Obra\\_Aberta](http://pt.wikipedia.org/wiki/Obra_Aberta). Acessado em 10/ 4/ 2012

*sujeito* e, na maioria dos casos, é impossível vivenciar as narrativas interativas de outro modo que encarnando a sua personagem principal, aquela em função da qual os eventos acontecem". (MACHADO, 2009; 75)

A imersão em ambientes digitais é extremamente atraente, permitindo que o sujeito tenha duas opções de mergulho neste universo virtual. A primeira seria a imersão do sujeito participador interagindo com a obra e produzindo novos modos de agenciamentos, ou seja, este participador se torna observador da personagem de sua preferência e que o representa no ambiente virtual. Este seria um ponto de vista externo.

A segunda opção seria de um ponto de vista interno, onde o participador vivencia as ações de uma personagem, através de uma perspectiva subjetiva, a qual se movimenta, por meio de uma câmera subjetiva que permite ao observador a sensação de estar presente na cena. Presenciamos estes pontos de vista quando somos convidados a assistir uma *Webpeça*<sup>25</sup>, por exemplo, as *webpeças* do Teatro Para Alguém, onde o sujeito interator tem a oportunidade de assisti-las independente do espaço, local podendo ver e rever a qualquer tempo. Um bom exemplo, dessa interatividade aconteceu com Vozes Urbanas, projeto desenvolvido pelo

<sup>25</sup> *Webpeças* são peças teatrais específicas para a internet.

33

*Diário online, dia  
21.*

"Com as dicas desse moreno você vai chegar até ela. Está viva e você vai encontrá-la. Ela está aqui, em Belo Horizonte."

"Aí diz se vai diz se vai demorar?"

"quando muito até terça você tem uma notícia concreta. O encontro vai ser bom."

Kiko Goifman

Idem ao primeiro.

TPA, onde o espectador pode assistir as encenações, tanto presencialmente, quanto virtualmente, pois as cenas foram apresentadas diante de uma plateia, e em outro ambiente, sendo assim, transmitida e projetada em um telão e simultaneamente transmitida via internet para um público virtual. Este perfil de espectador é quem atualmente busca e articula e proporciona a convergência entre as linguagens.

## Hibridismo e Convergência.

Ao observar a existência de confusão relativa às propriedades de cada um destes termos, o hibridismo e a convergência, perguntamos qual seria a diferença entre convergência e hibridismo? Recorremos a algumas considerações feitas por Lucia Santaella em seu artigo *A ecologia pluralista das mídias locativas* (2008) e por Agnus Valente com o seu projeto denominado *Útero, portanto Cosmos: Hibridação de Meios, Sistemas e Poéticas de um Sky-Art INTERATIVO* (2008), e por Henry Jenkins e seu livro *Cultura da Convergência* (2009), e finalmente por McLuhan em *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem* (2007). Neste livro McLuhan estabelece relações com o hibridismo e também levanta questões sobre a convergência.

*Dido & Aeneas*

*Ato I*

*Belinda: Afastai essa nuvem da vossa frente, o destino favorece os vossos desejos; Um império que se expande, prazeres que fluem. A fortuna sorri, sorria também.*

*Libreto Nahum Tate, Tradução: Eduardo Oliva e Jorge de Godoi, 2012.*

## Hibridismo

Para começar vamos tratar do conceito de hibridismo segundo Lucia Santaella, que em seu artigo *A ecologia pluralista das mídias locativas de 2008*, afirma que:

Híbrido, hibridismo, hibridação e hibridização são os atributos que mais frequentemente têm sido utilizados para caracterizar variadas facetas das sociedades contemporâneas. Essas palavras podem ser aplicadas, por exemplo, às formações sociais, às misturas

culturais, à convergência das mídias, à combinação eclética de linguagens e signos e até mesmo à constituição da mente humana. No sentido dicionarizado, "hibridismo" ou "hibridez" designa uma palavra que é formada com elementos tomados de línguas diversas. "Hibridação" refere-se à produção de plantas ou animais híbridos. "Hibridização", proveniente do campo da física e da química, significa a combinação linear de dois orbitais atômicos correspondentes a diferentes elétrons de um átomo para a formação de um novo orbital. O adjetivo "híbrido", por sua vez, significa miscigenação, aquilo que é originário de duas espécies diferentes. Na gramática, esse adjetivo se refere a um vocábulo que é composto de elementos provindos de línguas diversas. (SANTAELLA, 2008; 20)

33

*Diário online, dia*

21.

Perguntei se mais  
alguém iria me  
ajudar. Aí ela foi  
picareta.

"Mais 3 homens, só  
que mais claros que o  
outro."

Ora, Conceição!!! Eu  
havia dito que eram  
quatro detetives e um  
deles era meio  
moreno. Fiz uma  
batelada de  
perguntas. Ela pediu  
para eu cortar o  
baralho de novo.  
Obedeci.

Kiko Goifman

Idem ao primeiro.

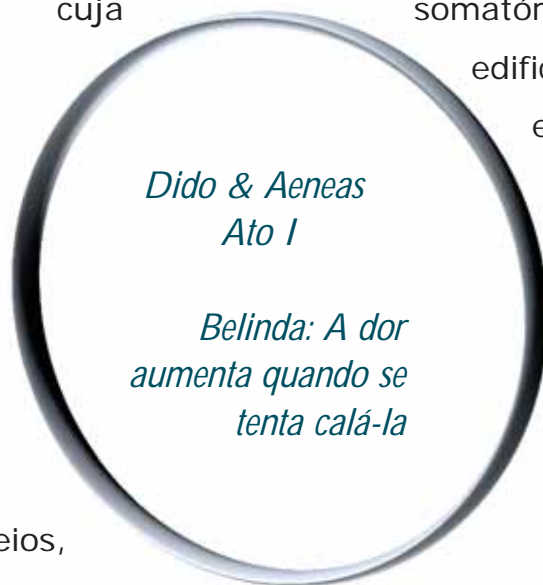
Posto isso, podemos observar o que existe de semelhante entre todas estas formações de palavras, é que todas se referem e tem o mesmo sentido de "mistura". Mistura essa composta por inúmeras formas, linguagens e organismos. Verificamos que após sua formação nos deparamos com o surgimento de algo novo e composto.

Segundo Agnus Valente o melhor termo a ser usado é a hibridação, e em seu projeto denominado *Útero, portanto Cosmos: Hibridação de Meios, Sistemas e Poéticas de um Sky-*

*Art INTERATIVO* (2008). Agnus Valente nos apresentou três tipos de hibridação em um ambiente artístico visual, seja ele presencial ou digital, **Hibridação intersensorial, Hibridação Intertextual-semiótica e**

## Hibridações interformativas.

- ✓ Hibridação intersensorial – “São operações que ocorrem na medida em que os recursos dos meios empregados envolvem efetivamente mais de um dos sentidos humanos - visão, audição, tato etc. - articulando-os conjuntamente na mesma obra”. (VALENTE, 2008; 28)
- ✓ Hibridação Intertextual-semiótica – “É uma hibridação de cunho intertextual e intersemiótica. Essas hibridações são concebidas a partir do conceito ampliado de texto, da intertextualidade crítica e poética, e da tradução intersemiótica, que viabilizam as relações intersígnicas entre sistemas ou aquelas decorrentes das passagens de um meio, ou sistema a outro”. (VALENTE, 2008; 230)
- ✓ Hibridações interformativas: “são as operações que proporcionam uma dinâmica entre estilos distintos, que determinam uma criação-síntese sob o signo da formatividade (...). Enfim, operando na interformatividade, as hibridações de poéticas mobilizam as relações artista/artista ou artista/público, promovendo encontros inusitados cuja somatória expande o repertório de signos e edifica uma *poiesis* enquanto lógica, ética e estética”. (VALENTE, 2008; 231).



meios,

atribui ao

encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do

E Agnus Valente ressalta que o artista também seja um ser híbrido para que faça a sua obra operante e fértil diante de uma hibridação de sistemas e poéticas. Já McLuhan

conceito o sentido de que o “híbrido, ou

O SEXTO LIVRO  
(escrito em Jerome,  
transformado no livro de  
cabeceira)

O LIVRO DO AMANTE

Local do corpo:

Barriga e Coxas

Este livro e eu nos  
tornamos indivisíveis  
Eu coloquei meus pés  
nas últimas páginas  
deste livro,

Confiante em estar tão  
mais alto no mundo  
Como eu nunca estive  
antes.

Possa eu manter este  
livro para sempre  
Possa este livro e este  
corpo sobreviverem ao  
meu amor.

Possa este corpo e este  
livro me amarem tanto  
quanto

Eu amo sua extensão,  
sua gramatura, sua  
solidez, seu texto  
Sua pele, suas letras,  
sua pontuação, suas  
quietas

E suas ruidosas páginas.

Suas delícias sôfregas.

Livro, corpo – eu amo  
você.

Capítulo 11/16

01:32:50/02:00:53

Idem ao primeiro.

qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos". (2007; 43).

### Convergência

Desde os anos 1960, McLuhan já determinava que o encontro entre meios diferentes se configurasse no conceito de convergência das mídias. McLuhan definiu também em suas pesquisas que o meio é a mensagem, pois eles são e formam sua própria matéria-prima, seu próprio conteúdo, e conseqüentemente formará um novo meio. Ou seja, se o encontro entre meios diferentes se configurasse no conceito de convergência das mídias, podemos afirmar que ao descrever uma imagem e a transformamos numa peça de teatro estamos diante tal fenômeno.

Estes diferentes meios vão se aproximando ao ponto de interpretarem suas características passando de um meio para o outro de forma que um meio passa a ser conteúdo do outro meio sem perder suas

características. Mas se as inter-relações se ampliarem ao extremo podemos presenciar a emergência de algo novo.

A convergência<sup>26</sup> tem como princípio definidor um sistema espiralado de linhas que vão em direção ao seu centro, ou seja, um sistema concêntrico. Segundo McLuhan “O concêntrico, com sua infundável intersecção de planos, é necessário para a introvisão. Em verdade, ele é a própria técnica da introvisão e, como tal, necessário para o estudo dos meios, uma vez que nenhum meio tem sua existência ou significado por si só, estando na dependência da constante inter-relação com os outros meios”. (MCLUHAN, 2007; 25).

Para nós Convergência de linguagens, meios, mídias, não se estabelece por sobreposições ou simples colagem de diferentes linguagens, meios, e mídias. Pelo contrário, sua formação se dá por meio do balanceamento entre os elementos específicos que compõem cada linguagem, por exemplo, teatro, cinema e vídeo, evidenciando as fronteiras existentes entre elas. O surgimento ou emergência de um “produto” audiovisual será a consequência, da reapropriação destas artes, e que retornará, neste mesmo instante a construir novas fronteiras na esfera da visualidade.

33

*Diário online, dia  
25.*

Confesso que com a  
dificuldade de acesso  
ao arquivo da Santa  
Casa e a falta de  
memória do medico eu  
senti meus esforços  
indo por água abaixo.  
O telefonema que  
recebi na noite de  
terça mudou tudo.

**Kiko Goifman**

*Idem ao primeiro.*

<sup>26</sup> Rosângela da Silva Leote em Reunião do GIIP - GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia. “A convergência tende a gerar o híbrido.” (LEOTE, 2012).



Não podemos nos esquecer de que existe também interação cognitiva que também exercem modificações no entendimento destas confluências midiáticas, pois “a convergência acontece dentro dos cérebros dos consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros”. (JENKINS, 2009; 30)

Jenkins também nos chama a atenção para um aspecto fundamental sobre a cultura da convergência, que não se limita a complexidade e tecnologias dos aparelhos midiáticos, em vez disso, “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões<sup>27</sup> em meio a conteúdos midiáticos dispersos”. (JENKINS, 2009; 29)

Nossas considerações sobre hibridismo e convergência. Ao observarmos que o conceito de hibridismo é bem diferente do conceito de convergência. Ou seja, quando mídias distintas se aproximam e se fundem num único meio, ao ponto que esse único meio, se torne de natureza totalmente nova e distinta dos anteriores, estamos diante de um fenômeno híbrido. Ao passo que, mídias distintas se aproximam e se relacionam ao ponto de o conteúdo de um esteja dentro do conteúdo do outro, mas com uma ressalva, não perdendo as características de ambos os meios, quer dizer que estamos diante de um fenômeno convergente.



*Dido & Aeneas  
Ato I*

*Dido: A minha dor  
não adianta ser  
revelada.*

---

<sup>27</sup> Reunião do GIIP, 2012. “A convergência gera conexão e não obrigatoriamente hibridismo”. (LEOTE, 2012).

Dito isso de outra forma, a convergência permite que diferentes meios, linguagens, mídias se relacionem mantendo suas características primeiras. E aqui se faz necessário ressaltar que estamos trabalhando sob os conceitos da convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo e teatro, por meio de suportes orgânicos, tecnológicos com o uso da internet ou não.

O SÉTIMO LIVRO  
(escrito no mensageiro  
enviado ao editor depois  
da morte de Jerome)  
O LIVRO DO SEDUTOR

Local do corpo:  
Barriga

Quão velho um livro tem  
que ser antes que possa  
parir um outro?

Livros jovens choram e  
gritam se não são lidos  
ou alimentados?

Eles passam por  
palavras em  
incontinente abandono?

Eles forçam qualquer  
sentença casualmente  
encontrada

Nas suas bocas?

Capítulo 11/16  
01:36:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

## Narrativas transmídia.

Neste mesmo livro *Cultura da Convergência*, Jenkins também aborda o conceito de narrativas transmídia, onde cita *A Bruxa de Blair*, que abordaremos em outro capítulo, é um representante deste conceito, Esse filme *A bruxa de Blair* teve seus desdobramentos dispostos em diversas mídias, como livro, vídeo, cinema, internet (site), entre outros.

A narrativa transmídia é uma nova forma de expressão, e por que não dizer, de arte. Ela aproveita ao máximo as diversas plataformas midiáticas, influenciando o processo de criação. Permite a participação do público e mensura, em tempo real, as respostas dos espectadores, possibilitando, inclusive, a mudança dos rumos da narrativa também em tempo real (GOMEZ, 2010).

Jeff Gomez<sup>28</sup>, fundador da Starlight Runner, e pioneiro na criação de projetos de narrativa transmídia, estabelece que o termo tenha a noção de comunicação, mensagens, narrativas. De forma que “cada plataforma de mídia diferente possa contribuir com algo novo para uma

narrativa principal. Além disso, ela convida o público a participar de

<sup>28</sup> Entrevista com Jeef Gomez a Isto é DINHEIRO/MERCADO DIGITAL online, por Bruno Galo. Disponível em: [http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/21622\\_O+PODER+DA+NARRATIVA+TRANSMIDIA](http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/21622_O+PODER+DA+NARRATIVA+TRANSMIDIA). Acessado em 7/12/ 2012

alguma forma, ou em algum momento. Então, uma boa narrativa transmídia é aquela que se espalha por diferentes mídias, sendo que uma delas é a principal em que a maioria das pessoas vai acompanhar e se divertir, sem a necessidade de seguir o todo, mas quem o fizer terá uma experiência mais intensa”.

A *Bruxa de Blair* foi um filme que revolucionou o modo como o espectador se relacionava com a narrativa, o tornando mais participativo, ou seja, um público investigador que precisava adquirir as partes para completar o todo. Lacunas narrativas; estratégias usadas para instigar a

curiosidade do espectador. Já que “os fragmentos existem para que os consumidores possam fazer as conexões em seu próprio ritmo e a sua própria maneira”. (JENKINS, 2009; 171)



**\* Agosto de 1825**

**Onze testemunhas afirmam ter visto a mão de uma mulher pálida empurrar Eileen Treacle, de dez anos, para a Enseada de Tappy Creek. Seu corpo nunca foi encontrado e, durante 13 dias após o afogamento, a enseada fica obstruída com feixes de galhos**

**oleosos.**

\*Idem ao 1º



Estas fragmentações e conexões de narrativas transmídas fizeram com que o cinema expandisse seus conceitos, como já se sabe o cinema sempre foi experimental. O cinema sempre foi sujeito a inúmeros experimentos, como, por exemplo, destacamos experimentos que fizeram a linguagem cinematográfica ser o que é hoje. Os primeiros experimentos estiveram no âmbito da imagem, movimento e processo de projeção. Numa segunda etapa, os experimentos fixaram-se no áudio, no som em seguida na aplicação da cor ao filme. E finalmente, os pesquisadores se

depararam com a questão da profundidade de campo, como seria recriar uma imagem com tantas especificidades?

Segundo Katia Maciel em seu livro *Transcinemas* “o cinema implicou, de maneira definitiva, questões tecnológicas e formais, permitindo que questões da arte, da literatura, do teatro, da pintura e da fotografia fossem aprofundadas e combinadas em montagens inauguradas pela linguagem cinematográfica”. (MACIEL, 2009; 13).

33

*Diário online, dia  
29.*

Jurei que nunca mais  
acordaria cedo em um  
domingo. Ontem eu  
quebrei essa  
promessa. Restam  
poucos dias. Preciso  
otimizar as buscas.  
Liguei para Eva e  
confirmei o horário  
do nosso encontro.  
Ela concordou em  
sacrificar a  
preparação do almoço  
em família.

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*

As inovações foram tantas no âmbito do cinema que recorremos a Youngblood (1970) com o seu relato sobre linguagem para ilustrar que somos capazes de realizar tudo, dependendo do tamanho do mundo que temos ou idealizamos. Youngblood ressalta que “os limites de nossa linguagem significam os limites de nosso mundo. Um mundo novo significado é equivalente a um novo mundo. Um novo mundo é o começo de uma nova linguagem. Uma nova linguagem é a semente de um novo mundo. Fazemos uma nova linguagem para expressar nossa consciência inarticulada. Nossa intuição voou além dos limites de nossa linguagem”. (YOUNGBLOOD, 1970; 419).

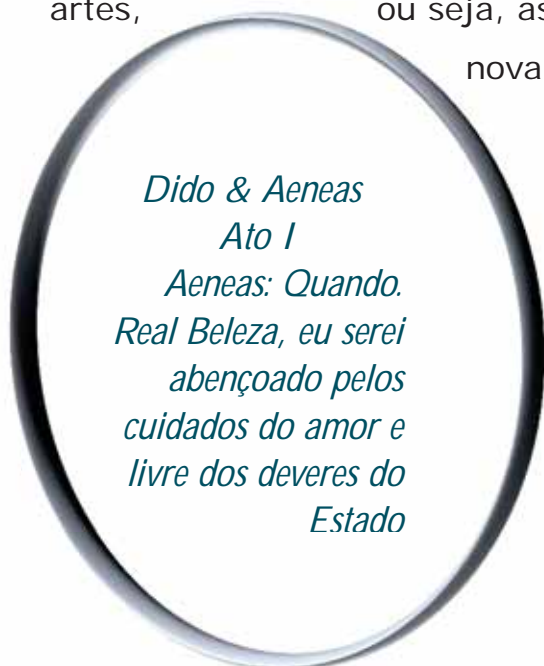
A narrativa transmídia é o resultado da articulação de distintas partes de uma grande narrativa, ou seja, uma narrativa hipertextual. “Os caminhos das narrativas hipertextuais são como o poema de Mário Quintana, *elas não descem os horizontes, seguem sozinhas, no ar*. Isto

demonstra que o futuro das narrativas é tecido a cada dia". (FERRARI, 2010; 71). E que todas elas são complementares e ligadas à trama central. E parte desta história é veiculada pela plataforma que melhor potencialize suas características expressivas. Portanto, a narrativa transmídia proporciona uma efetiva convergência entre as linguagens.

## Obra de arte total.

Quando Richard Wagner escreveu seu texto sobre *A Obra de Arte do Futuro* em 1850, nos trouxe a noção de obra de arte total – *gesamtkunstwerk*. Este conceito nos revelou uma síntese de todas as artes, como a música, a performance, a cenografia, as artes plásticas, a indumentária e a arte de iluminar o espaço. E assim, proporcionando ao ser humano uma imagem total, ou imagem "mundo".

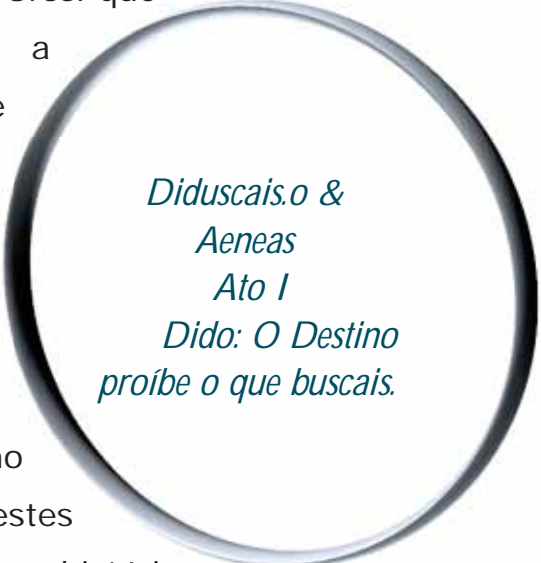
Richard Wagner quando cunhou o conceito de arte total, já apontava para a convergência das linguagens, para obtenção de um espetáculo completo. Para Wagner o ser humano é um ser complexo movido por linguagem. Sua teoria de arte total inseria as artes num contexto global. A inovação necessariamente deveria surgir por meio da atração entre as artes, ou seja, as artes teriam de se combinar para que uma nova linguagem surgisse.



Adolphe Appia (1862-1928) foi um encenador e arquiteto suíço, que implementou a teoria de Wagner conjuntamente com a sua própria teoria, que seria a da espacialidade recriada pela luz, ou seja, através dos estudos e experimentos de Adolphe Appia, com a luz, a cenografia teatral se expandiu e conseqüentemente, a maneira como os textos dramáticos foram encenados. Segundo Nelson José Urssi (2006), Appia trouxe a mobilidade ao conceito de arte total.

A cenografia se dinamizou em arquitetura iluminada, mobilidade e fluidez. Seus espaços rítmicos compostos de volumes horizontais e verticais, de escadas e planos inclinados, mapeados por zonas de luz e sombras, privilegiou a cena flexível onde cada drama pudesse desenvolver-se completamente com todos os elementos integrantes de espetáculo segundo um pensamento criador único transcendendo a própria representação. O teatro deixou de ser apenas um texto a ser lido; por sua natureza, e tornou-se um espetáculo envolvente onde o encenador assumiu o papel de polarizador de todas as ações e elementos do espetáculo em uma visão artística única. Appia projetou volumes e formas arquitetônicas transformando-os em espaços e superfícies estilizadas que chamou de cena interior. Suprimiu toda espécie de representação descritiva chegando a formas puras, espaço cênico abstrato e geométrico. (URSSI, 2006; 46)

Percebemos ao observar os relatos de Urssi que Appia revolucionou a maneira como a cenografia era construída em sua época, e estas transformações vêm se desdobrando até os dias de hoje. Principalmente em montagens que se utilizam da composição de múltiplas linguagens, novas tecnologias visuais, sonoras e transmissões ao vivo de seus espetáculos por meio da internet. Como também experimentações compostas por estes novos formatos e suportes tanto para contar a história, como para contracenar, compartilhar com os atores e espectadores.



*Diduscais.o &  
Aeneas  
Ato I  
Dido: O Destino  
proíbe o que buscais.*

Edward Gordon Craig (1872-1966) foi parceiro de Appia, exercendo também o ofício de cenógrafo como também foi ator, produtor, diretor, figurinista, designer, dramaturgo e gravurista do teatro inglês. Craig revolucionou o modo como às cenas eram divididas no espaço cênico, ele criou e determinou para cada espetáculo um espaço cênico diferente a cada cena, e assim, propondo uma identificação e diferenciação a história



do teatro, como, por exemplo, Craig criou um cenário para o teatro da antiguidade, medieval, da comedia *dell'arte* e para a caixa preta italiana.

Gordon Craig segundo Cyro Del Nero, criou uma quinta cena para o teatro do futuro, ou seja, Craig desenvolveu um espaço móvel, maleável, onde o movimento não se configurava mais nos gestos do ator ou do dramaturgo. Uma simbiose com a estética simbolista da luz com a cenografia arquitetônica.

Craig também encenou no ano de 1900, a mesma ópera que destacamos como estudo de caso. Neste espetáculo Dido e Aenéas, Craig utilizou uma luz azul colorindo o cenário que para a época era todo estruturado como pano de fundo. Em Dido e Aenéas, Craig trabalhou com a oposição de cores em cenários e figurinos. As cores variaram entre tons fortes e vibrantes. Nestes detalhes encontramos as características marcantes do trabalho desenvolvido por Craig que atuou em Dido e Aeneas como cenógrafo e figurinista.

O castelo de Dido (rainha de Cartago) possuía uma mescla de cores entre o roxo, azul, verde, vermelho, preto e muitas cores vivas e vibrantes. Já a cena das bruxas, o espaço foi pensando entre as variações de tons de preto e branco nas partes aéreas, contrapondo-se com a cor cinza do solo, chão do espaço cênico.

Craig utilizou para este espetáculo a simbologia das cores, onde as cores mais fortes representavam as personagens com a carga emocional mais pesada, evidenciando o contraste entre o heroico e o grotesco. As personagens como Dido e o príncipe Aeneas possuíam figurinos

### *Descrição de Imagem*

*A brecha de vista que se abre no tempo entre um olhar e outro, a esperança mora no gume de uma faca que com atenção crescente, logo fadiga, rota mais rápido, incertezas relampejantes na certeza do horror:*

*(MÜLLER, 1993; 158)*

**O OITAVO LIVRO**  
(escrito no mensageiro  
que é fotografado)

**O LIVRO DA  
JUVENTUDE**

Local do corpo:  
Cabeça e Face

Se você não for sua  
vítima, este livro e corpo  
Distrairá você com a sua  
arrogância. Ele poderá  
lhe fazer rir.

Capítulo 11/16  
01:41:03/02:00:53

Idem ao primeiro.

pomposos, com plumas. Algumas personagens coadjuvantes estavam representando elementos da fauna e da flora. Os figurinos de alguns personagens, como as bruxas foram elaborados com o intuito de representar a podridão e o cenário desta cena também se apresentou com elementos mórbidos, como cérebros, galhos e algas, induzindo a imaginação do espectador.

Já neste espetáculo Craig descobre possibilidades de representação inovadoras para a época. Na segunda cena, por exemplo, onde se dá o Conselho das Bruxas, Craig utilizou toda a profundidade do palco, fazendo assim com que o espaço se tornasse mais dinâmico. O palco e os degraus do fundo, área onde atuava o coro, eram cinza. Havia também uma tela de gaze, colocada em várias posições do palco, sobre a qual eram projetadas luzes verdes e azuis. O ritmo de projeção de tais luzes estabelecia diferentes níveis de relação com a música, além de criar uma atmosfera sugestiva. O espaço configurava-se, desta forma, em relação à ação e ao desenvolvimento do tecido sonoro. O black-out era quebrado por aparições de feixes de luz e máscaras, estas construídas pelo próprio Craig. O que se via, assim, não era o Conselho das Bruxas, e sim elementos de diferentes esferas perceptivas que sugeriam tal contexto e situação. (BONFITTO, 2002; 83)

Gordon Craig foi um dos primeiros a romper com o naturalismo da época, seus trabalhos são e foram tão significantes que influenciam o teatro contemporâneo. Ele acreditava no teatro como obra de arte total, onde todos os fatores significantes do ato espetacular convergiam, ou seja, se observava em seus trabalhos uma coesão no diálogo entre as

Carícias – cena 1:

Mulher Jovem - Tudo bem, você come o seu pudim e eu como o meu iogurte, não tem problema.

Homem Jovem - Não tem problema. Ajudo a preparar a salada?

Mulher Jovem - Claro, assim acabamos mais rápido. Vamos pra cozinha?  
Homem Jovem – Vamos.

Eles se preparam para levantar. Ela para.

(BELBEL, 2001; 14)

linguagens e os elementos que compunham a cena como um todo. Craig Influenciou muitos encenadores e designers da cena, como por exemplo: Meyerhold, Copeau, Peter brook, entre outros.

Este rompimento com a cena naturalista significou numa “desrealização” da cena, ou seja, uma desconstrução da tríade teatral *atuação, o texto e o público*. A desrealização permitiu

que hoje nós presenciássemos experimentações e pesquisas que culminaram no surgimento de um teatro digital. Este teatro digital teve suas raízes nos espetáculos de Gordon Craig e Appia, e que repercutiram consequentemente nos trabalhos de Meyerhold com a sua Biomecânica Teatral (1905), e na sequência com Velimir Khlébnikov e sua obra *KA* (1916).

Segundo Renato Cohen 2002, “essa extensão, do espaço cênico, no espaço virtual, não pressupõe, a nosso ver, uma “desrealização” das formas e presenças, e sim uma reconfiguração de cena e comunicação à luz dos novos suportes e materializações da Arte-Ciência contemporâneas”.

Neste mesmo ano de 2002, Renato Cohen realizou um evento chamado de *Constelação*<sup>29</sup> dentro do projeto SESC de Artes, – que consistia numa transmissão via internet que pressupunha uma corrente de presenças e mensagens na rede, um ritual eletrônico, um mantra cósmico

<sup>29</sup> Constelação 2002. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/apresenta.html>  
Acesso em 23/06/2012

em tempo real.

*Constelação* foi um projeto descrito por Renato Cohen como sendo uma rede de presenças, onde a conectividade da internet criou uma corrente de consciências, de sonoridades, de narrativas que foram tecidas a distância. No tempo geodésico das 12 horas às 24 horas (horário de São Paulo). Neste período de tempo observamos uma formação de rede que criou uma geografia de 35 artistas e quatro cidades em *link*, conectadas entre São Paulo, Columbus (Ohio), Plymouth (UK) e Brasília. O Conceito abordou o tempo real, do tempo epifânico e único.

*Constelação* foi um espaço aberto para a performance presencial e virtual, realizado com a utilização da internet. Um espaço aberto para os interatores da rede e para os compartilhamentos. Uma ação que teve seu peso na materialidade do corpo e sua leveza no deslocamento das imagens.

O advento de novos suportes tecnológicos com a presença das redes telemáticas (Web-Internet), das extensões do corpo e da mente nos novos suportes digitais, promove outras relações de presença, mediação e relação com a escala dos fenômenos. A recém-nomeada tecnocultura e as navegações pelo universo "cyber" (William Gibson) colocam o interator contemporâneo em novas relações de espaço, tempo, presença, memória. Estão em causa às estruturas hipertextuais, os eventos de telepresença, as audiências refratadas, os ambientes multiusuários, o uso da hipermídia, a noção contemporânea de "tempo real". As redes da Internet na nova revolução telemática dão voz e interatividade aos interatores que passam a ser sujeitos da cena e não apenas consumidores dos fenômenos culturais. (COHEN, 2002)

### *Descrição de Imagem*

*É uma troca de sexos, ESTRANHO NO PRÓPRIO CORPO, a faca é a ferida, a nuca o machado, pertence ao plano a fiscalização falha, em que aparelho está presa a lente que suga as cores do olhar, em que órbita ocular está estirada a retina, quem OU O QUÊ pergunta pela imagem, MORAR NO ESPELHO.*

*(MÜLLER, 1993; 158)*

Renato Cohen neste texto demonstra que por meio dos suportes tecnológicos como, a internet, a questão da presença tem sua significação ampliada em relação ao corpo e a mente, pois a internet também promove uma presença, segundo Cohen uma *telepresença* que corresponde aos princípios da presença física, mas que neste momento tem outros suportes e mediações com extensões ampliadas.

A partir da criação de novos espaços de representação, ou seja, com a maior participação e acesso às tecnologias, o virtual também se fez presente nas investigações cênicas. “Com uma imersão em novos paradigmas de simulação e conectividade, em detrimento da representação, a nova cena das redes, dos lofts, dos espaços conectados, desconstrói os axiomas da linguagem teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro” (COHEN, 2002). Pois bem, com a presença do gênero teatral na rede, a questão da presença tomou nova consciência, como novos formatos de textos, roteiros. Roteiros estes agora colaborativos direcionados a um espectador, que se transmutou em interator (observador – autor – ator).

Na história já presenciamos muitos artistas trabalhando e desenvolvendo espetáculos e obras a luz das tecnologias mesmo antes do advento da internet. Renato Cohen nos apresenta um panorama sobre este assunto em seu texto intitulado *Performance e rede: mediações na era da tecnocultura*<sup>30</sup>, 2002, mesmo sendo um texto que trate sobre

**O OITAVO LIVRO**  
(escrito no messageiro  
que é fotografado)

**O LIVRO DA  
JUVENTUDE**  
Local do corpo:  
**Pescoço**  
Porque você não foi sua  
vítima, você não pode  
sentir

**A dor da traição.**

Capítulo 11/16  
01:41:03/02:00:53

Idem ao primeiro.

<sup>30</sup> Renato Cohen - *Performance e rede: mediações na era da tecnocultura*, (2002). Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/textorede.htm>. Acesso em 02/12/2012

performance, o texto também nos traz a noção de uma teatralidade em rede (internet), e que dispomos no escopo da dissertação para ilustrar o momento em que a evolução da linguagem videográfica, telepresenças e os rompimentos com as fronteiras entre as linguagens, e o advento de novos suportes tecnológicos, com a presença ou não da internet se manifestaram.

(...) A partir dos anos 80, as novas mídias tecnológicas (net-art, web-art, artetelemática) com novos recursos de mediatização, virtualização e amplificação de presença passam a impor outras direções às experiências radicais da Performance: Johannes Birringer nomeia um novo espaço monádico de performance, a sala tecnológica, recebendo inputs em tempo real, em contraposição à sala instalação, remetida às Artes Plásticas. (...) As telas digitais, de cristal líquido, os espaços da cave, os artistas plugados e sintonizados na rede, passam a substituir os espaços materializados das Artes Plásticas. Nesse contexto, contemporâneo, a "performance" (experimentação) contrapõe-se aos paradigmas da representação: aos espaços "auráticos" da cena (edifícios-teatro, museus) contrapõe-se o espaço vivo das ruas, dos galpões, dos domínios da rede (Web-Art). À recepção passiva da obra nomeia-se um espectador interator. À conhecida equação cênica texto-público-atuante, matriz do Teatro, interpõem-se, na performance contemporânea uma cena descontínua, amplificada, operada em outros espaço-tempos, com outros níveis de presencialidade: Karen O'Rourke performa, ao vivo, em telepresença para plateias de outros países. Eduardo Kac (Time-Capsule) implanta chips em seu corpo-metáfora de memória, subjetividade e da sociedade de controle. O aporte das novas tecnologias que amplificam os mecanismos de mediação, virtualização e refratação da percepção e captação de códigos sensíveis que demarcam tempos, espaços, corporiedade vão legitimar uma série de experimentos, eventos da ordem de uma cultura das bordas, que passam a se inscrever no campo da cultura. A questão que se propõe na arte da performance é de uma mediação e intervenção nos planos de realidade, superando os limites entre os campos do real e da ficcionalidade, entre sujeito e receptor da obra, dando complexidade e polissemia a produção do evento, que passa a ser culturalizado. (COHEN, 2002).

O teatro digital, ou como Renato Cohen costumava falar pós-teatro instala-se como arte, que opera pelo viés de uma convergência ambígua, oscilante entre a plena materialidade da presença física e das simulações do virtual, e não podendo esquecer-se da fugacidade dos conceitos, que muitas vezes atrapalham ou impulsionam o desenvolvimento de experimentos, que ainda não se explicam por estarem dentro de uma quebra de paradigmas. Segundo Leonardo Foletto é “importante entender que o “novo” não é tão novo assim”, pois a predominância da representação que vem a luz dos paradigmas da conectividade, do compartilhamento, do colaboradorismo e da simulação virtual não surgiu com o advento da internet, como já mencionamos. Uma vez que, já presenciamos em anos anteriores várias apresentações, experimentos com o intuito de alterar a representação como alicerce das artes cênicas e entre outras linguagens.

Na citação abaixo Renato Cohen expõe trabalhos, pesquisas e experimentos de alteração da representação, realizados por artistas do século XX.

Carícias – cena 1:

Mulher Jovem - Desculpa só um instante.  
Homem Jovem - Qué?

(BELBEL, 2001; 14)

No projeto contemporâneo, uma cena pré-virtual, se desenha nos experimentos da Arte-Performance em inúmeras intervenções com tecnologia, juntando corpo, narrativa e pesquisa de suportes: dos experimentos sonoros de John Cage, à dança autogerativa e numérica de Merce Cunningham, dos experimentos da fax-art, net-art realizados pelo Fluxus às vídeo-performances de Nan June Paik, do vocoder e digitalidade de Laurie Anderson às paisagens tecnológicas de Stefen Haloway. Essa cena produz uma nova teatralidade, polifônica e polissêmica que é devolvida, também, aos edifícios teatro em espetáculos multimídia como as óperas do encenador Robert Wilson-Life&Times of Joseph Stalin (1973), *Einstein on the Beach* (1975), (...), numa cena de intensidades em que os vários procedimentos criativos trafegam sem as hierarquias clássicas texto-ator-narrativa. (COHEN, 2002; 5)



O SEXTO LIVRO  
(escrito em Jerome,  
transformado no livro de  
cabeceira)

O LIVRO DO AMANTE

Local do corpo:

Costas

Ele respira gentilmente  
na sua primeira página.  
Ele respira mais fundo  
conforme as páginas  
viram.

Quando o ritmo de  
leitura é obtido  
As palavras ganham  
uma velocidade urrada  
E as páginas correm.

Eu corri com essas  
páginas.

Ao seu final há um  
suspiro e o livro  
Fecha-se em  
contentamento.

O leitor, de bom grado,  
começa de novo.

Capítulo 11/16  
01:32:50/02:00:53

Idem ao primeiro.

O teatro digital é mediado por novos suportes, que reinstaura a capacidade mitificadora e a demanda por produção de novos sentidos que se somam a essas sintaxes. “Há um retorno ao “tempo real”, tempo da experiência, tempo do contato, mesmo que virtualizado entre múltiplas possibilidades de subjetivação” (COHEN, 2002).

Da mesma forma, que o teatro convencional, este teatro digital também cria operadores que articulam as novas relações entre homem e seus extensores virtuais. “As novas culturas tecnológicas, criadas por ambientes de interatores e produtores, com acessos as redes e as novas experiências de arte e comunicação, formam novos grupos sociais, onde vida e arte, o cotidiano e virtualidade, leigos e artistas navegam os novos territórios da sociedade tecnológica” (COHEN, 2002).

A experiência do deslocamento e de suspensão, por meio, das experiências deste teatro digital também propõe uma recuperação do tempo ritual, do tempo dos sentidos, do tempo do extraordinário mesmo, por meio da virtualidade. “A cena Pós-Teatral é a cena ampliada, uma *Gesamtkunstwerk* onde as cidades, as

redes, os espaços são comunicantes. Uma cena que altera as noções de presença, corpo, espaço, tempo, textualidade, pela inserção da



simultaneidade, da velocidade e que – ao mesmo tempo — é plena de dramaticidade ao figurar o acontecimento, em escala social e subjetiva”. (Cohen, 2002; 4).

Esses novos espaços dramáticos, advindos da performance, e aqui direcionados a questão do teatro contemporâneo, teve suas conquistas na modernidade, foram desenvolvidos em meio ao relativismo, de uma nova estética virtual, e operam no trânsito das artes, do hipertexto, da comunicação, das ciências, da convergência e das tecnologias.

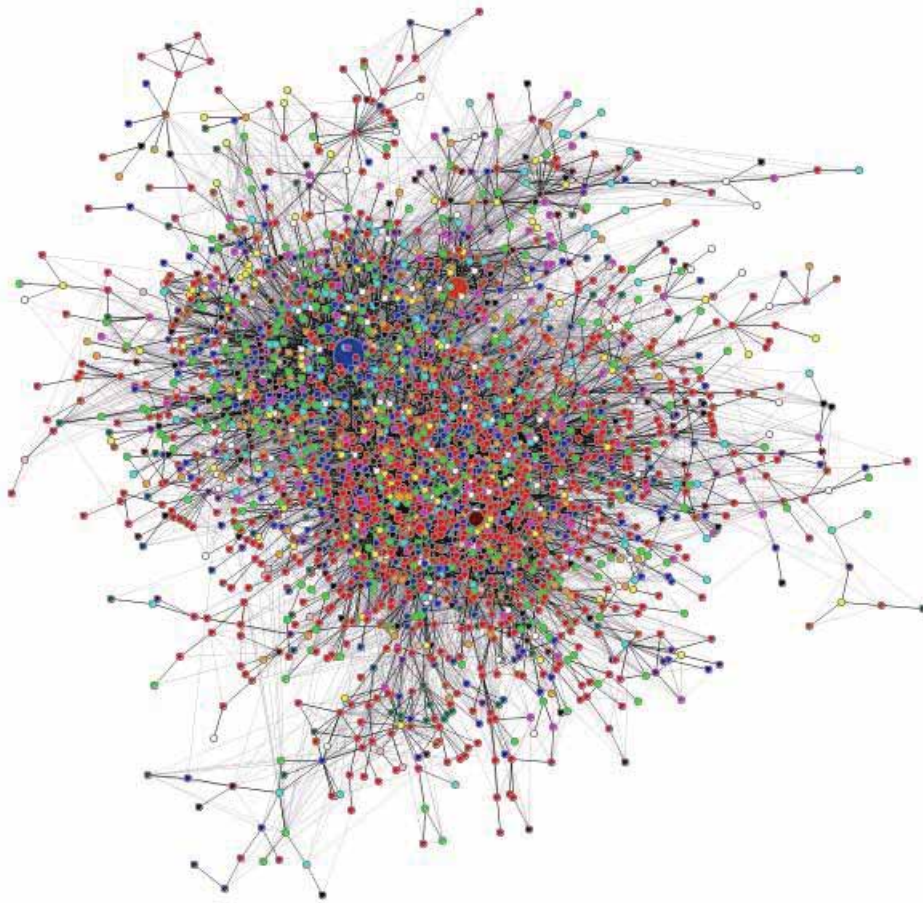


FIGURA 2 – Rizoma

## Estudo de Casos

“É que o meio não é uma medida, ao contrário, é o lugar onde as coisas adquirem velocidade. Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal, que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio.” (DELEUZE E GUATTARI, 2011; 49)

# Cia PHILA7

Surgiu em 2005, formada por um núcleo composto por Rubens Velloso, Marcos Azevedo, Mirella Brandi, Beto Matos e Marisa Riccitelli Sant´Ana. Esta Companhia tem como objetivo pesquisar novas narrativas que evidenciam a imagem e a tecnologia.

Após as experiências realizadas com os espetáculos: *Galileu Galilei. Verdade Relativa da Coisa em Si*; que já abordavam uma narrativa diferenciada, a companhia apostou em um “salto estético conceitual que pudesse dar conta dos novos paradigmas que se apresentavam naquele momento.” (VELLOSO, 2011; 82)

O diretor da companhia Rubens Velloso ao se encontrar com o diretor inglês Julian Maynard-Smith da Companhia Station House Opera, inicia uma parceria e juntos começaram a elaborar uma dramaturgia que pudesse conectar por meio da internet, três países ao mesmo tempo e ao vivo — “a ideia era construir um palco virtual através de telas, colocadas nos três lugares de encenação, por onde as narrativas se comunicavam”. (VELLOSO, 2011, 82)

**O PRIMEIRO LIVRO -  
CORPO**  
Escrito no corpo de  
Jerome

**A AGENDA**  
Local do corpo:  
Pescoço

Eu quero descrever o  
Corpo como um Livro  
Um Livro como um  
Corpo  
E este Corpo e este Livro  
Será o primeiro Volume  
De Treze Volumes.

Capítulo 7/16  
01:06:05/02:00:53

Idem ao primeiro.

Em 2006, *Play on Earth* estreou simultaneamente em São Paulo, Newcastle e Cingapura, um espetáculo que teve uma narrativa que se expandiu, quebrando não só a quarta parede<sup>31</sup>, mas todas ao mesmo tempo. *Play on Earth*, um espetáculo que possuía códigos de atuação, cênicos, narrativos e imagéticos. Todos convergindo a favor de uma nova linguagem, onde a questão da presença – elemento de extrema importância e que compõe a linguagem teatral – foi constituída por meio de imagens.

Segundo Velloso (2011, 84), “nós começamos a abandonar os termos bloqueados: teatro, cinema, internet e começamos a trabalhar com uma ideia de teatralidades imagéticas e espaços conectados. Não somos mais uma companhia de teatro, nem de cinema, nem disso ou daquilo, mas um coletivo que se apropria e trabalha em todas essas dimensões”.

Rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari é um dos conceitos que o Phila7 desenvolve nos seus

### *Descrição de Imagem*

*O homem com o passo de dança EU, meu túmulo seu rosto, EU a mulher com a ferida no pescoço, à direita e à esquerda nas mãos o pássaro partido, sangue na boca, EU O PÁSSARO, aquele que com a escrita de seu bico mostra ao assassino o caminho da noite, EU a tempestade gelada.*

*(MÜLLER, 1993; 158)*

---

<sup>31</sup> A quarta parede, o que vem a ser isto? Imagine um palco qualquer de um teatro, lá encontramos duas paredes laterais e uma no fundo, neste contexto temos três paredes não? Então a quarta parede onde está? Pois, bem ela é a barreira imaginária que separa ator e espectador, por meio desta quarta parede temos uma Caixa, a famosa caixa preta do teatro. A quebra desta quarta parede seu deus em? Quem sabe quando, sua origem é desconhecida, mas esse termo foi usado com mais frequência no teatro realista do século XX, mais especificamente quando os atores incorporados em personagens que desafiavam a dramaturgia e seus dogmas. A interação com a plateia fez emergir um caráter performático, e a partir deste momento a quebra da quarta parede, também se expandiu para outras expressões artísticas como o cinema, a TV, os quadrinhos e os games.

espetáculos; com base na opinião de que o rizoma se configura em um sistema aberto, formado por conjunto de conceitos, e estes que se relacionam por situações, circunstâncias e não mais por particularidades, ou seja, multiplicidade. Multiplicidade esta pertencente a uma dimensão que cresce exponencialmente e que realiza conexões que fixam sua base no múltiplo.

No caso do *Phila7*, *Play on Earth* e *What´s Wrong with the World?* São exemplos de múltiplo que se estabelecem por estímulos de fora, ou seja, para que a encenação ou jogo cênico efetuado pelos atores do *Phila7* se configurasse foi preciso receber, o estímulo que veio via streaming de vídeo, dos outros atores das outras duas companhias e vice versa.



Play on Earth, 2006. Fig. 3

Em *Play on Earth* foram usadas três telas sobrepostas em cada palco, e em cada tela simultaneamente se transmitia as projeções de cada país. De acordo com Velloso, esse projeto possuía uma trama que englobava questões conceituais sobre sinapse, virtualidade e realidade. No presencial cada elenco pode realizar improvisos em paralelo ao que se via

no vídeo.

"A ideia é que a tela de cinema e o palco espelhem uma coisa só", afirma Rubens Velloso<sup>32</sup> (2006). Os atores usaram poucas "falas" (cada um em sua língua), a história era fragmentada, uma dramaturgia apoiada em movimentos e gestos.

Em 2008, a Companhia lançou o espetáculo *What's Wrong with the World?* Da série *Play on Earth*. O Grupo Phila7 criou uma nova proposta de arquitetura teatral neste espetáculo, às telas foram postas na altura do palco, provocando a percepção do espectador, com um cenário que permaneceu visível ao longo de toda a representação.



As projeções foram distribuídas no espaço onde os atores estavam simultaneamente e alternadamente, conduzindo o público de um lugar para o outro, pois se tinha a presença física coexistindo com a presença virtual.

<sup>32</sup> Rubens Velloso em depoimento sobre o projeto *Play on Earth* São Paulo Cia PHILA7. Disponível em [http://www.gag.art.br/cia\\_phila\\_7/](http://www.gag.art.br/cia_phila_7/). Acesso em 12/032011

Esta aproximação proporcionou uma narrativa circunstanciada a diferentes agentes cognitivos de montagem imagética, sendo que a teatralidade e a cinematografia flutuaram e atuaram juntas estabelecendo uma "tramaturgia".

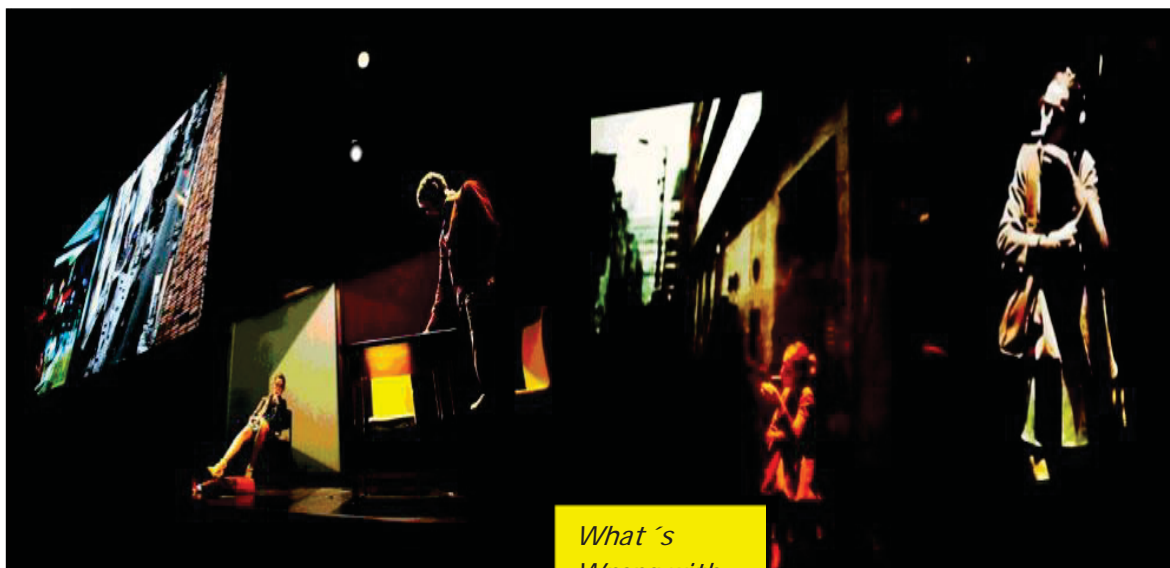
Segundo Velloso (2010,104) "tramaturgia é como você escreve, não só diálogos, mas todos os acontecimentos, como uma trama que vai se enredar nessas várias formas, Profanações". Portanto, a composição narrativa deste espetáculo dependeu da construção, e desconstrução do referencial imagético composto a partir da visão do público.

### **O diferencial do Phila7**

Presenciamos tantos avanços tecnológicos, uma maior liberdade e acessibilidades em possuir tecnologias, que não demorou muito para que companhias de teatro buscassem trazer aos seus espetáculos a junção destes dois universos.

A Companhia Phila7, com uma programação diferenciada do teatro comercial, e com sua alta gama de criatividade no estilo e experimentos na linguagem teatral. Vem desenvolvendo uma contínua pesquisa em multimeios, como por exemplo, a tramaturgia, conceito ligado às diversas áreas como tecnologia e arte, que promoveu e promove uma maior intimidade com os atores e o público.





*What's  
Wrong with  
the World?*  
2008 . Fig. 5

Para o Phila7, a Arte como um todo, deve compreender os avanços que a tecnologia proporciona, principalmente no campo da comunicação social, apropriando-se dos agentes questionadores e revolucionários que fazem com que o contemporâneo gire e se movimente, e evolua. No entanto, o grupo também questiona os processos que se valem de equipamentos ou ferramentas tecnológicas que se comportam apenas como representacionais e não refletem as transformações atuais no universo do Eu-corpo e o Outro.

Na verdade não basta dizer Viva o múltiplo, grito de resto difícil de emitir. Nenhuma habilidade tipográfica, lexical ou mesmo sintática será suficiente para fazê-lo ouvir. É preciso fazer o múltiplo, não acrescentado sempre uma dimensão superior, mas, ao contrário, de maneira simples, com força de sobriedade, no nível das dimensões de que se dispõe sempre  $n-1$  (é sempre assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele). Subtrair o único da multiplicidade a ser constituída, escrever a  $n-1$ . Um tal sistema poderia ser chamado de rizoma. (DELEUZE E GUATTARI, 2011; 21)

O grupo é consciente e atento aos novos movimentos, que visam uma relação baseada na coletividade, ou seja, na inteligência coletiva<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Inteligência Coletiva de Pierre Lévy, 2007.



**O NONO LIVRO (escrito  
num jovem monge)  
O LIVRO DOS  
SEGREDOS**

**Dedos:  
Uma mão não pode  
escrever em si mesma.  
Capítulo 12/16  
01:44:39/02:00:53**

Idem ao primeiro.

que se integra a fruição do rizoma, e na identidade múltipla do Eu. O Eu, que por natureza não é uno, mas é múltiplo, e seguindo esta afirmativa, o grupo busca em suas pesquisas tornar essa verdade clara e evidente em suas encenações e experimentações, ao ponto de transmutar o múltiplo ao patamar de identidade permanente.

Trabalhar a partir da coletividade de singularidade pressupõe reconhecer a inteligência coletiva, atualizando o que lhe é dado em forma de rede de conhecimento, defendem. Mas conseguir atingir o outro e as singularidades necessárias, antes, estabelecer algum grau de solução, subvertendo a ideia estabelecida de ser o artista mais um produto, outro objeto de consumo. (FILHO, 2012; 132)

O Phila7 articula e gera sistemas de pensamentos, por meio de uma tramaturgia fluida, que desarticula normas em busca de outros procedimentos que aciona o imaginário e a presença, fugindo da nomeação e consumo de produto. Por este motivo o grupo se apropria dos aparatos da tecnologia para transportar o Eu para categoria de existência e conseqüentemente, do reconhecimento de sua identidade.

**O NONO LIVRO (escrito  
num jovem monge)  
O LIVRO DOS  
SEGREDOS.**

**Pálpebras:**

**Olhos cegos não podem  
ler.  
Capítulo 12/16  
01:44:39/02:00:53**

Idem ao primeiro.

# T

## eatro Para Alguém

Em 2008, nasceu Teatro Para Alguém; no começo nós o víamos com uma só câmera, com um só olhar.

Teatro Para Alguém é um teatro realizado para a internet, mais especificamente para um público que possui um comportamento diferenciado. Seu objetivo é produzir e distribuir espetáculos ao vivo e de graça via internet. Como também, atrair novos públicos para opinarem sobre as produções e em conjunto criarem uma nova estética, e assim, incentivar a utilização de novas tecnologias para fins artísticos. Poderíamos dizer que o TPA é um representante do Teatro digital? Mas, o que é teatro digital? A Trupe La Fura dels Baus nos traz um esclarecimento sobre o assunto, em seu manifesto.

La Fura dels Baus La Fura dels BausLa Fura dels BausLa Fura dels Baus La Fura dels Baus La Fura dels BausLa Fura dels BausLa La Fura dels Baus La Fura dels BausLa Fura dels BausLa Fura dels BausLa Fura dels Baus La Fura dels BausLa Fura dels BausLa La Fura dels Baus La Fura dels BausL

O NONO LIVRO (escrito  
num jovem monge)

Interno Pernas  
Investigação nunca se  
completa.

Idem ao primeiro

### ***Manifesto Binário de La Fura dels Baus***

Teatro digital é a soma entre atores e bits 0 e 1, movendo-se na rede.

Atores no teatro digital podem interagir a partir de tempos e lugares diversos... As ações de dois atores em dois tempos e lugares diversos correspondem

na rede a infinitos tempos e espaços virtuais.

## O PRIMEIRO LIVRO - CORPO

Escrito no corpo de  
Jerome

Local do corpo:  
Caixa Torácica

A primeira grandeza do  
livro está no torso  
Sede dos pulmões  
Que sopra o vento que  
seca a tinta.

Sede do coração  
Que bomba a tinta  
Que é sempre vermelha  
Antes que seja negra  
O coração e dois  
pulmões são mantidos  
retos

Perto, mas não se  
delimitando.

Protegidos pela  
cobertura da caixa  
torácica,

Cobertos por  
enegrecidos títulos de  
papel como marca  
d'água

O sopro da inspiração  
corre entre eles  
Desenhados do ar por  
sua influência conjunta.

Capítulo 7/16

01:06:05/02:00:53

Idem ao primeiro.

No século XXI, a concepção genética do teatro (da geração ao nascimento da cena) será substituída por uma organização de atividades interativas e interculturais.

Teatro digital se refere a uma linguagem binária conectando o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator de carne e osso com o avatar, a audiência presente com os usuários da internet, o palco físico com o ciberespaço.

O teatro digital da *La Fura dels Baus* permite interações em palcos dentro e fora da rede, inventando novas interfaces hipermediáticas. O hipertexto e seus protocolos criam um novo tipo de narrativa, mais próxima dos pensamentos ou sonhos, gerando um teatro interior em que sonhos se tornam realidade (virtual). A internet é a realização de um pensamento coletivo, orgânico e caótico, que foi desenvolvido sem hierarquia definida. O teatro digital se multiplica em milhares de representações, em que os espectadores podem colocar imagens de suas próprias subjetividades, por meio de mundos virtuais compartilhados.

Será que o teatro digital vai perpetuar a Pintocracia? Será que a Vaginocracia eventualmente vencerá? Ou será que ambas se juntarão em perfeita harmonia 0-1? No teatro digital, a abstração absoluta coexiste com o retorno ao corpo, que pode ter uma dimensão sadomasoquista – tanto quanto uma dimensão sensual, angelical ou orgiástica; ou talvez uma mistura de todas elas.

Por definição, o ato teatral envolve um excesso, um excedente de performance. É o prazer de mostrar e ser mostrado. Uma sensação de identificação é estabelecida entre o ator e a plateia. Como essa identificação funciona no teatro digital? Como uma mão se encaixa numa luva? Como uma extensão de um ser? Pela integração na rede?

A tecnologia digital torna possível o antigo sonho de transcender o corpo humano. Assim, o ciberespaço pode ser habitado por corpos

**O NONO LIVRO**  
(escrito num  
jovem monge)  
**O LIVRO DOS**  
**SEGREDOS**

**Escalpo**  
Coce para ler,  
arranhe para  
entender.

Capítulo 12/16  
01:44:39/02:00:53

Idem ao primeiro.

com um novo invólucro de representação, entre a subjetividade e a materialidade.

Temos que deixar nossa própria pele para chegar a uma referência comum de percepção. Os papéis do ator, do autor e da plateia tendem a se misturar.

A cultura digital não significa mais uma tecnologia de reprodução, mas a produção imediata. Enquanto no passado a fotografia dizia “era assim”, congelando um instante, a imagem digital diz no presente “é assim”, unindo o ato real, o teatro, o aqui e agora.

O teatro digital permite que a imagem se altere de uma configuração para outra, atual e virtual, deixando-a em diversos planos: um ícone da síntese que sempre será HUMANO<sup>34</sup>.

Período histórico – ao passarmos de um período histórico para o outro presenciamos o domínio da cultura pela tecnologia comunicacional mais recente, mesmo que as mídias coexistentes estejam se misturando. Neste Manifesto Binário, percebemos a busca de uma atuação cênica convergente, onde o papel do ator, autor e espectador passam a ser todos em um — a quebra com a tradição teatral é iminente.



*La Fura dels  
Baus - F@usto  
3.0. 1998  
Fig. 6*

<sup>34</sup> Tradução livre: Lucas Pretti, dezembro 2009. Disponível em:  
<http://www.teatroparaalguem.com.br/2011/01/manifesto-binario/> . Acesso em 10/03/2011

Com essa nova forma de pensamento e atuação, o teatro, ou melhor, as artes cênicas se enriqueceram e se aproximaram de recursos técnicos surgidos com o advento das tecnologias digitais e da internet. O rompimento com a tradição teatral foi instaurado. A linguagem cênica se expandiu ao passo que projeções, luzes e sombras passaram a contracenar com os atores "reais". Um exemplo, desta expansão da linguagem, está na peça *F@usto 3.0* de 1998, uma releitura, de Fausto do romancista alemão Goethe, realizada pela Trupe *La Fura dels Baus*<sup>35</sup>, a mesma Trupe que idealizou este manifesto e que fez brotar este conceito de teatro digital.

*La Fura dels Baus* é um grupo de teatro Catalão criado em 1979. Sua linha de pesquisa é baseada na multidisciplinaridade, seus espetáculos invadem espaços não convencionais; incorporam outras linguagens, como cinema, vídeo, música, performances, ópera e instalações.

*F@usto 3.0* é um exemplo desta multidisciplinaridade do grupo, um espetáculo configurado nos moldes espaciais do palco italiano, mas que inovou na técnica, explorando e experimentando projeções interativas, sombras, luzes, som, cenografia, vídeo, linguagem cinematográfica e performances.

A versão 3.0 teve como inspiração Fausto I e II de Goethe. Apresentamos uma breve descrição da versão de Goethe.

Fausto parte I - Escrita por Goethe em 1808

Personagens: Henrique Fausto (Heinirich Faust) - um homem das ciências;

Mefistófeles - um espírito do mal;

---

<sup>35</sup> La Fura dels Baus é um grupo teatral catalão fundado em 1979, Barcelona, conhecido por seu teatro urbano e uso de técnicas incomuns, e que rompe com as fronteiras que separam plateia e ator. "La Fura dels Baus" em catalão significa vermes dos esgotos. Disponível em: <http://www.lafura.com/web/cast/obras.php>. Acesso em 13/17/2011

Margarida (Margarete ou Gretchen) - amor de Fausto.

A parte I possui uma arquitetura múltipla que se articula por uma variação de cenários. Fausto foi dividido em cenas e não em atos, uma grande mudança para a época, demonstrando que Goethe atento às mudanças de sua época, acrescentava ao espetáculo uma nova maneira de escrever e encenar peças teatrais.

A primeira cena se inicia com um poema dedicatório e um prelúdio. As ações e conflitos vão aparecer quando apresentada a cena do céu, onde Mefistófeles tenta barganhar com Deus a alma de Fausto – que era um favorito de Deus – Fausto um ser que tentava conhecer tudo que era possível de sua época e além.

A cena seguinte é apresentada no estúdio do Sábio (Fausto), observamos nesta cena sua tentativa de aumentar seus conhecimentos por meio de magias. O sábio não se conforma com as limitações do conhecimento científico, humanístico e religioso que tinha acesso, ele queria mais e mais.

Fausto fracassa com a magia e tentou o suicídio, mas ao ouvir as canções da Páscoa na rua, desiste de morrer, e vai à rua para seguir a procissão. Lá fora Fausto é seguido por um cachorro, o qual logo se transformou em Mefistófeles que o seguiu até o retorna para casa.



*Ópera La Condemnació de Fausto – 1998. Fig. 7*



Ao chegar à casa de Fausto, a conversa com Mefistófeles foi intensa, ao ponto do Sábio realizar um pacto de sangue com ele. Mas uma cláusula é imposta por Fausto, a qual, Mefistófeles deverá criar uma situação de felicidade plena que faça com que Fausto desejasse que aquele momento durasse para sempre. Deste ponto em diante, o sábio vai passar por várias situações, pois estava cheio de poder concedido por Mefistófeles, Fausto fica



*Filme:  
Fausto 5.0 – 2001. Fig. 8*

louco com o poder e obcecado pelo progresso.

---

**Fausto: Sou velho demais para somente me divertir; moço demais, para ser sem desejos. Que pode o mundo bem proporcionar-me? A existência é um fardo. Fausto de Goethe.**

\* Disponível em:  
<http://br.answers.yahoo.com/question/index?qid=20130410133848AA2o2Tp>. Acesso em 21/ 10/ 2012.

---

Fausto pede ao ser inimigo da luz, que realize o seu desejo de viver 24 anos sem envelhecer, sendo que Mefistófeles o servirá durante todo este tempo. Ao final do acordo, Fausto entregará a Mefistófeles a sua alma. Neste intervalo o sábio conhece Margaret e se apaixona por ela. Ao encontrar o amor, Fausto tentou conseguir sua salvação, mas seu destino já estava traçado.

Fausto parte II – Escrito por Goethe em 1832

A parte II é repleta de alusões, a narrativa romântica da primeira parte foi rompida. Os assuntos abordados nesta fase se desenvolvem por meio, de situações que envolvem política e a sociedade.

As fadas adentram essa nova etapa, e as aventuras de Fausto também adentram nessa nova etapa. Sendo que essa etapa foi dividida em cinco Atos – voltamos aos padrões narrativos de uma peça teatral, constituídos em atos<sup>36</sup> – Constituídos por diferentes temas. No fim da peça, Fausto consegue chegar ao paraíso, e sua parte imortal sobe aos céus derrotando Mefistófeles.

Na versão de *La Fura dels Baus*, observamos uma interpretação livre e complexa do mito Faustístico, mas as características da personagem principal (Fausto) foram mantidas, como sua insatisfação com a vida, com o mundo, com o universo. Não havia mais o pacto com Mefistófeles. O lado obscuro de Fausto foi explorado, e a personagem, Margaret ainda foi atacada e acometida por maus tratos, evidenciando um paradigma da violência contra os mais fracos.

O mito Faustístico foi uma linha de pesquisa extensa em *La Fura dels Baus*, pois a figura de Fausto na versão de La Fura, nasceu com o espetáculo 3.0 (1998) se desenvolveu com a linguagem operística, com a Ópera *La Condemnació de Faust* (1999) – concebida por Hector Berlioz em 1846 – e findou quando La Fura adentrou o mundo do cinema com o filme *Fausto 5.0.* (2001). Três histórias que contou a vida de *Fausto*, um homem insatisfeito com a limitação do conhecimento contemporâneo.

---

**Fausto: Eu nunca soube adaptar-me à sociedade. Diante dos outros, sinto-me tão pequeno que serei eternamente um acanhado.**  
*Fausto de Goethe*. \* Idem ao 1º.

---

<sup>36</sup> OS ATOS - divisão extrema de uma peça em segmentos de suma importância e padronizada em espaços de tempos semelhantes, ao passar de uma ação para a outra. A passagem de um ato para o outro, consiste num evento muito bem marcado durante a história. AS CENAS - no teatro grego se definiam pela construção de medida, ou seja, a área da encenação, e numa outra abordagem, cena se designava a extensões de sentido da encenação – o palco, lugar imaginário onde se desenrolava as ações, e mais tarde seu significado ficou atrelado, à fragmentação da ação dramática que acontecia sobre uma mesma cena, ou seja, um fragmento, ou unidade de uma ação com atributos temporais – a cena corresponde a uma parte específica indeterminada da duração de tempo da ação dramática.



*La Fura dels Baus* – em seus trabalhos observamos as utilizações de matérias industriais, orgânicos, e tecnológicos que interagem com o público. *La Fura* fragmentou a parte para obter o todo, ou melhor, a totalidade foi traduzida pela convergência das linguagens (teatro, ópera e cinematografia), cada parte, (linguagem) com seu fragmento narrativo em função de um todo – um foco em comum – a busca pelo Fausto que Goethe criou, imaginou em 1808 - 1832. Um ser fragmentado em busca do conhecimento, progresso e tecnologias.

Na Trilogia *Fausto* da Trupe *La Fura dels Baus* percebemos a presença da convergência das linguagens teatro, ópera, cinema, vídeo, performance. Então sentimos a necessidade de saber o que vem a ser convergência de linguagens?

Pois bem, Convergência de linguagens, não se estabelece por sobreposições, ou simples colagem de diferentes linguagens. Pelo contrário, sua formação se dá por meio do balanceamento entre os elementos específicos que compõem cada linguagem teatro, cinema, vídeo, performance evidenciando as fronteiras existentes entre elas.

Ao analisar a convergência, encontramos uma subdivisão na classificação deste processo no mundo contemporâneo. A primeira etapa destaca um processo que caminha paralelamente com o observador. Por sua vez, este percurso paralelo permite que elementos de linguagens

distintas se atraiam, e se tornem a cada instante semelhante uns com os outros, sem que se percam as suas características identificadoras. O segundo processo convergente aponta

---

**Mefistófeles: De sol e de mundos nada sei dizer, vejo apenas como os homens se atormentam. O pequeno Deus do mundo [o homem] continua na mesma e está tão admirável assim como no primeiro dia. Um pouco melhor ele viveria, não lhe tivesses dado o brilho da luz celeste; ele chama isto razão e lança mão dela somente para ser mais animalesco do que cada animal. *Fausto de Goethe*.** .\* Idem ao 1º.

---

para um sistema simples e casual. Um processo que se realiza bem diante de nossos olhos, ou seja, sem que sejam percebidos ou identificados pelo observador.

Para exemplificar os estudos da convergência fomos pesquisar também Henry Jenkins professor e coordenador do Programa de Estudos de Mídia Comparada de *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Em seu livro *Cultura da Convergência*. Jenkins apresenta uma proposta de convergência que se configura em três pilares conceituais: convergência das mídias, a inteligência coletiva e a cultura participativa. Neste livro Jenkins enfatiza, e nos chama a atenção para seu conceito de convergência. O qual não se aciona por meio da tecnologia, mas que a tecnologia faz parte do processo que a conduz.

O conteúdo de convergência, proposto por Jenkins, refere-se ao paradigma configurado para representar a mente dos consumidores individuais e que pode ser percebido em suas interações sociais, nas formas de consumo e nas relações dos usuários com a tecnologia contemporânea. (GPC, 2009)

Verificamos nos parágrafos acima, que teoricamente temos dois tipos de processos de convergência. Mas a título de ilustração apresentamos, um fragmento do *artigo Convergência Paradoxal: desafios e oportunidades em nosso futuro?* De Hans Ulrich Gumbrecht, e Robert Pogue Harrison. Professores da Universidade de Stanford (EUA), traduzido por Marília Librandi Rocha, para exemplificar uma convergência diferente.



Imediatamente perguntamos – Assistir uma peça de teatro hoje ou há três milênios, poderíamos dizer que já assistimos de tudo?

Não em relação ao Teatro Para Alguém (TPA), ele não tem um si- mesmo, pois, se trata de teatro ou cinema? Segundo Renata Jesion<sup>37</sup> diretora e atriz do TPA “a arte que fazemos é híbrida, por isso, consideramos o rótulo, *isso não é teatro* uma discussão simplista e superada”.



Teatro Para Alguém. - Por Conta da Casa. 2009. Fig. 9

Precisamos nos libertar dos confinamentos impostos pela definição, segundo Ruy Filho (2012) “precisamos encontrar um discurso artístico, um sentido mais amplo de poética, para além dos convencionais. É preciso abandonar igualmente o conceito de verdade sobre a arte, e permitir que esta aconteça a partir de sua própria especificidade”. O TPA tem uma linguagem suspensa que ainda não pousou — um duplo, entre teatro/cinema — não tente entendê-la ou rotulá-la, é um erro, pois se tentar correrá o risco de não vê-la. O que não é nomeado/rotulado é o que realmente importa no TPA.

<sup>37</sup> Renata Jesion em depoimento sobre o projeto *Teatro Para Alguém*. Disponível em: <http://www.teatroparaalguem.com.br/quem-somos/>. Acesso em 2/ 4/ 2011.

## Curiosidades sobre as peças do TPA, ou melhor, *WEBPEÇAS*.

As *webpeças* foram realizadas primeiramente numa sala-palco com uma câmera apenas. Com este recurso, as narrativas foram adaptadas a um sistema imagético que se orientou por uma edição conduzida pelas indicações de cada diretor, que por sua vez, fez as composições das cenas.



Por Conta da Casa. 2009.  
Fig. 10

Em *Por Conta da Casa*, o sistema de imagens teve uma definição simples, por exemplo, na sequência fotográfica que exibimos, revelamos a visão que o público teve do episódio, a partir de uma composição recorrente, que adicionou a presença do público na história por meio de uma câmera subjetiva.

A iluminação bastante importante em *Por Conta da Casa*, criou um novo espaço e deu uma carga de suspense à cena com uma dualidade entre luz e sombra, que se conduziu em uma narrativa maleável, ao passo que o espaço passou a ter uma harmonia com a atuação dos atores.

Os enquadramentos realizados por Nelson Kao diretor de fotografia do TPA, fizeram parte de um conjunto de processos materiais e mentais, que resultaram em linguagem cinematográfica, onde a imagem foi dirigida por um ângulo, um movimento que pretendeu manter o sujeito, ou a personagem principal, no centro do quadro, e em certos casos realizou o desenquadramento, isto é, fugir da centralidade do campo visual, para revelar a dramaticidade do roteiro.

Esta *webpeça*<sup>38</sup> teve uma narrativa que buscou articular os objetos, a ação e os problemas entre as personagens — principal e secundária — que se posicionaram contra ou a favor do problema. Como também, dividiu a atenção do público, passo a passo até chegar às consequências do problema.

**Sinopse:** A história começa quando um cliente estranho e armado entra de madrugada em um boteco sujo no centro da cidade, em que já não há mais nenhum freguês. Ali dentro, o garçom, que já estava se preparando para fechar a casa, passa a ser ameaçado pelo cliente. Calado, o garçom ouve do visitante todo tipo de insulto e torna-se vítima de suas ameaças físicas — até que toda “verborragia” do freguês revele suas verdadeiras intenções.



<sup>38</sup> Por Conta da Casa, texto de Sérgio Roveri, direção de Zeca Bittencourt, diretora assistente Tatiana Guimarães, elenco Zemanuel Piñero e Lucas Pretti, direção de fotografia e operação de câmera Nelson Kao, edição e finalização de Henrique Reganatti.



Os conceitos da linguagem cinematográfica, como o uso de câmera subjetiva, os enquadramentos e iluminação foram bem explorados pelo TPA, tanto nesta *webpeça* como em outros trabalhos, por exemplo, em *Por Conta da Casa*, a câmera subjetiva foi um dispositivo que se assemelhou ao olhar do espectador. Por meio deste recurso, detalhes da cena foram revelados aos espectadores, a partir do ângulo escolhido, e assim, valorizando a cada sequência a interpretação dos atores.



O Teatro Para Alguém ao longo do tempo foi evoluindo suas pesquisas em narrativas para web, por exemplo, desenvolveu uma “miniemsérie teatral”, ou como Renata Jesion costuma dizer “uma anti-novela” escrita por Lourenço Mutarelli especialmente para o Teatro Para Alguém.

### ***Miniemsérie teatral Corpo Estranho.***

A *miniemsérie* teatral *Corpo Estranho*, teve sua primeira temporada exibida em três de dezembro de 2008 a março de 2009, contendo 14 episódios, com duração de dois a cinco minutos. A segunda temporada estreou em 13 de agosto de 2009 com 20 episódios, com duração de cinco a sete minutos, e contou com a presença de um elenco composto por José

Mojica Marins, Paulo César Peréio e Mário Bortolotto. As exposições tiveram dia e hora marcados, foram exibidos toda terça e quinta - feira às 22hs no site do TPA.



Corpo Estranho 2. 2009. Fig.13

*Corpo Estranho* possui uma história, que contradiz os padrões de minissérie realizada para a TV. *Totalmente surreal!* A narrativa percorre os caminhos da conspiração, onde alienígenas substituem seres humanos e em seu lugar colocam clones. Foi o que aconteceu com a personagem Patrícia, ela foi substituída, e seus amigos e familiares não perceberam a mudança. Mas, ocorreram falhas na experiência, e situações estranhas aconteceram surpreendendo a todos. Segundo Renata Jesion<sup>39</sup>, a "minissérie teatral não tem muita edição, porque é tudo em plano – sequência".

<sup>39</sup> Renata Jesion é diretora e atriz do Teatro Para Alguém.



## Vozes Urbanas



Vozes Urbanas. 2011. Fig. 14

*Vozes Urbanas*<sup>40</sup> fez com que o TPA saísse do palco-sala e adentrasse num espaço que permitiu a exibição e expansão, da *webpeça* por vários canais:

1º o presencial e virtual — onde o espectador esteve presente e assistiu a encenação ao mesmo tempo em que o público on-line;

2º o ator/personagem saiu do local presencial, até chegar a uma locação nova, onde a encenação foi seguida pelo diretor de fotografia — neste momento se deixa de utilizar a linguagem teatral tradicional e a encenação se apodera da linguagem cinematográfica.

Os espectadores que estavam presentes na locação anterior assistiram à peça por uma tela por meio de projeção, e ao mesmo tempo



**\*Novembro de 1809**

**"O Culto da Bruxa de Blair" é publicado. Esse livro raro, considerado ficção, conta a história de uma cidade inteira amaldiçoada por uma bruxa proscrita.**

**\*Idem ao 1º**



<sup>40</sup> Com o texto de Sérgio Roveri **Vozes Urbanas** — contou com a direção de Zeca Bittencourt, direção audiovisual do VJ Scan, direção de fotografia de Nelson Kao, e um elenco composto por: Lourenço Mutarelli, Lucas Pretti, Renata Jesion e Zemanuel Piñero .

em que continuava a transmissão via internet para os espectadores virtuais, neste momento entrou em cena um VJ que manipulou as imagens numa composição de *layers* imagéticos que foram projetados e transmitidos ao vivo.



***Vozes Urbanas*** possui um roteiro que fala sobre a solidão e a vida errante, de personagens de grandes metrópoles como São Paulo.

**Sinopse:** Uma prostituta dentro do carro de um cliente calado tem a mesma vida solitária do cliente de um bar que, na madrugada, tenta ficar amigo de um garçom também quieto.

O Rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas, o rizoma é a aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e...e...e". (DELEUZE E GUATTARI, 2011, 48)

Notamos agora, a presença, de uma *webpeça* que possui uma narrativa rizomática, que *linkou* os episódios de *Por Conta da Casa* com *Vozes Urbanas*. Há neste momento o desenvolvimento de uma narrativa expandida, que converge e que se reapropria dos conceitos das linguagens teatral, cinematográfica, TV e de videoarte, ou seja, estamos diante de um Hiperdrama (união do hipertexto, hiperlinks com o texto

O PRIMEIRO LIVRO -  
CORPO  
Escrito no corpo de  
Jerome  
A AGENDA  
Local do corpo: Nuca ao  
Cóccix

Nenhuma função do  
livrocorpo é singular  
Se um serviço múltiplo  
puder ser realizado.  
Assim o ar da inspiração  
Divide a mesma  
passagem  
Com sais, palavras,  
Sentenças, adoçantes,  
parágrafos  
Todos desmoronam em  
agitação nas páginas  
ruminantes,  
Para jazer em fileiras  
seriadas como hastes de  
arroz  
Num campo, ou os  
pontos da costura num  
tatami,  
Pacientemente  
aguardando irrigação  
Por água ou visão  
Mesmo que em mil anos  
não surja um leitor.

Capítulo 7/16  
01:06:05/02:00:53

Idem ao primeiro.

dramático), este conceito foi cunhado pelo norte americano Charles Deemer. O Hiperdrama abraça a narrativa teatral, ao mesmo tempo em que quebra com suas fronteiras quando se aproxima de novas modalidades de teatro. O hiperdrama redefine o modo de contar histórias por meio de performances ao vivo. Este conceito permite que autor, ator e espectador desconstrua o espaço-tempo. O **Hiperdrama**: mistura linguagens; elimina a linearidade; esse conceito não possui uma mensagem fechada permitindo que este novo modelo de teatro seja feito de fragmentos.

O TPA virtualizou o tempo real, ou seja, libertou tudo aquilo que estava preso no aqui e o agora em relação a linguagem cênica que privilegia a presença. Segundo Pierre Lévy “os seres humanos podem se deslocar parcialmente da experiência corrente e recordar, evocar, imaginar, jogar, simular. Assim eles deslocam para outros lugares, outros momentos e outros mundos.” É o que as *webpeças* do TPA proporcionam aos espectadores, um tempo que habita um espaço virtual onde o imediato presente se atualiza

parcialmente.

O processo de incorporação de uma linguagem construída por meios técnicos ao panteão das artes é sempre gradativo. Foi somente após o surgimento e sedimentação da cinematográfica que se começou a cogitar sobre o estatuto artístico da fotografia. Quando a televisão começou invadir os nossos lares o cinema foi galgando os degraus de sétima arte. Em oposição à comercialização da televisão, o vídeo passou a se consagrar como a forma otimizada da arte audiovisual. No momento em que o cinema e o vídeo se tornaram indiscutivelmente aceitas como arte, os artistas começaram a explorar as novas fronteiras da arte computacional, hoje, os caminhos labirínticos da arte das redes, da vida digital, do universo digital (SANTAELLA, 2002; 9-10).

Quando presenciamos o enriquecimento das linguagens, por exemplo, as linguagens visuais nos deparamos com uma importante característica da virtualização, que consiste na quebra das fronteiras do aqui e o agora, com essa ruptura novos espaços e outras velocidades emergem e novos aprendizados surgem, novos pensamentos , " o que era interno e privado torna-se externo e público" (LÉVY,2011; 73).

# **B**ildbeschreibung — Descrição de Imagem ou DDI. 1984

## Do dramaturgo alemão Heiner Müller

Uma peça teatral elaborada a partir de um desenho de uma estudante de cenografia que não dominava muito bem a arte do desenho. — “no horizonte uma serra plana, à direita na paisagem uma árvore, num olhar mais preciso são três árvores altas distintas em forma de cogumelo, tronco com tronco, talvez de uma raiz, a casa no primeiro plano mais produto industrial que manual provavelmente concreto”. (MÜLLER, 1993; 153) — Heiner Müller<sup>41</sup>, ao observar o desenho, e com muita criatividade o cobriu com palavras por completo.

Descrição de Imagem quebrou os hábitos na arte teatral. Seu texto não possui diálogos, nem tão pouco, ação. Ou seja, “o que for que lança luz sobre esse lugar, no momento da imagem está no zênite, pode ser que o SOL esteja lá sempre e NA ETERNIDADE: que ele se movimente não se pode provar pela imagem”. (MÜLLER, 1993; 153) — Descrição de Imagem, ou simplesmente DDI, se constitui em uma narrativa não linear construída a partir de um croqui cenográfico.

Para que se tenha a noção deste rompimento com a linguagem teatral perguntamos então o que vem a ser o teatro? Podemos dizer que o teatro possui características que se fundamentam numa tríade obrigatória formada por: ator, texto e o público. Esta tríade produz uma ação cênica que se processa por intermédio da interpretação de um texto por um ator ao público. O seu inverso também se realiza, quando o público contempla

---

<sup>41</sup> Heiner Müller (1929-1995) – dramaturgo, escritor e diretor, foi um dos principais artistas do teatro alemão da segunda metade do século XX.

### Descrição de Imagem

*Entre árvore e mulher a única e grande janela toda aberta, a cortina esvoaçando para fora, a tempestade parece sair da casa, nas árvores nenhum sinal de vento, ou a mulher atrai a tempestade que esperava por ela na cinza da lareira, ou a chama com sua aparição, o que ou quem foi queimado, uma criança, uma outra mulher, um amante, ou a cinza é seu próprio verdadeiro resto, o corpo emprestado da profundidade dos cemitérios.*

(MÜLLER, 1993; 154)

a interpretação de um texto por um ator.

A título de ilustração apresentamos uma entrevista realizada com J. Guinsburg em 2008 pela Revista USP.

(...) Ao longo do tempo o próprio significado do que vem a ser teatro, dando origem a modalidades não-ortodoxas. Em outros termos, como determinadas concepções de teatro são confrontadas por novas pesquisas criativas, decorrentes de indagações surgidas no momento vivido, e como o fruto desses movimentos

inovadores constrói relações conflituosas com a tradição artística herdada e socialmente consagrada. Em verdade, à medida que

desenvolvimentos antigos e explorações modernas revelam que as fronteiras da teatralidade têm mobilidade e são extensivas, torna-se cada vez mais cabível pensar que a maneira de fazer teatro não se restringe a uma forma canônica definitiva. (J. GUINSBURG, 2008)



**\*1824**

**É fundada a cidade de Burkittsville, onde foi outrora Blair.**

**\* Idem ao 1º**



Realmente, desde a virada do século XIX para o século XX, que há transformações nas tradições teatrais. A autonomia se tornou a palavra de ordem e a independência do teatro se fez presente a partir da ruptura do

drama com o texto. As experimentações que presenciamos hoje com a linguagem cênica e as linguagens digitais só evidenciam a natureza convergente, reapropriadora, mutante, dinâmica e sem fronteiras do teatro.

Quando Richard Wagner reuniu todas as artes numa OBRA DE ARTE TOTAL (Gesamtkunstwerk), no final do século XIX não imaginava que ainda poderiam surgir mais avanços e expansão no conceito do que seria a arte, como por exemplo, o Ready-made com Marcel Duchamp (1887 - 1955), o Cubismo com Pablo Picasso (1881-1973), o Surrealismo com Salvador Dali (1904-1989) e o Dadaísmo com o Tristan Tzara (1896–1963). Por meio destes movimentos e artistas a arte em geral se modificou e o teatro também, ou seja, a mudança mais evidente foi na relação do ator com o público.

A partir do momento em que o indivíduo se questionou como sendo também um artista e não mais um mero espectador — questionamento introduzido no inconsciente humano por meio dos “ismos” europeu do início do século XX — fez com que a encenação teatral sofresse provocações e profanações nos textos, nas performances dos atores e no

## O PRIMEIRO LIVRO - CORPO Escrito no corpo de Jerome A AGENDA

Local do corpo:  
Barriga

A segunda grandeza do  
livro está na barriga,  
Fábrica para a mistura  
dos materiais,  
Um laboratório de  
seleção e fiação,  
Retendo e lembrando,  
Uma editora em fluxo  
contínuo,  
Estampada com o corte  
denteado do umbigo,  
Raramente ocioso,  
nunca parado,  
Dividindo o espaço com  
preparações  
Para o futuro com a  
ironia da economia.  
Futuro e passado  
partilhando a mesma  
rodovia.  
Livrocorpo sempre  
mostrando, na sua  
história, evoluções.

Capítulo 7/16  
01:06:05/02:00:53

Idem ao primeiro.



comportamento da plateia, que agora interfere na atuação, no desenvolvimento e na finalização dos espetáculos teatrais.

De Volta a Heiner Müller (1929-1995) como já mencionamos anteriormente foi dramaturgo, como também escritor e diretor e um dos mais, importante representante do teatro alemão do século XX. Herdeiro dos ensinamentos e porta-voz da arte de Bertold Brecht trabalhou também em conjunto com Robert Wilson em muitos espetáculos, que perpassaram e incitaram a ruptura do drama com o texto.

Müller estimulava os espectadores e os leitores de suas obras a participarem da ação narrativa como coautores, mas não com a intenção de educá-los e muito menos sensibilizá-los, mas sim, com total atrevimento de questioná-los sobre a posição que tinham diante de uma narrativa lacunar — uma citação direta de DDI para identificar a narrativa lacunar.

Em DDI percebemos um ciclo de evolução e de revolução quando iniciamos a leitura do texto visual, logo de início percebemos uma tentativa de descrição para uma possível localização do espaço-tempo da história, mas na sequência da leitura-encenação, a descrição se rompe, e somos bombardeados com inúmeras imagens que estão lá, mas que ao mesmo tempo não se conectam com o restante no enredo, como por

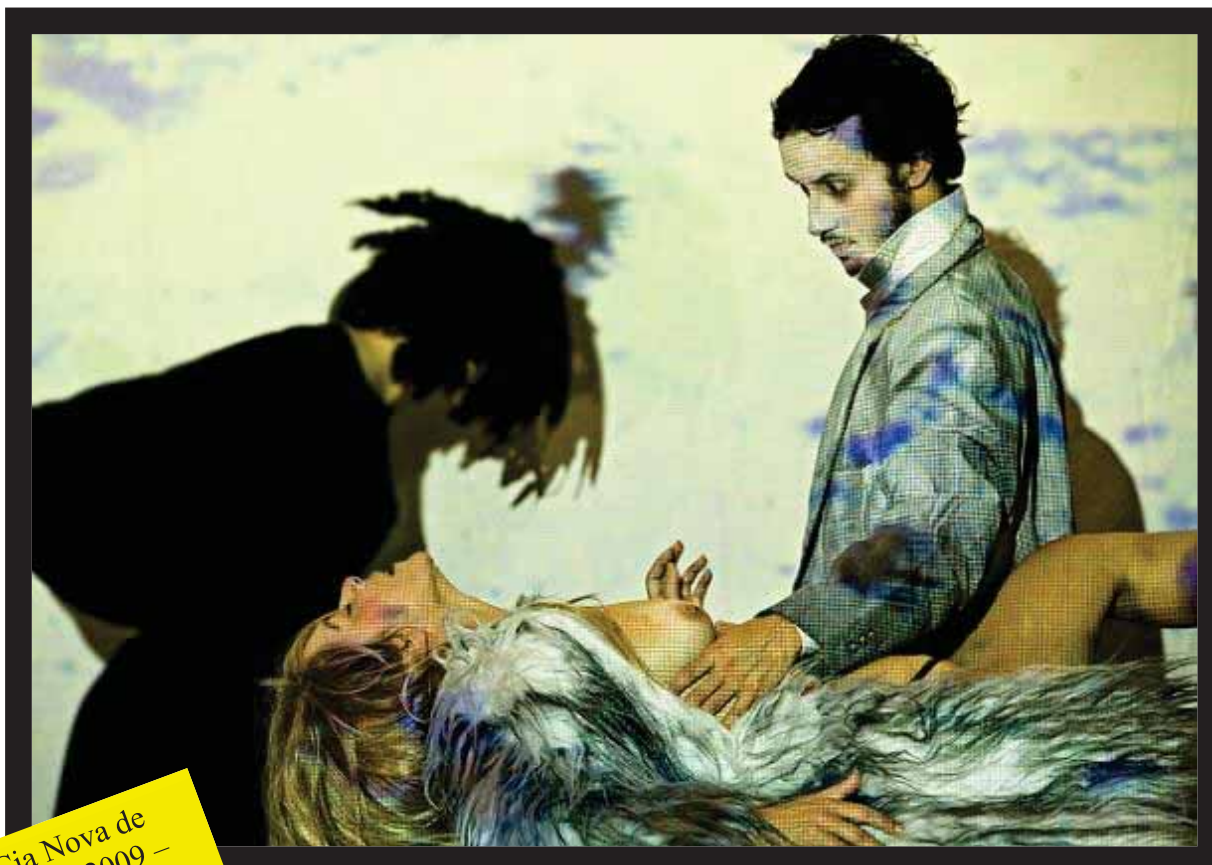
### *Descrição de Imagem*

*O que vai acontecer na mesa de pernas cruzadas com a fruteira cheia e o copo de vinho derrubado quebrado, onde ainda ondeia o resto de um líquido negro, que pingando sobre a mesa e além da borda se espalha sobre o chão embaixo da mesa e se abre em poças, a cadeira de espaldar alto à frente tem uma particularidade: suas quatro pernas estão amarradas a meia altura com um arame, como que a evitar que desabe, uma segunda cadeira está jogada à direita atrás da árvore, o espaldar quebrado, a proteção de arame só um Z, não um quadrilátero, talvez uma tentativa anterior de fixação, que peso quebrou a cadeira, desestabilizou a outra, um assassinato talvez, ou um ato sexual selvagem.*

*(MÜLLER, 1993; 155).*



exemplo, quando lemos a aparição do pássaro não se sabe se é um abutre ou um pavão ou “pavão ou um abutre com cabeça de pavão”.



Cia Nova de  
Teatro, 2009 –  
Descrição de  
imagem.  
Fig. 16

A identificação do pássaro<sup>42</sup> é impedida por galhos de árvores, de

<sup>42</sup> Descrição de Imagem – o Pássaro, a Mulher e o Homem da Cia Nova de Teatro - Fundada em 2001, pelo diretor Lenerson Polonini em parceria com a atriz e figurinista Carina Casuscelli, a Cia. tem como proposta desenvolver um trabalho de pesquisa contínua a partir da performance, das artes do corpo e do chamado teatro visual, valorizando a experimentação não apenas de uma dramaturgia de autor, mas também das mais diversas escolas vanguardistas do século XX. A Cia. iniciou seus trabalhos a partir dos estudos da dramaturgia de Samuel Beckett e de encenadores como Edward Gordon Craig e Meyerhold, um corpo de experiências de sistemas e métodos criativos relacionados a toda estrutura de comunicação cênica: cenário, figurinos, luz, maquiagem, música, videoprojeções, etc. Meios potencializadores para o desenvolvimento de uma dramaturgia própria do grupo. A Cia. Nova de Teatro, é uma cia. aberta e a cada novo projeto, convida atores, bailarinos e artistas, a colaborarem com suas produções. Atualmente, a Cia. Nova de Teatro é formada por um núcleo de profissionais de diversas disciplinas artísticas e serve como plataforma de pesquisa de linguagens,

repente, uma jovem mulher entra na imagem, como já mencionado antes, o Sol dominava a paisagem, então presumimos que estava muito quente naquele dia, mas a mulher estava com um casaco de pele que aparentava ser de um tamanho maior, não correspondia aos seus padrões físicos.

O casaco estava esgarçado, e com buracos, o rosto da mulher estava com um hematoma no nariz provavelmente ocasionado por um ato de violência. Contrariando a primeira descrição da paisagem que mencionava savanas e estepes, montanhas invadem a narrativa da cena, onde uma jovem mulher de “rosto suave de cabelos compridos e com mechas loiro ou cinza esbranquiçado” está.

A mulher uma personagem que incita a curiosidade do espectador, um ser misterioso que aos poucos nos revela marcas de um acontecimento que se passou e ao mesmo está ocorrendo num espaço-tempo paralelo.

*Um homem é inserido à narrativa!* Müller resgata-nos da história ao revelar que estamos imersos em uma imagem presa a um papel. Várias pistas são lançadas ao espectador que as buscam em seu inconsciente e em outras obras, como Heiner Müller indica para expandir a narrativa de DDI, como, “Alceste”, como também cita a peça Nô “Kumasaka”, o 11º

### *Descrição de Imagem*

*A mulher está até os joelhos sobre o nada, amputada pela borda da imagem, ou ela cresce do solo como o homem sai da casa e desaparece nele como o homem na casa, até que a movimentação interminável se instala, rompe o limite, o vôo, o motor das raízes chovendo pedaços de terra e água subterrânea, visível a cada olhar, quando o olho VIU TUDO pestanejando se fecha sobre a imagem.*

*(MÜLLER, 1993; 157)*

---

propondo o cruzamento entre teatro e outras mídias. O núcleo é composto pelos artistas Lenerson Polonini (encenação, iluminação e produção), Carina Casuscelli (designer de moda e atriz), Wilson Sukorski (música eletrônica experimental) e Cristian Cancino (videoasta, jornalista e documentarista). Informações disponível em: <http://www.cianovadeteatro.com/#>

## Canto da Odisseia, Os Pássaros de Hitchcock e a Tempestade de Shakespeare.

A Tempestade de  
William Shakespeare - 1610 e 1611



Os Pássaros de Hitchcock - 1963



A Odisseia de Homero escrita no  
século VIII a.C.



Inspirações para a narrativa de DDI. Fig. 17

*Indecifrável!* É a palavra para DDI, é o caminho percorrido, é a narrativa que permite com que o espectador recrie uma personagem. A história se desenvolve por meio de várias pequenas histórias, como o pássaro que aparece morto, mas que fez e faz parte da história da mulher que aparece já com hematomas, ou foi morta ou matou o homem que entrou na casa com um brar co intenso nas mãos por causa do uso constante de luvas, e que quebrou o esnaldar da cadeira num ato de violência sexual, ou com um possível assassinato. A narrativa no decorrer da leitura, ou da encenação vai se expandindo e se libertando do croqui cenográfico.

Segundo Müller, DDI é estruturada por quadros e ao passar de um quadro para o outro, a narrativa vai se questionado ao ponto de apagar a história anterior, transferindo uma alienação e insegurança à próxima história, e obrigando o espectador/leitor a se posicionar

também como um questionador e continuísta do palimpsesto<sup>43</sup> — a

<sup>43</sup> O palimpsesto é um antigo material de escrita, um tipo de pergaminho. Acredita-se que, devido à escassez deste material, ou ao seu alto preço, ele era usado duas ou três vezes, depois de passar por uma

palavra sobre a imagem.

Para o dramaturgo Heiner Müller, em *Descrição de Imagem*, o mais importante era a coautoria do espectador/leitor para que acionasse sentido à encenação do texto visual, que permanece ao longo do tempo subordinado as conexões, as consciências, das impulsões, das decisões de criação, das hipóteses de leitura.

“As linguagens humanas virtualizam o tempo real, as coisas materiais, os acontecimentos atuais e as situações em curso. Da desintegração do presente absoluto surgem como as duas faces da mesma criação, o tempo e o fora-do-tempo, o universo e o reverso da existência.” (LÉVY, 2011; 73). Neste contexto DDI se desenvolve por intermédio das relações entre espectador e autor, onde o papel do espectador está sujeito ao compartilhamento de saberes anteriores, suas memórias e vivências, para aí se conectar com a narrativa, interagindo com as variáveis interpretações, dependendo das possíveis leituras que DDI propõe, uma narrativa crescente, com a complexidade de uma linguagem, que questiona, problematiza, cria hipóteses, que abrem buracos no aqui e agora, desembocando no referencial do espectador, e na existência do virtual.

# Cinema Vivo

O cineasta Alexandre Carvalho dirigiu em 2009, *FLUIDOS*, o primeiro longa-metragem transmitido ao vivo. Com roteiro baseado em três histórias, três situações que tinham em comum a tecnologia que distanciava as relações humanas, ou melhor, três relacionamentos que tinham em comum a dependência pela imagem sintética e a instabilidade de um presente fugaz. A primeira história contava as investidas de um casal escravo de seus próprios fetiches, a segunda relatava a vida de uma mulher que se relacionava com o marido apenas pela internet e a terceira e última história, apresentava um garoto que expõe sua vida num programa de televisão sensacionalista.

Escrito de forma colaborativa sua narrativa foi desenvolvida a partir das locações e do cotidiano que se apresentava em cada local escolhido. As personagens foram criadas com o mesmo intuito, ou seja, após identificar e definir as locações, as investigações recaíam sobre o perfil psicológico, características físicas e sociais dos possíveis moradores da região, e conseqüentemente pela tecnologia que seria usada para cada espaço cênico.

Posto todos os processos de pesquisa e colaboração, o roteiro foi definido dentro da premissa de um Cinema Vivo, e respeitando todas as atribuições que o ao vivo poderia trazer a uma transmissão via cabo e antena de TV. *Fluidos* possui um roteiro dependente do imponderável, que impunha uma abertura na narrativa, que se sujeitava a constantes movimentações oriundas das influências do cotidiano das locações.

Neste filme observamos uma linguagem que busca no naturalismo sua representação primeira, onde o cotidiano é quem rege todos os acontecimentos – como a câmera na mão em plano-sequência. Assistimos

o fluir de um comportamento urbano e contemporâneo, a direção de arte e a fotografia foram do próprio local, um ambiente real onde os “figurantes” são os próprios moradores e os transeuntes da região. Em busca de uma nova maneira de contar histórias, o cinema vivo nos traz uma linguagem pixelizada, fragmentada de uma realidade imagética, com estética naturalista.



**\*20 de outubro de  
1994**

**Alunos da Faculdade  
Montgomery,  
Heather Donahue,  
Joshua Leonard e  
Michael Williams  
chegam em  
Burkittsville para  
entrevistar seus  
habitantes sobre a  
lenda da Bruxa de  
Blair para um projeto  
de aula. Heather  
entrevista Mary  
Brown, uma mulher  
velha e praticamente  
insana que morou  
nessa área durante  
toda a sua vida. Mary  
afirma ter visto a  
Bruxa de Blair um dia  
perto da Enseada  
Creek na forma de  
uma fera peluda,  
meio-humana e meio-  
animal.**

**\*Idem ao 1º**



Cinevivo – É assim, que podemos chamar este tipo de experimentação cinematográfica. Uma tela e um projetor numa sala de cinema comum, não é o que basta para que surja uma cinematografia viva diante dos olhos de um público sedento por novidades. Do lado de fora da sala de cinema, o público assistia e interagiu com as histórias de uma noite paulistana.

*Fluidos*<sup>44</sup> – foi transmitido em tempo real para uma ilha de edição, que o lançava imediatamente para a tela de cinema do CCSP<sup>45</sup>. Os atores se sentiram realizando uma peça teatral, a equipe de produção se sentiu realizando uma transmissão de TV, os espectadores que estavam na sala de cinema tiveram a sensação de estarem assistindo uma exibição cinematográfica e,

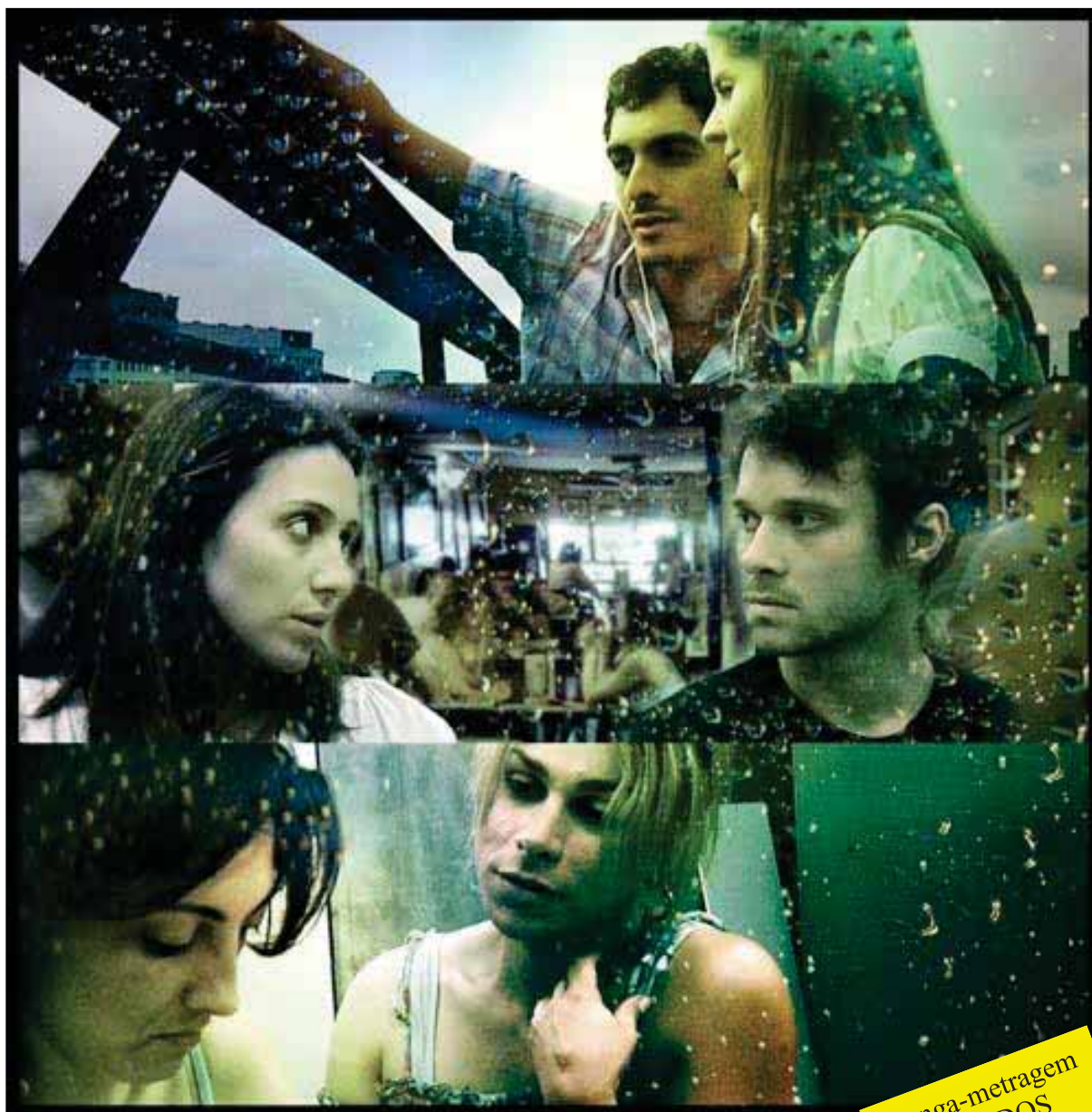
<sup>44</sup> *FLUIDOS* (2009) primeiro longa-metragem do cineasta Alexandre Carvalho, foi transmitido ao vivo em São Paulo.

<sup>45</sup> CCSP – Centro Cultural São Paulo.



finalmente, para o diretor, era tudo isso vivo e misturado.

O diretor do filme Alexandre Carvalho afirma que, para se fazer cinema vivo, não é preciso dessacralizar a sétima arte, mas sim, o cinevivo é um formato audiovisual diferente, que proporciona ao espectador o que é de mais importante no cinema, a sua linguagem.



Longa-metragem  
FLUIDOS  
Fig. 18

*Fluidos*, um filme de ficção como tantos outros; possui todos os elementos que compõe a linguagem cinematográfica, como personagens,

### *Descrição de Imagem*

*Pescoço dele, pára quase na borda outra vez, junto com a mesa, ou a mulher na cadeira, o homem de pé atrás dela, polegar com polegar as mãos dele em volta do pescoço dela, como na brincadeira à princípio, só os dedos médios se tocam, então, quando a mulher se empina contra o espaldar da cadeira, finca as unhas nos músculos dos braços dele, as veias de seu pescoço e de sua testa saltam, sua cabeça se enche de sangue tingindo o rosto vermelhoazul, suas pernas batem convulsivas no tampo de mesa, o copo do vinho entorna, a taça desliza, o estrangulador fecha o círculo, polegar com polegar, dedo com dedo, até que as mãos da mulher desabam dos braços dele e o leve estalar do pomo-de-adão ou da vértebra do pescoço.*

*(MÜLLER, 1993; 156);*

cenas, cenário, figurino, fotografia, som direto e montagem. Seu diferencial está em ser ao vivo.

Carvalho ressalta que a captação, edição e exibição foram simultâneas, com câmera na mão, e como já mencionamos, com diferentes locações acessíveis ao público, e que permitiram realizar as transmissões ao vivo para uma equipe, que receberam estas imagens num computador, as editaram em tempo real, e as projetaram na tela do cinema a do CCSP, para um público que vibrava com a expectativa do novo e desconhecido.

Como Carvalho diz: "Qualquer filme é uma arte do tempo presente. Quando a câmera é ligada, só é registrado o que acontece naquele momento". O momento, o tempo do presente foi e continua sendo muito valorizado

pela linguagem do *cinevivo* que permite ao seu criador o poder de recriá-lo a cada apresentação. *Fluidos* um filme que possui uma narrativa aberta e mutante, que pressupõe a "inclusão cultural" na acepção do termo, uma arte que invadiu o bairro, tal qual o bairro absorveu a arte. Uma mistura entre realidade e diegese<sup>46</sup>.

<sup>46</sup> diegese: conceito de narratologia, estudos literários, dramaturgicos e de cinema que diz respeito à



# O

## Livro de Cabeceira de Peter Greenaway

"The Pillow Book", 1996.

### O PRIMEIRO LIVRO - CORPO

Escrito no corpo de  
Jerome  
A AGENDA

Local do corpo:  
Pênis e Escroto

Eu sou a muito  
necessária  
Coda.

O pedaço-rabo,  
O sempre reprodutor  
Epílogo.

O derradeiro parágrafo  
pendente

Esta é a razão

Para que o próximo livro  
Brote.

Capítulo 7/16  
01:06:05/02:00:53

Idem ao primeiro.

Em o livro de cabeceira, a narrativa de Peter Greenaway<sup>47</sup> é muito semelhante à peça teatral Descrição de Imagem de Heiner Müller. Uma história que se inicia e vai ao logo do enredo em uma sequência não linear, coberta por inúmeros quadros que se comportam como um palimpsesto, o espectador pode recriar sua história a partir da sua lógica de construção.

Os trabalhos de Greenaway possuem influências do teatro, da literatura, da pintura, do vídeo, da filosofia, da psicanálise, da antropologia e da gastronomia.

Por meio, destas múltiplas áreas percebemos que o cenário criado por Peter Greenaway, é um cenário que rompe com as fronteiras da linguagem cinematográfica tornando-a mais exploratória, em relação à

imagem, potencializando os movimentos que proporcionam a narrativa um

---

dimensão ficcional de uma narrativa e que torna o filme mais orgânico.

<sup>47</sup> Peter Greenaway - 1942 é um cineasta, autor e artista multimídia britânico.

rompimento com as convenções. Para Greenaway a linguagem cinematográfica necessitava se reinventar, e se conectar às novas tecnologias. Hoje, seus trabalhos são uma simbiose das artes plásticas com as novidades tecnológicas.

O Livro de Cabeceira – um aniversário – começou assim... Nagiko Kiyohara uma menina que passava por um ritual em seus aniversários. O pai de Nagiko era escritor e calígrafo, repetia o seguinte texto no rosto e nuca da menina, ritualizando sua passagem em todos os aniversários, desde o seu nascimento até a sua juventude.

*Quando Deus fez o primeiro modelo de barro do ser humano, pintou-lhe os olhos, os lábios e o sexo. E então pintou o nome da pessoa, temendo que ela pudesse esquecê-lo. Se aprovasse sua própria criação, Deus daria vida ao modelo de barro pintando ao assinar sobre ele seu próprio nome. (Greenaway, 1996)*

A mãe de Nagiko havia falecido, e a menina era criada pela tia. Aos quatro anos de idade a menina viu seu pai exercer práticas homossexuais com o editor de seus livros. Aos seis anos de idade sua tia lhe apresentou o livro de cabeceira de uma escritora do século X - Sei Shonagon, ao falar sobre a escritora a tia incentiva à menina a escrever seu próprio livro de cabeceira.

Nagiko ainda criança na gráfica conhece seu futuro marido – que por motivos outros – era sobrinho do editor de seu pai, que novamente se envolve sexualmente com o editor, esse movimento é mais uma vez identificado por Nagiko.

Em mais um aniversário durante o ritual, o editor interrompe o pai de Nagiko e retira o pincel de sua mão, e reinicia o ritual, a menina se irrita com a atitude e se recusa a continuar com a encenação. Os anos se

passam e o casamento de Nagiko com o sobrinho do editor se realiza em grande estilo, obedecendo às tradições japonesas.

Em seu primeiro aniversário depois de casada, Nagiko tenta realizar os rituais que o pai lhe ensinou, mas seu marido se recusa, e a ridiculariza por ainda seguir um ritual infantil. Após esta situação seu casamento não se desenvolveu bem. O marido de Nagiko não aceitava que ela escrevesse seu próprio diário, e movido por fúria atirou flechas em seus livros e os queimou para intimidá-la. Nagiko para se vingar incendeia sua casa, e foge para a China, onde se escondeu e trabalhou em vários lugares até ser descoberta pelo mundo da moda.

O Livro de  
Cabeceira, 1996  
Fig. 19



Nagiko no auge da carreira se sentia insatisfeita por não conseguir suprir seus fetiches. Para tentar sufocar esse sentimento, a jovem japonesa vai à busca de escritores e calígrafos perfeitos. Ao encontrar a caligrafia que satisfizesse seus desejos, Nagiko pagava com sexo seus bem feitos.

O amor, Jerome um escritor poliglota inglês encontra Nagiko num café. Nagiko pede a Jerome que escreva em seu corpo, mas Nagiko não gosta do resultado, e ridiculariza sua caligrafia. Neste momento, Jerome pede a Nagiko que ela escrevesse em seu corpo, – para inverter os papéis, deixando de ser o papel para se transformar em caneta – Nagiko se espanta quando o escritor inglês a pede esta inversão. A recusa e negação a faz refletir.



O Livro de  
Cabeceira, 1996  
Fig. 20

Sozinha em casa Nagiko reflete sobre o pedido do calígrafo “use meu corpo como uma página de um livro”, Nagiko, escreve no espelho embaçado “trate-me como a página de um livro”, em um pensamento declara: “Agora serei também o pincel e não mais só o papel”, e começa a procurar um papel ideal para seus textos — corpos masculinos.

Nagiko faz seu primeiro livro-corpo e decide editá-lo, após enviar o exemplar à gráfica, ela recebe um parecer negativo do editor. Mesmo recebendo um não, Nagiko vai à gráfica e vê Jerome sair da sala do editor, o mesmo da época de seu pai, e coincidentemente percebe que o editor e Jerome também possuem um relacionamento homossexual.

Percebendo que não iria conseguir convencê-lo usando de sedução, Nagiko tenta seduzir seu amante, mas ela se vê envolvida por ele e os dois iniciam um relacionamento, que fez com que, a escritora Nagiko se revelasse por completo. Jerome se dispõe a levar os textos de Nagiko para o editor escrito em seu próprio corpo. Quando o editor recebe o mensageiro, que apresenta o texto sem identificar o autor, se encanta com o papel e com o texto e decide copiá-lo e publicá-lo.

Jerome não volta para Nagiko, e se envolve profundamente com o editor, Nagiko não o perdoa pela traição e o despreza. Quando retorna, Jerome pede para que ela o perdoe. Não conseguindo, o escritor inglês vai se aconselhar com o fotógrafo amigo de Nagiko, que nutria um amor platônico por ela. O fotógrafo sugere que Jerome encene um suicídio, como na história de Romeu e Julieta. Jerome reluta no começo, mas decide realizar a sugestão do fotógrafo, o qual lhe oferece muitos comprimidos. Jerome os toma dentro do quarto da amada; espalha por muitos lugares do quarto, textos que diziam que ele está morrendo por ela, mas algo dá errado e ele realmente morre.

Nagiko se desespera ao vê-lo morto em sua cama, de sua boca saiu um líquido

**O DÉCIMO TERCEIRO  
LIVRO (escrito no  
lutador de sumô)**

**O LIVRO DO MORTO**

**Local do corpo:  
Braço**

**Diferentemente da  
água, o papel não se  
congela**

**Ou se condensa em  
vapor**

**Ele não ferve.**

Capítulo 13/16  
01:51:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

**O DÉCIMO TERCEIRO  
LIVRO (escrito no lutador  
de sumô)**

**O LIVRO DO MORTO**

**Local do corpo:  
Perna**

**“Estou velho”, disse o  
livro.**

**“Eu estou mais velho”,  
falou o corpo.**

**Arrepios gelados do pé  
para cima.**

Capítulo 13/16  
01:51:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

negro como se fosse a tinta de um pincel. Ela faz um ritual para sepultá-lo, e escreve em seu corpo um poema de amor e o enterra. Conseqüentemente, Nagiko faz um segundo incêndio queimando todos os livros-corpos que escrevera.

Ao saber da morte de Jerome o editor viola o túmulo do seu amante e retira a pele de seu corpo onde estava o poema de Nagiko, e faz um livro-Jerome. Nagiko ao saber do acontecido decide se vingar do editor, e retoma a escrita em corpos masculinos. Escrevendo no total treze livros-corpos e os envia ao editor fazendo-o procurar os textos em lugares estranhos e de difícil identificação nos corpos de seus mensageiros.

Na pele de um lutador de sumô Nagiko escreveu seu ultimo livro decretando a sentença de morte do editor, revelando-o seu nome, e de quem ela era filha, e amante. O editor resignado, aceita seu destino e tem sua garganta cortada com um golpe certo efetuado por uma navalha empunhada pelo lutador de sumô, que entrega a Nagiko o livro-Jerome.

O retorno ao Japão é irrevogável, alguns meses depois Nagiko está com sua filha e de Jerome nos braços realizando seu 28º aniversário, e numa cerimônia enterra o livro-Jerome em um Bonzai. Ao amamentar a filha percebemos que seu corpo agora está tatuado, demonstrado que o efêmero se encerrou.

Nagiko está com vinte e oito anos de idade exatamente mil anos de diferença de Sei Shonagon. Neste momento Nagiko se vê pronta para escrever seu próprio livro de cabeceira e retoma o ritual de pintar o rosto

e a nuca, mas agora em sua filha ao som da mesma canção que ouvia quando criança.

### Curiosidades sobre o Livro de Cabeceira.

Com uma narrativa que se configura por evidenciar o deslocamento no tempo e no espaço, ao caminho que se deve percorrer no desconhecido, até que se alcance a descoberta.

Encontramos estas características na narrativa hipertextual apresentada em *O Livro de Cabeceira*, que se manifesta por meio do excesso, como no barroco vanguardista, caracterizado pelos extremos, e rompimentos com as regras. Pois bem, o excesso está presente na sobreposição de imagens, ou janelas que brotam desde o início do filme. Greenaway vai inserindo no quadro central uma sequência de pequenas lembranças e acontecimentos que muitas vezes se alternam entre o passado, presente e o futuro da personagem principal Nagiko.

A ostentação em torno do excesso é seguida, por um processo que, elimina a imagem anterior, ou seja, cobrir a cena anterior atribuindo às próximas cenas um patamar de superioridade. Mas, este sistema se inverte com rapidez no quadro cênico. A dominação se configura pelo

**O DÉCIMO TERCEIRO LIVRO (escrito no lutador de sumô)**

**O LIVRO DO MORTO**

**Local do corpo:  
Costas**

**O livro para terminar todos os livros.  
O livro final.**

**Depois dele não há mais escrita**

**Não mais publicação.  
O editor deveria se aposentar.**

Capítulo 13/16  
01:51:59/02:00:53

Idem ao primeiro.



preto e branco e pelo colorido. O passado é apresentado em preto e branco, e o presente possui um destaque maior, por meio de cores.

Ao longo das cenas vamos pulverizando nosso olhar com a noção de centro. A narrativa hipertextual se entrelaçou a palavra, ou a escrita – texto que Nagiko buscou ao longo de sua jornada interior – produzindo infinitas redes de pensamentos e ideias, que incidiram em outros significantes dependendo do quadro escolhido pelos espectadores. Ou seja, *linkando* um frame<sup>48</sup> aleatório a cada cena, como um hipertexto.

Seguindo a definição de hipertexto de Pierre Lévy, nos deparamos em O Livro de Cabeceira, com a *metamorfose*, à narrativa é constantemente construída e modificada pelos que nela atuam. Em o Livro de Cabeceira, a modificação e a construção são efetuadas pelo leitor/espectador a partir das múltiplas possibilidades que o filme lhe oferece.

A *heterogeneidade* relaciona-se ao tecido escritural, que permite uma superposição de escrituras — são quadros inseridos nas cenas para ampliar

**O DÉCIMO TERCEIRO  
LIVRO (escrito no  
lutador de sumô)**

**O LIVRO DO MORTO**

Local do corpo:  
Barriga

Os olhos enfraquecem, a  
luz se ofusca.

Os olhos estão  
semicerrados. Eles  
piscam.

A palavra é vítima da  
falência do foco.

A tinta esmaece, porém  
a impressão se  
intensifica.

No fim as páginas  
apenas sussurram em  
deferência.

O desejo diminui.  
Apesar dos sonhos de  
amor ainda perdurarem

A esperança de  
consumação diminui,  
Qual será o final de  
todas essas esperanças e  
desejos?

Aqui vem o final.

Capítulo 13/16  
01:51:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

<sup>48</sup> FRAME - significa uma unidade de movimento em determinado espaço de tempo



O DÉCIMO TERCEIRO  
LIVRO (escrito no  
lutador de sumô)

O LIVRO DO MORTO

Local do corpo:  
Nádegas

Esta é a escrita de  
Nagiko Kiyohara no  
Motosuke Sei  
Shonagon,  
E eu sei que você  
chantageou, violou e  
humilhou meu pai.  
Eu suspeito que você  
também arruinou meu  
marido.  
Você agora cometeu o  
maior dos crimes  
Você dessacralizou o  
corpo do meu amante.  
Você e eu sabemos que  
você já viveu tempo  
demais.

Capítulo 13/16  
01:51:59/02:00:53

Idem ao primeiro.

a compreensão, de narrativas diferentes.

A *multiplicidade e o encaixe de escalas*, ainda segundo a teoria de Pierre Lévy, são formadas, por conexões realizadas por meio de janelas de lembranças inseridas, que se repetem indefinidamente em posições e tamanhos diferentes numa mesma estrutura (cena). Ao longo do filme observamos a inserção destas janelas narrativas.

A *exterioridade* pressupõe que a energia que movimenta a rede narrativa do filme vem de fora — mais especificamente do espectador que realiza sua própria eleição e caminho narrativo — e ele não tem controle sobre essa força. Pois, a *Topologia* se constitui por um caráter espacial em forma de rede, ou seja, tudo que faz a cena se movimentar em função de um processo de aproximação, com a cena central.

E finalmente a hipertextualidade distingue-se pela *mobilidade* dos centros — o foco, a atenção do olhar do espectador. A rede narrativa de Peter Greenaway não se apresenta num centro fixo. Mas sim, em

qualquer nódulo, janela de lembranças, que se auto-intitulam centro. Um centro aleatório, representado infinitamente, isto é, descentralizando o sistema linear, de um plano sequência, ou enredo.

Um bom exemplo de quebra na linearidade de narrativa está na terceira história do filme, que se configurou na construção dos corpo-livros de Nagiko. Os quais foram apresentados ao longo desta dissertação, para introduzir o universo narrativo ficcional, hipertextual do cinema de Peter Greenaway.

Como também, a habilidade de agrupar textos que nos permite alçar o universo de um hipertexto. Criar um sistema de escrita, de leitura através do qual a narrativa ficcional é capaz de redirecionar processos culturais, e interações sociais. Neste sentido a narrativa hipertextual de Greenaway apresentou uma nova forma de linguagem cinematográfica. Uma linguagem que conseguiu convergir-se em muitas outras simultaneamente, e em paralelo a emergência de uma topografia que abraçou várias conexões, como escrita, narrativa, texto, áudio, vídeo, hipertexto e mobilidade.

A narrativa de O Livro de Cabeceira foi e é o gênero que mais se transforma e se conecta com as novidades no meio comunicacional. Segundo Irene Machado “a narrativa que saiu da boca dos moradores orais, deitou-se nas páginas tipográficas, virou história em quadrinhos, vagou pelas ondas das novelas radiofônicas, ganhou campo e voz em filmes e novelas televisuais, agora é videogame e hipermídia”. (MACHADO, 2001; 9)

# **S**uperBarroco, 2008

## Curta-metragem de Renata Pinheiro

O filme SuperBarroco tem como conceito o barroco - arte que apreende a realidade por meio da metáfora, da antítese, do paradoxo, da hipérbole e da prosopopéia.

Em SuperBarroco, mundos paralelos invadem a cena, por meio de projeções, camadas de memórias e sussurros. O inconsciente comanda a realidade numa narrativa lacunar de um corpo que se conecta com a subjetividade de uma vida que se foi ou que nunca aconteceu.

Assim, entramos em uma história que não se propõe a contar algo muito diferente do cotidiano de um homem solitário no limiar da razão e da alucinação. Esta seria a descrição de um olhar, a primeira vista, do espectador racional e frio, acostumado às tradições e regras da linguagem cinematográfica. Mas, como já dito anteriormente estamos imersos no conceito do barroco, que rompe com as regras criando as suas próprias e com total liberdade criativa.

O cinema de Renata Pinheiro fez com os espectadores mergulhassem na história de um homem velho que vai ao supermercado, e na sequência aparece catando objetos do lixo, de uma caçamba na beira de rua. Na cena seguinte, este homem está caminhado sobre a areia da praia. De repente, surge aos poucos uma igreja barroca, e o homem, começa a escalar as paredes com a destreza de um ébrio. Percebemos que estamos diante de uma história que nos causa estranhamento, é

curiosa, surpreendente – começamos a prestar mais a atenção nas cenas que virão.



**\*25 de maio de 1941**

**Um velho eremita chamado Rustin Parr anda por um mercado local e conta às pessoas que ele está "finalmente acabado". Depois que a polícia faz a busca durante quatro horas até chegar em sua casa isolada na floresta, eles encontram os corpos das sete crianças perdidas. Cada uma delas havia sido assassinada em ritual e desentranhada. Parr admite tudo em detalhes, contando às autoridades que ele fez isso para "um fantasma de uma velha" que ocupou a floresta perto de sua casa. Ele é rapidamente condenado e enforcado.**

**\*Idem ao 1º**



Ao chegar a casa, percebemos que o homem vai colocando sobre a mesa ingredientes para preparar um bolo. O bolo o faz lembrar ou imaginar uma canção, sussurros saem de sua boca fazendo o espectador aperte os ouvidos para tentar escutar e entender o que ele cantava.

Um *close up* invade a cena, e vai buscar nos gestos de sua boca – uma imagem aparece projetada na porta da cozinha. São Pessoas brincando na praia, mas se você reparou bem a casa estava localizada numa região rural, bem longe do mar. Os sons das águas do mar se intensificam invadindo a cena – como que se tentasse ler o que seus lábios diziam, é perturbador, por pouco não somos consumidos pela obsessividade do decifrável.

O espectro de Dalva de Oliveira<sup>49</sup> surge na parede de sua cozinha, trazendo a tona, a canção sussurrada pelo velho homem. No bolo vê-se uma foto de uma mulher. Na sala o passado se encontra com o presente em projeção, num duplo passado e presente do

<sup>49</sup> Vicentina de Paula Oliveira, conhecida como Dalva de Oliveira, (Rio Claro, 5 de maio de 1917 — Rio de Janeiro, 30 de agosto de 19721) foi uma cantora brasileira. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Dalva\\_de\\_Oliveira](http://pt.wikipedia.org/wiki/Dalva_de_Oliveira). Acesso em 10/4/ 2012.

33

*Diário online,  
dia 4.*

"Quem me garante que sua mãe biológica não está te procurando? Se ela for muito simples pode estar receosa de chegar até a sua família. Você tem que separar as coisas. Você não quer ser detetive? tem que deixar o lado sentimental e sair mais friamente. Você está procurando sua mãe, mas está com receio. você se propõe a um objetivo e não sabe se quer isto. você esta preparado?"

Detetive Ferreira.

*Idem ao primeiro.*

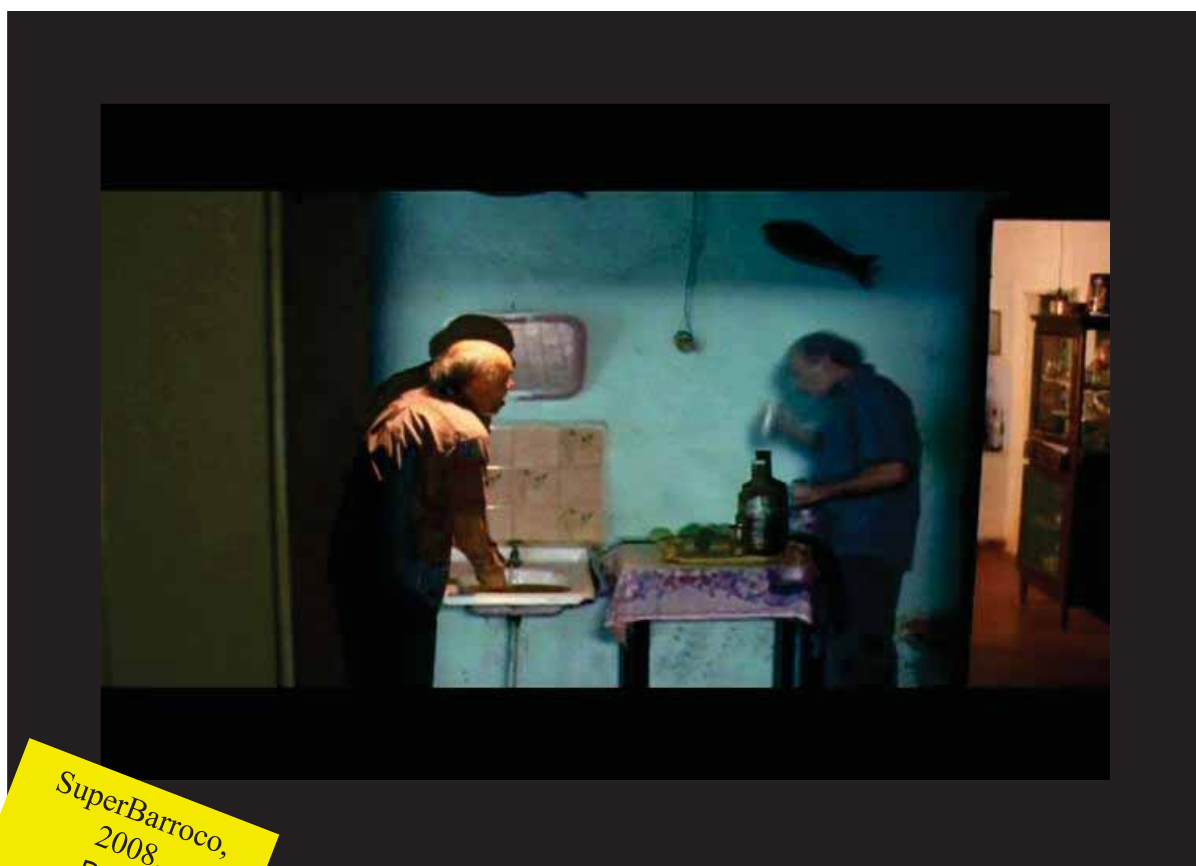
homem velho. As imagens se fundem umas nas outras num contínuo enredo metalinguístico, cinema falando sobre o próprio cinema, num tempo dilatado, onde as ilusões chegam ao espectador como emanações, antes mesmo delas se materializarem para a personagem. Para nós os acontecimentos, se comportam como num sonho, um sonho que o cinema nos faz embarcar com escala direta para o passado.

A projeção, ou melhor, a imagem projetada que invade a narrativa, impõe transformações no dispositivo do cinema, mais especificamente em sua arquitetura, tecnologia e discurso. A multiplicidade da personagem promoveu uma quebra no tempo, e criou pontos de fuga. Hoje somos apresentados com mais intensidade a experimentações com a linguagem cinematográfica, que busca uma imagem, que não mais se comporta como objeto, mas certamente como uma agente, que incita as relações, os

jogos com uma variabilidade de dispositivos enunciativos, representativos da narratividade e do discurso.

Fora da casa observamos o homem, ou melhor, o Super-Homem andando sobre as águas de um lago, como se flutuasse sobre uma lamina d'agua. Uma cachoeira transborda no chuveiro, num banho libertador, na

casa vazia, e cheia de projeções, lembranças do que não foi. O piano traz um ritmo inquietante, de um tempo paralelo que se repete e ao mesmo tempo é outro completamente diferente.



SuperBarroco,  
2008.  
Fig. 21

Ao se maquiar o velho homem tentava buscar um rosto feminino, ao qual se perdeu a muito, ou que nunca se conheceu. Os preparativos para a festa estão quase prontos, os convidados vão chegando, como fantasmagorias ou alucinações e vão se servindo da bebida, que não existe, as crianças correm pela casa.

Eles dançam e cantam uma canção audível para o velho homem, mas para nós, um silêncio profundo. Todos vão ao redor da mesa onde

está o bolo, o homem e seus convidados cantam num descompasso, a festa começa e a alegria de papel picado cobre tudo numa homenagem a uma mulher, quem será esta mulher?

Como Vilém Flusser (2011, 21) define imagem “são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que está lá fora no espaço e no tempo”. SuperBarroco nos levou para um mundo regido pela memória que se deixou levar pela alucinação, pela busca de um amor esquizofrênico invadido pela falsa solidão. Um silêncio interminável na escuridão, talvez eles sejam verdadeiros, sim verdadeiros saídos de um mundo próprio, pois nós também estávamos lá, nós participamos da festa também, e desfrutamos de um tempo fragmentado.

Imagens, elas que tanto nos fazem sonhar junto com o homem velho de SuperBarroco, nos ofereceram um espaço interpretativo repleto de símbolos que fizeram nossos olhos vaguearem pelo espaço cênico na busca de algo que estava no mundo das memórias. Estabelecemos vínculos e recriamos relações temporais entre o tempo presente do personagem e o passado dele, e o nosso tempo, num vaguear circular que contemplou o que se viu e o que ainda não. Assim, “o antes se tornou depois e o depois se tornou o antes” (FLUSSER, 2011; 22).

Percebemos no filme SuperBarroco a utilização de várias linguagens, como, a mimica, a performance, a sobreposição de imagens

**O OITAVO LIVRO**  
(escrito no mensageiro  
que é fotografado)

**O LIVRO DA  
JUVENTUDE**

Local do corpo:  
Barriga

Você se dobra e se agita  
ao golpe  
Com o maior embaraço  
E tenta se recompor,  
pensando ainda  
“Como pode ser tão  
facilmente golpeado?”

Capítulo 11/16  
01:41:03/02:00:53

Idem ao primeiro.

que surge, por meio de projeções que trouxeram da linguagem videográfica as suas características mais atuantes, ou seja, a hibridação, a convergência e a intertextualidade. Notamos também a presença das artes plásticas, quando nossos olhos são invadidos por uma “pintura barroca” na cena onde uma igreja barroca gigantesca aparece nas areias da praia. Portanto SuperBarroco é um exemplar de um cinema experimental e ao mesmo tempo expandido.



# S

## hadow Art ou Arte com as Sombras

Tim Noble e Sue Webster artistas ingleses elegem como representação de sua arte o lixo, o efêmero e o ordinário. Suas obras são realizadas, por meio da montagem e exposição à luz, para que se faça emergir das sombras projeções que desnudam o indecifrável de um autorretrato.

Eles usam de tudo para compor as pilhas de “lixo” como madeira descartada, resíduos, sucata, e já chegaram a usar animais de taxidermia, para trazer a tona um conceito de “psicologia da percepção”. Ou seja, o modo como às pessoas avaliam, observam formas abstratas. Ao longo da carreira, a dupla conseguiu consolidar o conceito da percepção de imagens atribuindo a elas sentido.

O resultado é surpreendente e nos provoca uma sensação de poder sobre o indecifrável e o invisível. A dupla consegue redefinir as formas abstratas ao ponto de aproximá-la do Eu figurativo.

### SHADOW ART:

Objetos criados e posicionados cuidadosamente em um plano, em seguida projeta-se sobre eles a luz. Os objetos que até então não faziam sentido nenhum, surpreende, e mostra suas formas e contornos através de suas sombras.



**Tim Noble e Sue Webster.**

**Fig.22**

Noble & Webster criaram um grupo notável de anti-monumentos em sua carreira de dezesseis anos, por meio do viés da escultura moderna e da atitude punk – atitude punk: é fazer arte a partir de anti-arte. Seus trabalhos derivam muito da força e da fusão dos opostos, forma e anti-forma, alta cultura e anti-cultura, masculino e feminino, artesanato e lixo, sexo e violência.



KISS OF  
DEATH, 2003

Fig. 23

Aqui se permite uma reflexão sobre as imagens, ou melhor, os autorretratos, pois eles têm como inspiração o masculino e feminino, sexo e violência, como na peça teatral do dramaturgo catalão Sergi Belbel *Carícias*<sup>50</sup>.

Peça esta que propõe uma imersão por meio dos relacionamentos do homem contemporâneo, revelando situações-limite da comunicação humana. A peça tem como cenário o cotidiano de uma metrópole, onde em onze cenas, encontramos personagens que vivenciam momentos de conflito e união.



<sup>50</sup> *Carícias* de Sergi Belbel. Disponível em: 1º Encontro Internacional da Dramaturgia Contemporânea – Nova Dramaturgia Espanhola, 2001.





Manhattan  
View Looking  
South in Large  
Room, 1996.  
Fig. 26

Abelardo Morell é professor, em uma de suas aulas resolveu apresentar a turma uma câmera obscura em tamanho gigantesco, e para sua surpresa, declara Morell “o dia na sala de aula foi uma revelação. Quando vi como esses estudantes, acostumados a usar máquinas avançadas, ficaram encantados com a imagem na parede, soube que estava diante de algo muito poderoso”.

Carícias cena1:

Homem Jovem – Tudo isso.

Mulher Jovem – Do que você está falando?

Homem Jovem – Não sei se você se dá conta.

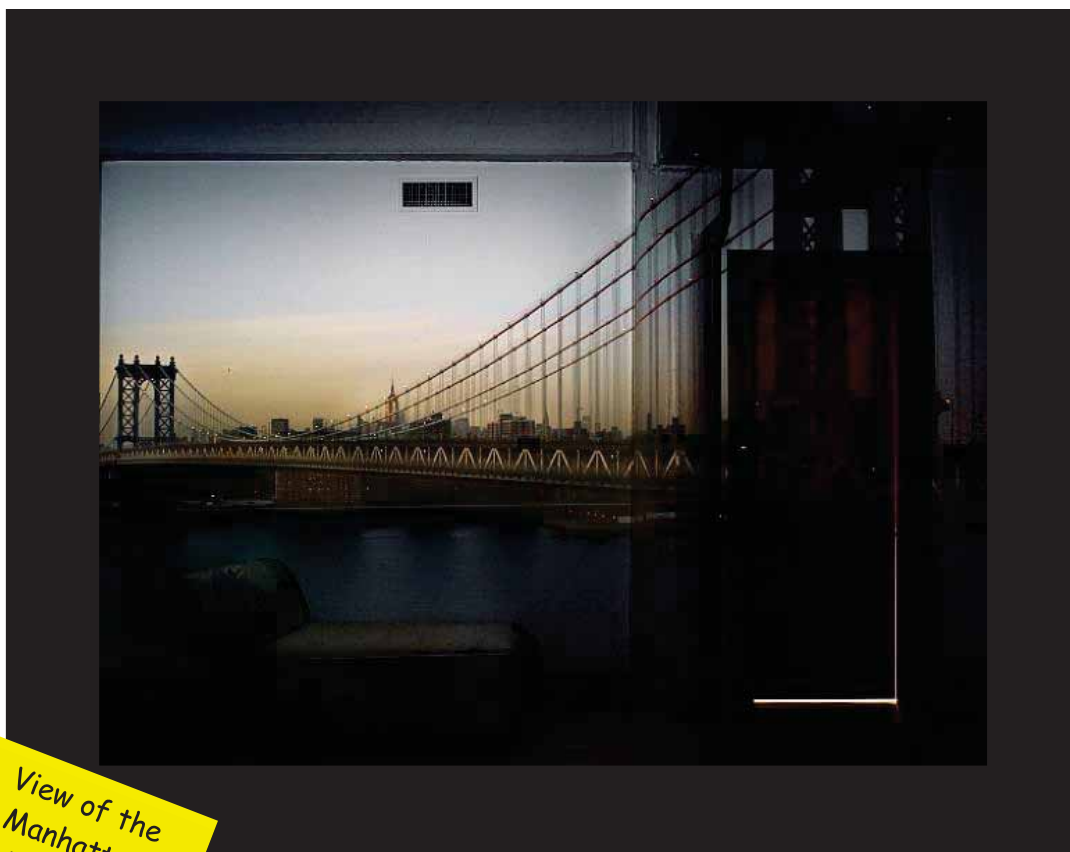
Mulher Jovem – Não. De que?

Homem Jovem – Tenho uma sensação...

(BELBEL, 2001; 12)

As fotografias de Morell possuem um tom de mistério, sonho e surpresa. Perspectivas são recriadas como também, os enquadramentos que distorcem distâncias e dimensões. Sua técnica é bem simples, se resume em selar as janelas de uma sala ou quarto, com plástico escuro, um furo é feito no plástico e logo em seguida ele coloca

uma câmera em um tripé, centraliza a parede em frente à janela, e deixa a câmera em uma longa exposição, cerca de cinco a dez horas.



View of the  
Manhattan  
Bridge Fig.27

Depois de meses tentando encontrar a melhor imagem, Abelardo Morell conseguiu acertar o tamanho do orifício que permitiu a melhor nitidez, brilho, definição e tempo de exposição. Tempo este, que forneceu à perfeição e detalhes as imagens. Qual era o tamanho certo? *Meia polegada de largura*. Em qualquer tamanho de parede esse micro furo nos traz as fantasmagorias de um cotidiano, que instantes antes era considerado ordinário.



Ao longo dos anos Aberlado Morell foi aperfeiçoando sua técnica, permitindo que a imagem seja formada também no chão, com o intuito de explorar novas texturas. A imagem invertida foi corrigida por meio de um prisma e os filmes em preto e branco foram trocados por sensores digitais que o permitem inserir cores na imagem final.

**Carticias cena 1:**  
**Mulher Jovem – Fala.**  
**Homem Jovem – Uma**  
**sensação estranha...**  
**Mulher Jovem – Que é que**  
**você tem?**  
**Homem Jovem – É como se...**  
**Mulher Jovem – Como se o**  
**que...**  
**Homem Jovem – Como se já**  
**não...**  
**Mulher Jovem – Não, o que?**  
**Homem Jovem – Como se**  
**agente já não tivesse...**  
**Pausa.**

(BELBEL, 2001; 12)

Com tantas tecnologias, ainda hoje nos impressionamos com a existência de “coisas fantásticas”. Será que podemos dizer descobertas? Todos os dias, parecem novos casos, não parece haver limites para a capacidade humana de combinar conceitos pré-existentes para criar algo único. Como diz o fotógrafo e cineasta Gérard Castello Lopes “A fotografia é uma forma de ficção. É ao mesmo tempo um registo da realidade e um autorretrato, porque só o fotógrafo vê aquilo daquela maneira”.

Todas estas imagens são fruto de “descobertas”, como a renovação do uso da câmera obscura na sua essência, e na adaptação com recursos digitais e prismas. O conhecimento do uso da luz sobre objetos no caso da Shadow Art. Podemos considerar estes trabalhos como Instantes Descontínuos, ou Repetição de mundo?

Câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura  
 câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura  
 câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura  
 câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura câmera obscura

A marca que identifica a dupla inglesa Tim Noble e Sue Webster é a provocação, a impertinência, a habilidade de comunicação, e a versatilidade de sua proposta, especialmente com o uso de um material maleável, que se adapta a qualquer espaço ou ambiente expositivo. Seus





não podiam fazer nenhum movimento com a cabeça e nem com o corpo, sempre ficavam imóveis em uma única posição. Como não podiam se mover apenas olhavam para as paredes da caverna onde sombras eram projetadas oriundas de uma fogueira que ficava atrás destes prisioneiros. As sombras eram do exterior, ou melhor, de pessoas que passavam carregando objetos fora da caverna.

Certa vez um prisioneiro conseguiu sair da caverna, e ao se deparar com a realidade externa a caverna, percebeu que passou a vida toda analisando apenas imagens. Encantado com as maravilhas da natureza, com os animais e os seres humanos que encontrou. Então, esse ex-prisioneiro, resolveu voltar para a caverna e contar as novidades para os companheiros ainda presos, e tentou convencê-los de sair de lá para conhecer a realidade.

#### **Carícias cena 1:**

**Homem Jovem – Diz o quê?**

**Mulher Jovem – Não sei, agora não lembro.**

**Homem Jovem – Tá venndo? Tá se dando conta?**

**Mulher Jovem - Não, Não tô vendo. Não tô me dando Conta.**

**Homem Jovem – Não quer se dá conta.**

**Mulher Jovem – Mas de quê? Vamos ver: de quê? Diz! De que porra eu tenho que me dá conta, se é que eu posso saber?**

**Homem Jovem – Quer que eu repita?**

**Mulher Jovem – Não, por favor. Se você repetir o que acabou de dizer é melhor que se cale.**

**Homem Jovem – Bom, se é melhor que eu me cale, me calo.**

(BELBEL, 2001; 13)

Mas sua tentativa foi em vão. Os cativos, por terem vivido a vida toda na caverna não acreditaram no que ouviram do agora liberto, ele foi ridicularizado ao contar tudo o que viu e sentiu, pois seus companheiros só conseguiam acreditar na realidade que enxergavam na parede iluminada da caverna.



observador o seu duplo representado na sombra do objeto.

Quando aparece o tic – ele, o espírito – antecipa o tac; isto é: o espírito não espera que o tac chegue... – antecipa-o. Ou seja, o processo de antecipação é um processo que se dá – em nosso espírito – quando a natureza se repete; e nós acreditamos – temos a crença – de que aquela repetição vai permanecer. Sempre que acreditamos que uma repetição vai permanecer – antecipamos um de seus elementos. Neste caso – antecipamos o tac. (ULPIANO, 2013)

Nas instalações de Shadow Art quem antecipa não é o objeto iluminado pela luz – *quem antecipa é o observador!* Então, quando o observador contempla a instalação, e o objeto em questão lhe oferece um processo de repetição, esse processo logo se torna enfadonho. O objeto iluminado pela luz sempre repete o mesmo processo (existência do duplo). Mas, nos autorretratos do casal inglês; os artistas se colocam no papel de observador, mas com um diferencial. Eles manipulam e criam a diferença no processo, introduzindo a retenção e a antecipação. O que quer dizer isso?

De tanto ouvir tic-tac, o espírito retém o tic, antecipa o tac e junta os dois – no tic-tac. Isso porque – fora do espírito – o tic e o tac são dois elementos separados: ou seja, quando aparece o tic; em seguida aparece o tac. Mas o tic não pode reaparecer, se o tac não tiver desaparecido!... O que implica em dizer que, o processo de repetição na natureza, pressupõe (Olha lá, heim?) a noção de INSTANTES DESCONTÍNUOS. A natureza nos mostra isso. Ela nos mostra o que se chama – Os Instantes Descontínuos. (ULPIANO, 2013)

Instantes descontínuos são considerados como o aparecimento de um elemento, ou o seu desaparecimento, implicando no surgimento de outro elemento. Ou seja, os dois elementos nunca apareceram ao mesmo tempo, seja na natureza, ou não. Em relação à instalação de Shadow Art,

o objeto apresentado apresenta algo que não estará em seu duplo. O observador desta arte contempla a descontinuidade dos instantes, ou seja, o objeto concreto com sua forma indecifrável se revela no invisível, por meio de sua sombra. A partir deste momento o observador antecipa o instante e retém o outro.

Em relação ao fotógrafo Aberlado Morell a busca em rerepresentar o mundo externo está intrínseco a repetição, a observação do si mesmo, mas em função do tempo do fotógrafo. Pois Morell constrói suas imagens a partir, do tempo de exposição, o que antes levava mais de dez horas para acontecer. Hoje com a tecnologia aplicada ao processo, o tempo é outro, mas continua respeitando um tempo descontínuo, instantes/descontínuos. Como diz Aberlado Morell, “eu gosto da ideia de imagens sendo como um enigma filosófico. Eu acho que a visão de si mesmo, é a nossa maneira mais forte de entender a nossa situação como seres humanos, e é uma ferramenta elástica que nos permite descobrir as coisas, e parte deste “fora”, figurando e envolvendo num ato de imaginação. Eu acredito que nós vivemos em um mundo físico presente, mas dentro deste reino há formas mágicas para imaginar”.

Portanto, a Shadow Art Tim Noble e Sue Webster, e Aberlado Morell com sua Câmera Obscura são representantes de um cinema expandido,

33

*Diário online, dia  
29.*

Cheguei no horário.  
Eva me esperava em  
frente ao edifício  
Bocaiúva. Eva mora  
hoje no mesmo prédio  
em que minha mãe  
vivia na ocasião de  
minha adoção. Em  
andares diferentes.  
Sempre que passo por  
ali me recordo das  
colunas de pastilhas  
e minha infância na  
Praça Raul Soares.

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*

onde a cenografia, a arquitetura, os objetos, o efêmero, a luz e as sombras proporcionam a releitura do dispositivo cinema, e assim compondo uma nova forma de narrar histórias ou de nos apresentar instantes descontínuos ou de repetição.

# 33

O filme – do diretor Kiko Goifman. 2003

*A visão de si mesmo, falar de si mesmo!* Autorretratos, obras de busca, circundam narrativas de autoconhecimento. São autoficções, são realidades, verdades, mentiras, ilusão, imaginação.

Assim, introduzimos a história de *33*, primeiro longa-metragem de Kiko Goifman, cineasta mineiro, que tem por costume tratar em seus filmes de temas relacionados à violência, como, *assassinatos de uma só pessoa, presidiários, prostitutas e fobias*.

Em *33* Goifman desenvolveu um diário online onde descrevia seus passos em busca da mãe biológica, como esse tema fazia parte de sua vida, sendo ele um filho adotivo. Goifman resolveu investigar as pistas que tinha sobre sua mãe biológica, mas para que essa busca não levasse a “vida toda” foi estabelecido um prazo. Se em *33* dias ele não soubesse do paradeiro da mãe, as buscas terminariam por ali mesmo. Logo no primeiro dia de busca em seu diário<sup>53</sup> Goifman nos apresenta a um tom estranho sobre um assunto tão delicado e íntimo como este.

Kiko foi procurar os detetives no jornal de domingo, “começando, é claro! Pela letra D”. Lá ele encontrou todo tipo de propaganda sobre esse tipo de especialista, como estes trechos dos anúncios descritos em seu diário online: “Especialista em adultério para pessoas inteligentes”, “Pagamento só no final e cubro qualquer oferta”. “Atendimentos GLS”. A ironia sobre o trabalho dos detetives estava ali, a desconfiança e a incredibilidade de seus profissionais. Todo esse argumento induzia uma

---

<sup>53</sup> 33 - Diário online - filme do diretor Kiko Goifman. Disponível em: [http://www2.uol.com.br/33/800/escritorio\\_06.html#caminhada](http://www2.uol.com.br/33/800/escritorio_06.html#caminhada). Acesso em 10/ 7/ 2012.

O SEXTO LIVRO  
(escrito em Jerome,  
transformado no livro de  
cabeceira)

O LIVRO DO AMANTE

Local do corpo:

Nádegas

Corpo e livro estão  
abertos.

Face e página.

Corpo e página.

Sangue e tinta.

Ponta dos dedos,  
debrum do rebordo.

A superfície do limite de  
cada página é tão macia

As marcas d'água são  
como veias fluidas.

As páginas são tão  
harmoniosas na sua  
proporção

Que desarmonia em seu  
conteúdo é impossível.

Capítulo 11/16  
01:32:50/02:00:53

Idem ao primeiro.

desconfiança. Será que é verdade, ele vai mesmo procurar sua mãe, ou esse é um filme de ficção? Essas foram algumas das dúvidas de seus seguidores da internet, sem esquecer-se das críticas em expor sua mãe adotiva e o seu distanciamento, frieza em tratar da adoção.

Essas desconfiças e críticas já eram esperadas pelo cineasta, a auto-violência, também fazia parte da história. Kiko Goifman gravava suas entrevistas com os detetives e as descrevia no dia seguinte em seu diário *online*. Sinceramente concordamos com Jean-Claude Bernadet<sup>54</sup>, a narrativa em seu diário era digna de um filme de comédia, mas como conceber um documentário de busca, que não possuía um roteiro pré-estabelecido – as ações, os conflitos, os dramas, as motivações aconteciam simultaneamente às gravações.

A narrativa de 33 é em primeira pessoa do singular, Goifman se

<sup>54</sup> Jean-Claude Bernadet (Bélgica, 1936). Foi professor de roteiro no curso de cinema da Escola de Comunicações e Artes da USP. Um dos principais críticos de cinema do país, é autor de vários livros sobre cinema e de três romances. Foi coautor do roteiro de *O caso dos irmãos Naves*, com Luis Sergio Person, e *Um céu de estrelas*, com Roberto Moreira; produziu, com Fernando Bonassi, o roteiro de *Através da janela*, filme de Tata Amaral; atuou em diversos filmes, como em *Filmefobia*, de Kiko Goifman. Mantém um blog no endereço [www.jcbernardet.blog.uol.com.br](http://www.jcbernardet.blog.uol.com.br)



personifica em um detetive amador, diretor-ator sua saga segue a linha de entrevistas em busca de pistas que sejam novas e que guiem seu percurso obscuro.

Goifman entrevistou detetives de São Paulo e de Belo Horizonte, e resolveu seguir algumas orientações dos detetives, como, “nós temos dois ouvidos e uma boca, então escute mais e fale menos”. A saga das entrevistas chega ao seu ponto crucial e mais delicado, falar com Berta – mãe adotiva de Kiko – o incômodo se fez presente e o diretor-ator resolveu dormir em um hotel para recolocar o pensamento em ordem.

Os dias foram passando, e Kiko agora entrevistava sua Babá Conceição que morava e trabalhava em sua casa por mais de 36 anos. Kiko não conseguiu ser muito produtivo.

Sua tia Eva ao ser entrevistada disse que conheceu sua mãe biológica no dia seguinte a adoção – um choque, calafrios tomaram conta do corpo do diretor-ator – uma novidade, uma esperança de encontro.

Sua irmã que já sabia de suas intenções de busca pela “biomãe”, não se negou em conceder uma declaração sobre o que sabia do assunto, mas foi

33

*Diário online, dia  
15.*

Papelzinho encontrado  
por Berta.

Examinei o verso. O  
papel foi retirado de  
um bloco. A frase em  
caixa alta apareceu  
cortada:

S DEVEM SER COLOCADOS  
FIR-  
TA FOLHA POR SUA  
BORDA ES-  
DA, TANTO QUANTO  
POSSIVEL  
LOCADOS POR ORDEM  
CRONO-  
NDO DE CIMA PARA  
BAIXO.

Li algumas vezes  
esses restos de  
frases umas não  
consegui identificar  
a que tipo de bloco  
pertencia. Alisei as  
dobras esculpidas por  
todos estes anos.

Kiko Goifman

Idem ao primeiro

bem clara, sendo ela também uma filha adotiva, e não se interessava em ir revirar seu próprio passado, e muito menos não se interessava em achar sua mãe biológica.

Ao ser informada, dos fatos novos, que sua tia Eva havia revelado a Kiko, se espantou e declarou que: “você está criando uma rede de intrigas na família, isso é intriga em família”. Essa frase ecoou na mente de Goifman — estamos diante de uma narrativa policial, Goifman cita um dos ícones do gênero policial Dashiell Hammett em *O Falcão Maltês*.

Como já mencionamos a grande sacada de Kiko Goifman em 33 é a sua aproximação com o seu espectador-leitor, por meio da internet seu diário foi atraindo mais leitores. Estes mandavam *e-mails*, com pistas e dicas, muitas delas foram desvios, mas Kiko conseguiu elencar algumas e acabou trazendo o espectador-leitor para a narrativa. O espectador, agora também era personagem da busca e coautor, pois trouxe informações à narrativa fazendo com que a história percorresse novos caminhos, como por exemplo, o caso de Daniela, que pensava ser irmã de Kiko, porque suas histórias eram parecidas. E o caso do prédio de tijolinhos que foi motivo de grande excitação por parte dos espectadores-leitores ao identificarem um prédio que correspondia ao que tia Eva tinha ido para conhecer a mãe biológica

33

*Diário online, dia  
30.*

Parte 1 - EM TEMPO  
REAL RESOLVI

perverter a ordem.  
Sempre escrevo esse  
diário contando o dia  
anterior. Dessa vez  
eu começo no  
presente. Estou no  
consultório médico  
aguardando para  
conversar com o  
pediatra que  
participou da minha  
adoção. É noite estou  
aqui há uma hora e já  
folhei algumas  
edições de Revistas  
Caras.

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*

de Kiko.

O clima *Noir* está presente em 33 com suas características impactantes, como, por exemplo, a cor, o preto e branco e o alto contraste entre elas, que impregna as cenas atribuindo dramaticidade e um tom sombrio que foi conduzindo o ritmo da narrativa, que se deu por meio da voz *off* do diretor-ator.

Uma visão amarga e desiludida de uma metrópole vista por um *voyeur* de janelas, andarilho de noites chuvosas, e desconhecidos solitários.

A tensão foi aumentando em seu diário, pois Kiko conseguiu entrar na Santa Casa de Misericórdia, onde nasceu e no Edifício Dona Genoveva onde foi adotado, conseguiu também os números telefônicos dos moradores deste mesmo edifício de 1968, e começou a fazer comparações com a lista telefônica da época. Cruzou os nomes e foi eliminando os que não correspondiam ao livro de atendimento do Médico que fez parte de sua adoção. Uma rede de pistas estava montada, Kiko inverte as posições, agora quem é entrevistado é ele.

Presenciamos o filme falando do filme, ou seja, a entrevista de Kiko Goifman está presente no documentário 33. Esta metalinguagem nos proporcionou um

O OITAVO LIVRO  
(escrito no mensageiro  
que é fotografado)

O LIVRO DA  
JUVENTUDE

Local do corpo:  
Costas

Este livro começa bem.  
Tudo é claro e positivo.  
Você se sente confiante.  
Você sobe para morder a  
isca, fresca e atraente,  
Que diz que você está  
fresco e atraente  
também.

Ele seduz sendo um  
espelho a todas suas  
 vaidades.

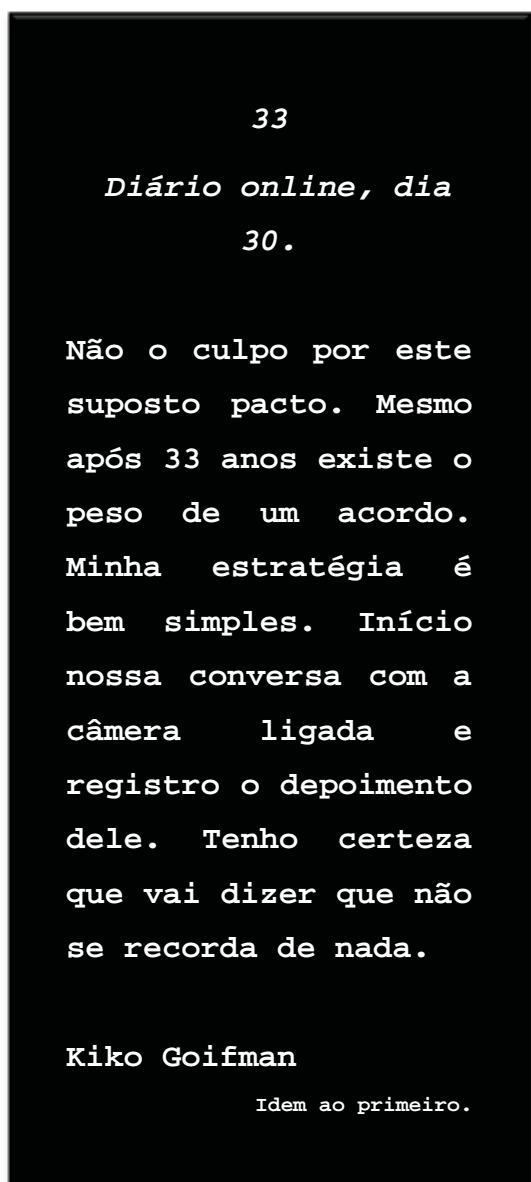
Você nunca pensou que  
tal fólio poderia ser tão  
inteligente

Para tal esperteza.

Capítulo 11/16  
01:41:03/02:00:53

Idem ao primeiro.

estranhamento, pois estamos assistindo toda a saga da busca acontecer em tempo real, ou melhor, no tempo presente do documentário. E agora assistimos sua reportagem de busca, que ainda acontece, e que nos revela os próximos acontecimentos. Como por exemplo, a entrevista com o Dr. René ao Fantástico.



Dr. René saiu do papel de espectador-leitor a personagem de ligação, e mais recentemente a público e entrevistado de um tempo paralelo a 33.

Estamos diante de uma narrativa transmidiática<sup>55</sup>, Kiko Goifman foi o pioneiro no Brasil em desenvolver em 33, uma história que se inicia em um diário *online*, promovendo o encontro do espectador com o autor, e que ao mesmo tempo permitiu a inversão de papéis. Onde o espectador-leitor se tornou coautor do filme e muitas vezes personagem.

Em outros momentos os personagens tiveram, uma pitada de exagero em suas descrições como, no caso da parteira de mãos grandes e fortes. Kiko relatou que ela tinha

oito filhos adotivos e que um deles “era japonês”, declaração que não corresponde ao depoimento da parteira no filme, esses detalhes foram

<sup>55</sup> Narrativa transmidiática termo cunhado por Henry Jenkins.

introduzidos à trama para dar mais dramaticidade a narrativa.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos. (JENKINS, 2009; 138)

Curiosamente ao iniciar a análise do filme *33* pelo diário, o qual foi o primeiro contato de Kiko com o espectador, percebemos que a história do

diário, por mais que seja a mesma do documentário é mais complexa, vibrante, e contra o tempo. Características do gênero policial, muita tensão, drama, suspense em um clima sombrio tanto por parte da fotografia, quanto do som – trilha sonora que persegue a narrativa do começo ao fim.

Ao passarmos para o documentário percebemos uma fragmentação na narrativa, o que não acontecia no texto *online*. O enredo do filme estava em uma ordem totalmente diferente. A cronologia dos fatos foi se alternando e promovendo uma nova leitura da história, o uso do preto e branco criou uma linearidade visual, mas que se rompia com a

33

*Diário online, dia*

33.

Tentei apenas não fazer barulho enquanto as lágrimas escorriam. Aproveitei a luz baixa para esconder minha boca retorcida. Quem conheceu o detetive durão que tentei ser aqui pode se assustar.

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*

33  
*Diário online,  
 dia 33.*

Sempre temi um final piegas para esse projeto. Ele não surgiu. Não cheguei perto do constrangedor abraço entre mãe e filho que não se conhecem. Não descobri o rosto de onde chupei meus traços físicos. Mas não fui um fiasco. Volto sabendo o dia e a hora em que nasci descobri que fui parido na Santa Casa. Ouvi de Eva que minha mãe trabalhava em casa de família. Cheguei ao nome da senhora espirita que participou de minha adoção. Conheci René, que brincou comigo por três dias. Acho que está tudo certo. Desde o princípio eu soube que o tempo era curto. Ainda bem. Não aguentaria mais um dia.

Kiko Goifman  
 Idem ao primeiro

narração em voz *off* de Kiko Goifman, que muitas vezes nos levou e nos trouxe no tempo chegando até nos transportar, para outro tempo, o qual não era passado, nem presente, mas o futuro, um futuro que não se tinha indícios de seu surgimento, tanto no diário como no documentário.

Desde o começo do projeto, Kiko Goifman não sabia como iria conduzir o documentário, pois não tinha um roteiro pré-estabelecido às filmagens, a cadência da narrativa estava à mercê do andamento das investigações sobre a mãe biológica. Mas como o diretor do filme é a personagem principal e o assunto em questão é um tema pessoal.

A grande mudança em "33" é que esse trabalho passa a ser feito não sobre um personagem exterior ao cineasta, mas sobre o próprio documentarista, na medida em que a pessoa/a personagem se fundem. A relação com o filme *Noir* em "33" é uma maneira de abordar de forma aguda não apenas um tema a ser tratado, mas uma questão de vida: "Onde estou nesta história? Quem sou eu? E o que eu sou?". Uma subjetividade construída por todo esse envolvimento da indústria cultural e que, mais uma vez, representa o sentido geral de busca do filme. (BERNADET<sup>56</sup>, 2004)

<sup>56</sup> Jean-Claude Bernadet. Disponível em Folha de São Paulo: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u42369.shtml> - acesso em 12/08/2012.

O documentarista e a personagem principal tiveram que se posicionarem diante do filme, coisa que muitas vezes durante a descrição no diário *online* não aconteceu. Havia uma simbiose destas duas entidades e outras mais durante toda a busca. Portanto, estamos diante de um documentário de ficção, pois Kiko Goifman é a pessoa/diretor/personagem/observador de *33* e todos se fundem, enriquecendo tanto o gênero documentário como a narrativa – *Ficção ou Realidade? Os dois, porque não!*

# A

## Bruxa de Blair - The Blair Witch Project, 1999

Em outubro de 1994 três estudantes de cinema decidiram investigar uma lenda urbana, e desaparecem na floresta de Burkittsville em Maryland durante as gravações de um documentário.

Assim, a narrativa deste filme se inicia, o que chama a nossa atenção, é a falta de roteiro, os atores improvisaram o tempo todo, e para ficar ainda mais despretensioso as personagens usaram seus nomes próprios para dar mais veracidade ao enredo.

Heather Donahue, Joshua Leonard e Michael Williams esses eram os nomes dos atores/personagens, os diretores Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, interferiram na trama se portando como incitadores, enviando bilhetes aos atores, aumentando, a tensão entre eles e plantando objetos de magia negra pelos lugares por onde eles passaram como também, reproduziram os sons aterrorizadores durante a noite.

Os estudantes iniciam o documentário entrevistando os moradores da cidade sobre Elly Kedward - bruxa, os moradores confirmaram a existência da bruxa, fato que incorporou mais imaginação a lenda, e para tentar amedrontar os forasteiros. Os estudantes não se intimidaram, pelo contrário, eles ficaram mais empolgados em saber mais sobre a bruxa e



**\*21 de outubro de  
1994**

**De manhã cedo,  
Heather entrevista  
dois pescadores que  
contam ao grupo de  
filmagem que o  
Rochedo Coffin fica a  
menos de 20 minutos  
da cidade e que é  
facilmente acessível  
por uma antiga trilha.  
Os jovens decidem  
entrar na Floresta  
Black Hills e nunca  
mais são vistos.**

**\*Idem ao 1º**





foram floresta adentro com uma câmera de 16 mm para fazer gravações em preto e branco e outra câmera HI8 para gravar os acontecimentos paralelos, conversas, etc.



A Bruxa de Blair,  
1999.  
Fig. 28

O grande sucesso de *A Bruxa de Blair* foi contar uma historia que poderia ser verdadeira, ou melhor, sem nenhum roteiro este filme pretendeu construir uma realidade por meio de uma narrativa que flutuava entre a subjetividade e a objetividade.

Com esta fórmula que fugia dos padrões de um roteiro comum, *Bruxa de Blair* envolveu os espectadores em um rizoma narrativo, e nos proporcionou entrar na trama e fazer parte dos acontecimentos, e seus desdobramentos. Parecia que estávamos segurando a câmera e que também estávamos sendo prosseguidos por algo sobrenatural, ou não humano.

Como já dito, eram três personagens principais cada um trouxe sua visão dos acontecimentos fazendo com que a história fosse contada sempre em primeira pessoa. Essa afirmativa se rompe no final do filme, quando restam apenas dois atores/personagens e a câmera é posta no chão continuando a gravar os gritos finais.

Realmente uma fantástica revolução, o filme *A Bruxa de Blair* criou no cenário cinematográfico, ou melhor, recriou uma realidade antes do lançamento do filme. Os diretores arquitetaram histórias sobre desaparecimentos em um site [www.blairwitch.com](http://www.blairwitch.com) – e espalharam notícias e relatos de aparições de bruxas e suas maldades com os moradores e curiosos da região.

O público já estava inserido no clima de mistério e suspense e já seguiam as sequências e novidades sobre o desaparecimento dos três estudantes, por meio da narrativa

33

*Diário online, dia  
30.*

Durante o dia eu cruzei dados com as novas informações vindas de listas telefônicas. Algumas evoluções. Agora estou aqui. [Teclando com as mãos suadas. Aguardo. Esta será a última vez que virei aqui durante a realização do projeto 33. Estou certo disso.

Kiko Goifman

*Idem ao primeiro.*

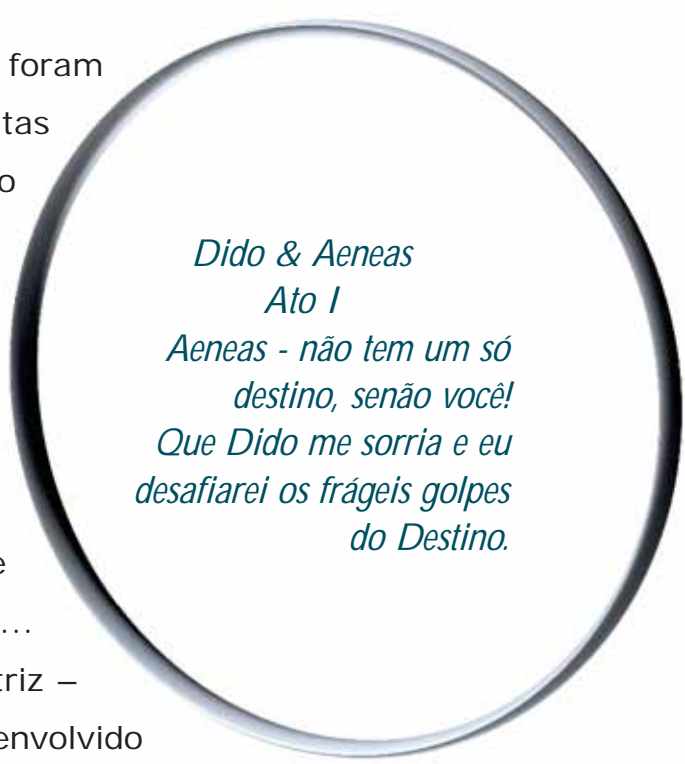
transmidiática. O mito da bruxa se fixou na mente dos espectadores e os diretores terminaram de contar os fatos com o lançamento das gravações dos estudantes encontradas abandonadas na floresta, os estudantes nunca mais foram encontrados.

Como o leitor pode perceber foram inseridas histórias que estavam postas no site. Histórias que os diretores do filme criaram para divulgação, e que deflagrassem a investigação por parte dos espectadores e curiosos sobre o assunto bruxa.

Eduardo Sánchez relatou que: “tudo foi baseado na decisão de tornar tudo o mais real possível... vamos continuar com a primeira diretriz – a ideia de que este é um *website* desenvolvido por pessoas interessadas no assunto, tentando fazer justiça, encerrar o caso ou promover uma investigação do mistério.” (JENKINS, 2009; 146)

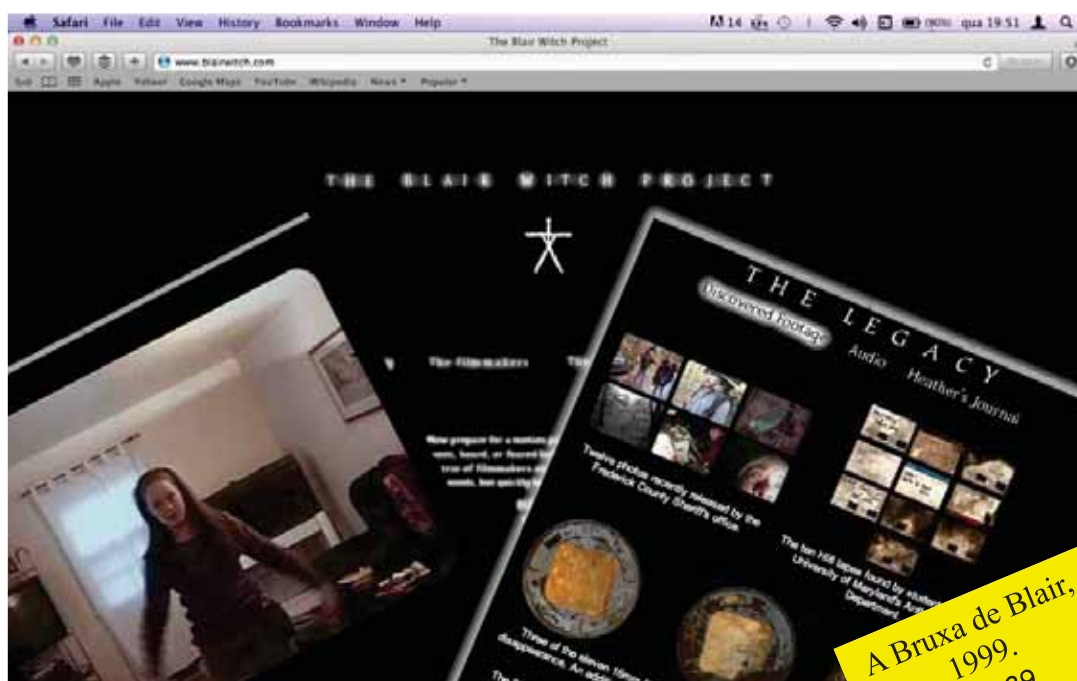
As histórias que perpassaram a narrativa tiveram uma cronologia estabelecida, como também detalhes minuciosos aos fatos que antecederem ao filme. Artefatos que pertenciam à lenda da bruxa foram falsificados, como pinturas, gravuras, livros antigos. E tudo foi apresentado, e enxertado no site. E o que era para ilustrar a narrativa se tornou parte integrante da própria.

Os espectadores *online* começaram a atribuir uma afetividade aos objetos, que se relacionavam com o mistério Blair, com tanto interesse e curiosidade Sanches resolveu abrir um fórum de discussões no site, e se espantou quando viu surgir uma legião de fãs sedentos por mais informações sobre o mito de *A Bruxa de Blair*.



*Dido & Aeneas*  
Ato I  
Aeneas - não tem um só  
destino, senão você!  
Que Dido me sorria e eu  
desafiarei os frágeis golpes  
do Destino.

*A Bruxa de Blair* tem uma narrativa labiríntica, rizomática em torno do desaparecimento dos estudantes, *uma verdade ou uma ficção?* Tudo estava misturado e conectado para perturbar a mente dos espectadores, e o mais interessante é que ainda hoje podemos encontrar pessoas que acreditam piamente na história contida no filme e no site.



### Curiosidades sobre *A Bruxa de Blair*

Ao chegar ao local da seleção, os candidatos se deparavam com um aviso que informava que as filmagens seriam muitíssimo rigorosas tanto fisicamente, quanto psicologicamente. No contratado havia uma cláusula que também afirmava que os atores seriam abusados psicologicamente pelos diretores, e realmente foram. Os atores que passaram no teste de seleção foram deixados completamente sozinhos no local das filmagens, a floresta de Burkittsville, com racionamento de comida e instruções que a cada dia eram entregues a um dos atores, os outros não ficavam sabendo

o que cada um deveria executar. Muitas vezes a noite eles eram assustados para dar veracidade à trama de suspense e terror.

O medo se fez presente, um medo que não fazia parte da realidade, um medo psicológico de algo que não existe, apenas indícios da existência da *Bruxa de Blair* eram apresentados para os atores durante as filmagens e, conseqüentemente, para os espectadores. Mas no decorrer do filme percebemos que a bruxa, ou a representação dela nunca apareceu de fato no filme. Fomos nós (os espectadores) quem a criamos em nossas mentes, em consequência dos relatos anteriores.

Os espectadores esperaram e torciam em cada momento que ela aparecesse de algum modo, porque foram levados a isso pelos indícios que se espalhavam no caminho, como as pedras empilhadas, os galhos amarrados nas árvores, o choro de crianças, e principalmente pela declaração dos moradores que afirmavam ter visto a bruxa. Sem nenhuma trilha sonora para aterrorizar, os sons que os espectadores ouviram, eram os sons que brotavam da floresta, com seus animais, o vento, pássaros, os galhos que iam se quebrando com o andar dos estudantes e suas respirações, o medo, gritos. Completamente sozinhos e perdidos em uma floresta, os três estudantes desapareceram, *e o que aconteceu de fato? — a essa pergunta só podemos responder com nossa imaginação — uma obra aberta é o que se tornou a Bruxa de Blair.*



\* Novembro de 1940 -  
Maio de 1941

Começando por Emily  
Hollands, sete  
crianças são raptadas  
da área que cerca  
Burkittsville,  
Maryland.

\*Idem ao °

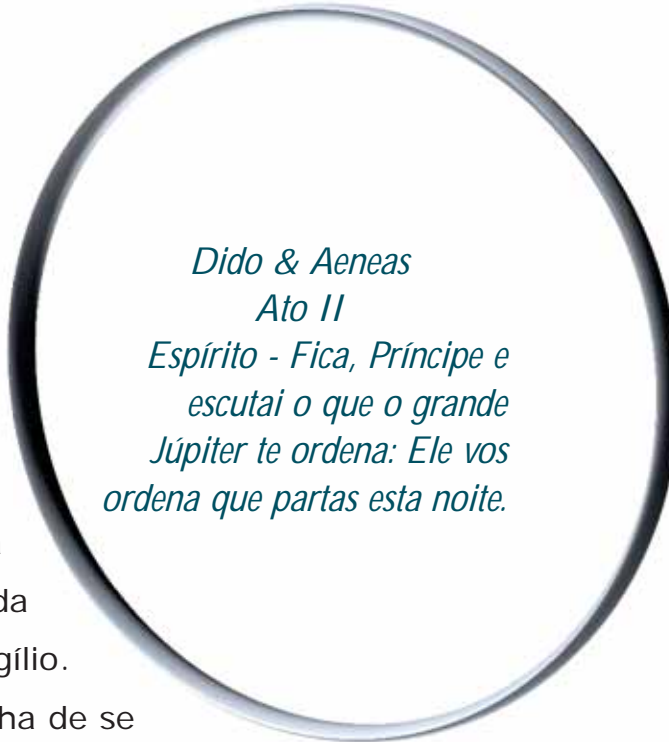




## Ópera Dido & Aeneas 2012

A ópera Dido e Aeneas foi criada no século XVII pelo compositor Henry Purcell<sup>57</sup> (1660-1711), e pelo libretista Nahum Tate (1652 -1715). Esta ópera foi um clássico da música barroca, sua origem remonta no Livro IV, da Eneida, do poeta romano Publio Virgílio.

Segundo Márcia Guimarães<sup>58</sup> a escolha de se montar uma ópera no Instituto de Artes da UNESP, e especificamente uma ópera de Henry Purcell, considerada sua única obra operística, mas tendo ele composto outras semi-óperas. Para Márcia a ópera Dido e Aeneas possuía uma riqueza de contrastes dramáticos, e de curta duração, que também possuía do ponto de vista didático uma complexidade vocal e técnica dos solistas. Essa complexidade foi compatível a capacidade vocal e técnica dos alunos da graduação em canto do Instituto de Artes, como também ela pode ser realizada pelos



*Dido & Aeneas*  
*Ato II*  
*Espírito - Fica, Príncipe e*  
*escutai o que o grande*  
*Júpiter te ordena: Ele vos*  
*ordena que partas esta noite.*

<sup>57</sup> Henry Purcell (Londres, 1659 -1695) é considerado um dos mais importantes compositores ingleses. Sua facilidade em compor para todos os gêneros e públicos, sua popularidade na corte durante reinados de três monarcas e sua vasta produção de odes cortesãs, músicas cênicas e de câmara o tornaram célebre. Além de Dido and Aeneas, compôs outra ópera, A tempestade, além de Lições para cravo, odes, hinos, composições religiosas, sonatas e fantasias para viola.

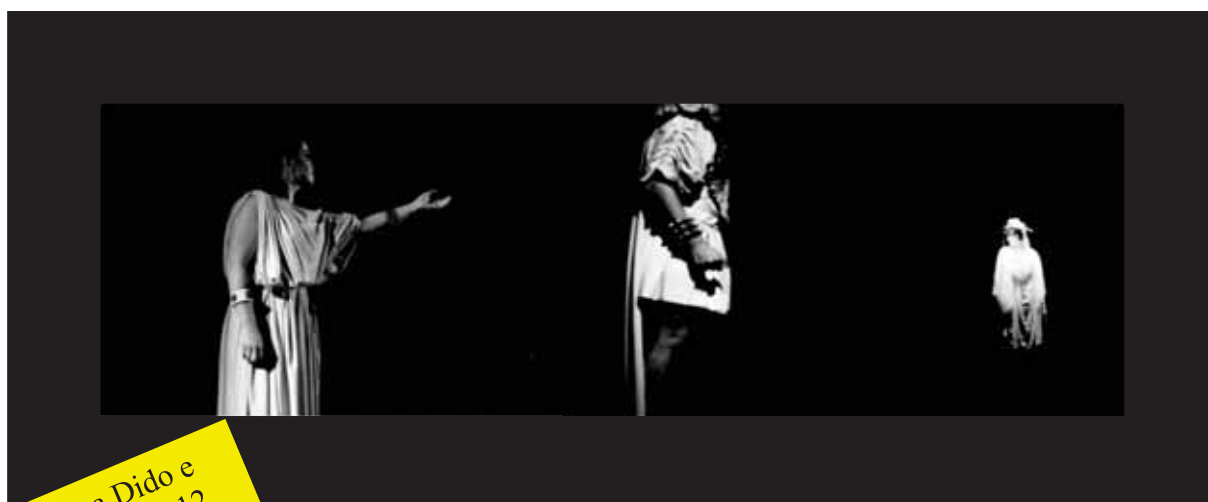
<sup>58</sup> Márcia Guimarães coordenadora Geral e Produção da Montagem operística Dido e Aeneas da UNESP – IA, 2012.

solistas muito jovens, que formaram o coro, sendo eles da graduação das áreas de instrumento, composição, regência e educação musical. O mais impressionante, nesta montagem é que os alunos do coro não são cantores ou pretendiam ser.

Esta ópera Barroca narra às consequências trágicas do amor de Dido, rainha de Cartago, por Aeneas, príncipe derrotado da Guerra de Troia. Aeneas é filho da deusa Afrodite com um mortal. Historicamente a primeira estreia pública de Dido e Aeneas teria sido na Escola para Meninas de Josias Priest, em Londres no ano de 1688. Dido e Aeneas é originalmente constituída de três atos, sendo a primeira parte totalmente cantada.

### Ato I

A ópera abre com a cena em que a rainha Dido ouve de Belinda, sua dama de companhia, uma exortação de que afaste a tristeza. Dido canta uma ária que registra todo o seu sofrimento. Belinda não hesita em indicar que Aeneas, príncipe troiano destronado, é a causa do sofrimento da rainha.



Ópera Dido e  
Aeneas. 2012  
Fig. 30

A cena seguinte apresenta Aeneas, que pede a Dido que aceite o seu amor. A rainha resiste aos pedidos do príncipe apaixonado. Aeneas



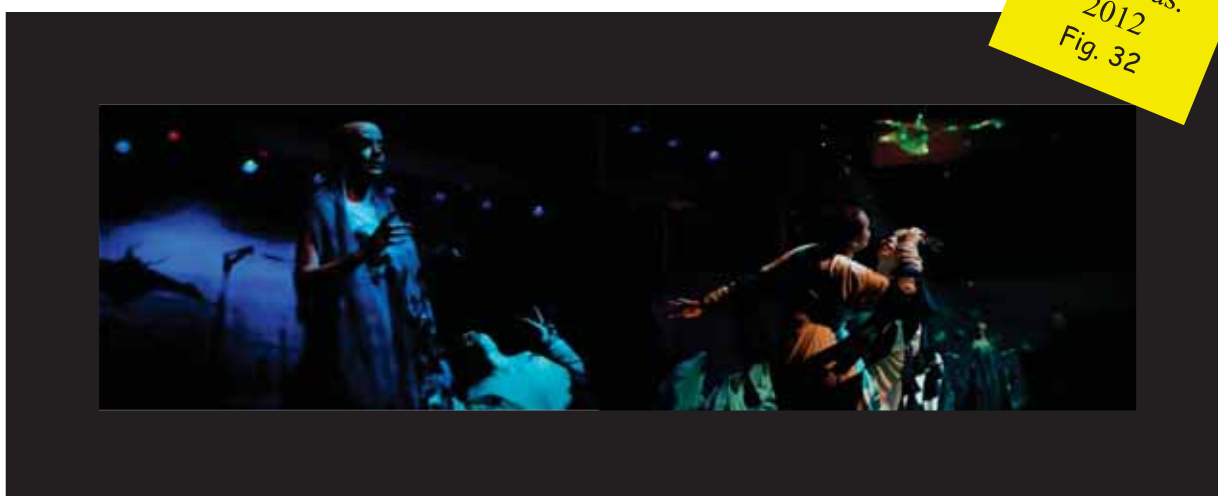
reforça seus pedidos, ecoados por Belinda e pelo séquito real. Ao final, prevendo a quebra da resistência de Dido, o séquito conclama a vitória da beleza e do amor, regozijando-se em alegre canto.



Ópera Dido e  
Aeneas. 2012  
Fig. 31

## Ato II

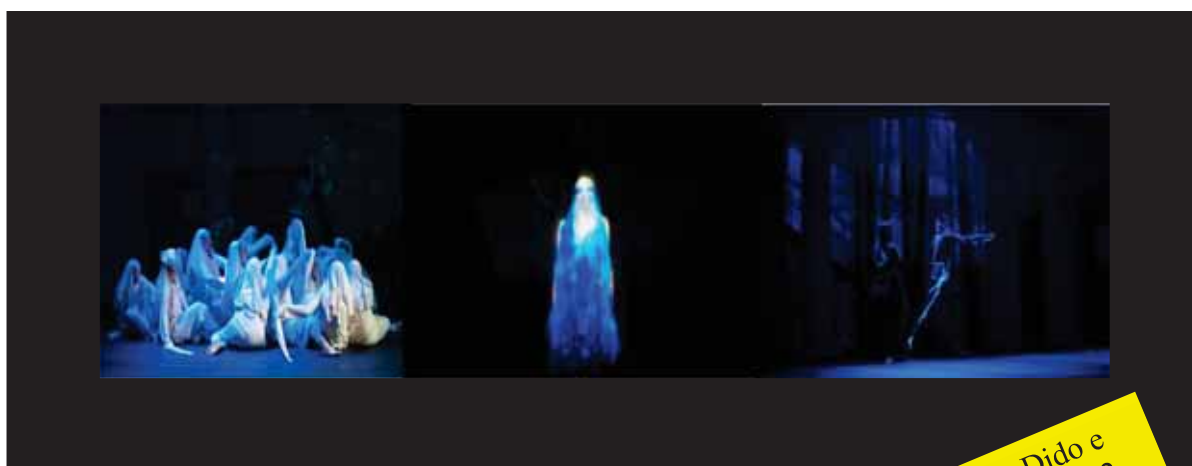
O segundo ato inicia com feiticeiras tramando a destruição de Dido e de Cartago. Elas elaboram o plano de enviar um duende disfarçado de Mercúrio, como emissário de Júpiter, para obrigar Aeneas a deixar Cartago e afastar-se de Dido.



Ópera Dido  
e Aeneas.  
2012  
Fig. 32



A segunda cena se dá em um pequeno bosque. Acompanhados de Belinda e do séquito, Dido e Aeneas interrompem uma caçada para repousar. Belinda e o séquito cantam as belezas do local.



Ópera Dido e  
Aeneas. 2012  
Fig. 33

A cena é interrompida quando se ouvem os trovões ao longe, o que leva Belinda a convocá-los a retornarem para a cidade. Todos partem menos Aeneas, que é retido pela aparição de Mercúrio, o duende disfarçado a mando das feiticeiras. Ele se diz mensageiro de Júpiter e diz a Aeneas que este deve partir para fundar

#### Carícias – cena 1:

*Ela lhe dá um murro no estômago e um golpe de joelho nos testículos. Ele cai no chão.*

**Mulher Jovem - Não tem azeite.**

**Homem Jovem - Ahhhhhhhhhh.**

**Mulher Jovem - O nosso acabou! Você vai ter pedir um pouco à vizinha.**

**Homem Jovem - Ah, não posso resp...**

**Mulher Jovem - Vamos levanta, não vamos perder tempo à toa.**

**Homem Jovem - Ah, Ah.**

(BELBEL, 2001; 14)

uma nova Troia em solo latino. Aeneas acata a ordem do deus, ainda que prefira morrer a abandonar Dido.

## Ato III

A cena se passa no porto de Cartago, no qual a frota troiana se prepara para zarpar. As feiticeiras confraternizam-se pelo sucesso de seu plano, já que a rainha será abandonada. Elas planejam ainda a destruição de Aeneas, em entusiástico canto de vitória a que se junta à alegria antecipada de ver o fim de Cartago.



Ópera Dido e Aeneas.  
2012  
Fig. 34

### Carícias – cena 1:

Mulher Jovem - Quer uma salada tropical ou não quer uma salada tropical??!!

Silêncio.

Homem Jovem - Ah.

Mulher Jovem - Quê?

Homem Jovem Aahhhh.

Mulher Jovem - Desculpa, mas se você não articular melhor.

Homem Jovem - Aahhhh.

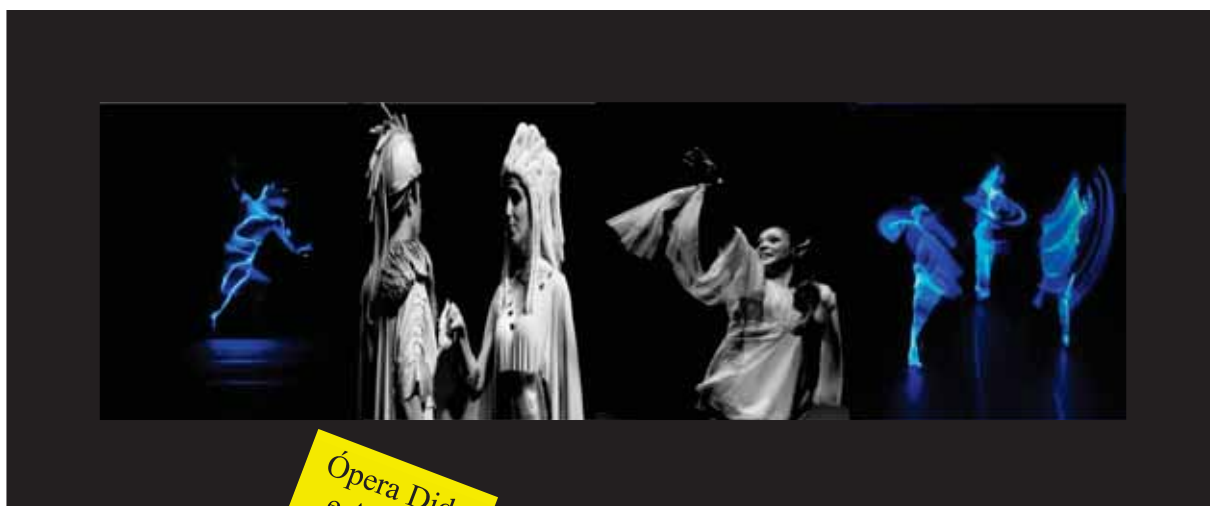
Mulher Jovem - quer dizer alguma coisa para mim, talvez?

Homem Jovem - Mmm .. ss...sim...

Mulher Jovem - Tá vendo? Tá se dando conta? Tá vendo como você ainda tem algo pra me dizer?

(BELBEL, 2001; 14)

Na cena seguinte, Dido encontra Aeneas. Dividido entre o dever de acatar a ordem de Júpiter ou ficar com a amada, o príncipe decide desobedecer às ordens divinas e ceder às ordens do amor.



Ópera Dido  
e Aeneas.  
2012  
Fig. 35

Dido chama-o ao seu dever, mesmo sabendo que isso significará o seu próprio fim. Aeneas parte e, desesperada de dor, Dido morre. Na última cena, o séquito, tomado de dor pela morte de Dido, evoca os cupidos para que a cubra de rosas o túmulo da rainha.



Ópera Dido e  
Aeneas. 2012  
Fig. 36

Ópera é um espetáculo que reúne música, teatro, dança, performance, artes visuais e cinema. Em sua composição encontramos cenários, figurinos e adereços, parte importante do espetáculo. É o que Richard Wagner (1813-1883), compositor alemão de óperas, chamou de “Arte Total”. Em suas origens na Itália (Florença) no Renascimento, no final do século XVI, a ópera se configurava como uma declamação de obras

clássicas, acompanhada por músicas. Mas ao passar dos anos a música passou a ter um destaque. Hoje, podemos dizer que uma ópera é um drama cantado com acompanhamento instrumental. Onde a encenação flutua entre o virtual e o presencial, por meio de projeções agigantadas, tecnologias multimidiáticas e com grande utilização da internet.

*Dido & Aeneas*  
*Ato III*

*Dido: Em nome de tudo que  
foi bom? Basta! Vós haveis  
renegado tudo que é bom.  
Correi ao Império que vos  
foi prometido e deixai Dido  
morrer abandonada.*

Segundo Richard Wagner, ópera é um espetáculo total que converge todas as outras artes. Dido e Aeneas, foi um exemplo desta convergência, professores do Instituto de Artes da Unesp e profissionais convidados se uniram desde fevereiro de 2012 para a montagem.

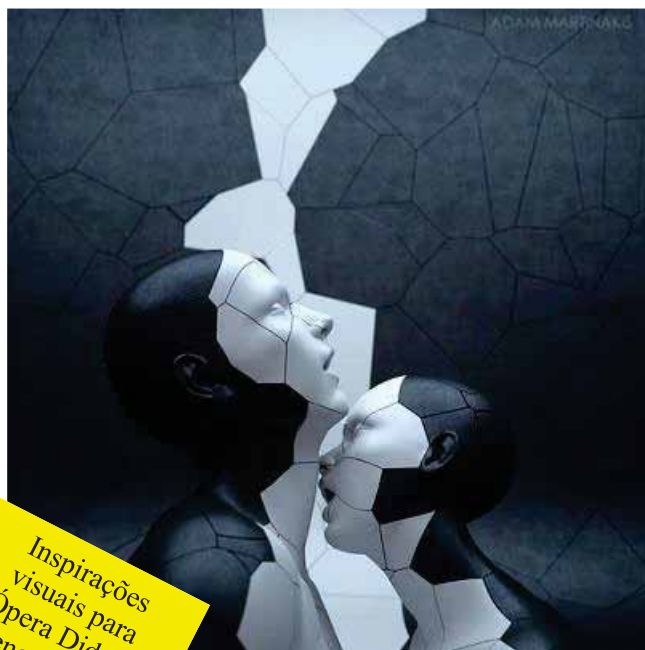
Esta foi à primeira incursão do Instituto de Artes<sup>59</sup> no gênero. A ópera foi resultado da produção conjunta entre os três departamentos Música, Artes Cênicas, Artes Visuais do Instituto, como também das

---

<sup>59</sup> O Instituto de Artes I.A da Unesp, situado na capital da cidade de São Paulo, apresentou nos dias 25, 26 e 27 de outubro de 2012 a ópera Dido e Aeneas de Henry Purcell. A produção buscou aprimorar a prática artística dos alunos da graduação e da pós-graduação do I.A e também aprimorar a formação de plateia por meio da apreciação de espetáculo operístico.

parcerias entre os Laboratórios, LAFIT - Laboratório de Figurino para Teatro, Studio PANaroma, e com os grupos Programa de Educação Tutorial - PET-Música, e o grupo de pesquisa GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte Ciência e Tecnologia.

Desenvolvemos no LAFIT todos os figurinos do coro, das bruxinhas, da Feiticeira, dos marinheiros, do príncipe Aeneas e da rainha Dido. Como também todos os adereços. A inspiração para os figurinos partiu da ideia de que tudo estava conectado a Dido. Todas as suas angustias, medos, vingança e amor, tudo fluía de sua mente. Todo o cenário como as projeções eram influenciadas pelos pensamentos da rainha de Cartago.



Inspirações  
visuais para  
Ópera Dido e  
Aeneas. 2012  
Fig. 37

Inspirações para a  
composição de  
figurinos da Ópera  
Dido & Aeneas  
2012. Fig. 38



Inspirações  
visuais para  
Ópera Dido e  
Aeneas. 2012  
Fig. 39



Optamos por uma montagem contemporânea, onde projeções holográficas criadas por vídeo mapping contracenaram com as personagens. A cenografia foi construída para facilitar a manipulação das imagens projetadas que dialogavam com a encenação, tanto a encenação do coro como dos atores principais.

Bailarinas de tecido acrobático também participaram da récita, surgindo do urdimento no exato momento do triunfo das bruxas, proporcionado à encenação um tom sombrio e tenso.

A iluminação foi extremamente importante ao espetáculo, porque com exceção do figurino da Feiticeira que era azul marinho, todos os outros figurinos eram neutros para absorverem os contrastes da iluminação e assim, se conectarem ao todo. A luz ocupou uma posição de destaque em relação à cenografia e o figurino, pois possibilitou a partir dos atores, a fusão entre a cenografia, o

Inspirações para a  
composição  
cenográfica da  
Ópera Dido &  
Aeneas 2012. Fig.40





figurino e a canção.

Voltando a questão do espaço cênico, sentimos a necessidade de uma transformação cenográfica que atribuísse vida à obra teatral. Procuramos criar não um espaço realista que buscasse a ilusão, mas um espaço dinâmico. Construído a partir de princípios imagéticos e ópticos, que revelassem as angustias, a inveja (materializada pela Feiticeira) e desventuras advindas da mente da rainha de Cartago.

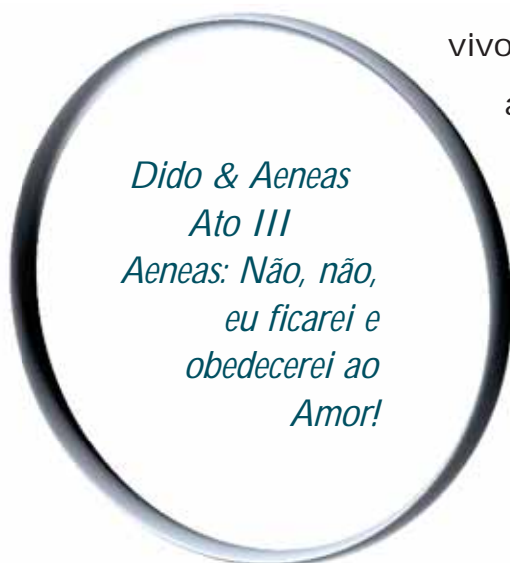
Como, por exemplo, usamos vídeo mapping para fazer a fusão da rainha Dido com a Feiticeira, vide figura 31 – com este mapeamento imagético

conseguimos um efeito de holografia para a cena. O espaço cênico foi composto por poucos elementos, que se tornaram significativos, a partir, da relação



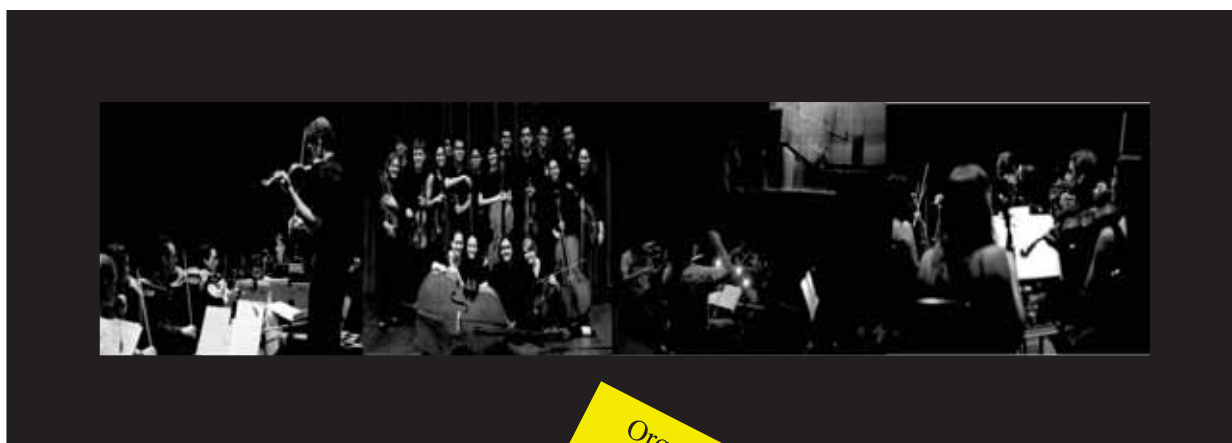
com os atores, mas especificamente com o coro, que dançou, representou e se transformou em cenário nesta apresentação de Dido e Aeneas. Mas, para que a obra de arte viva pudesse se materializar foi necessário impor o movimento, a performance, segundo Adolphe Appia "Se o ator é o elemento primeiro de tradução da música, o movimento é o regulador das fusões entre as artes que coexistem no espetáculo".

Performances que a partir dos movimentos sugeridos pela música e materializados pelos atores e pelos outros elementos cênicos fizeram surgir um espetáculo formado por diferentes linguagens. Transmissões ao



vivo via streaming de vídeo também aconteceram nesta montagem contemporânea de Dido e Aeneas, com o intuito de promover a todos os espectadores uma relação mais íntima com o gênero operístico.

E não podemos esquecer-nos da importância da orquestra, que também foi regida ao longo de toda récita por três regentes, ainda estudantes que aplicaram na prática seus conhecimentos. Segundo o diretor Artístico Abel Rocha “todo o material orquestral foi feito especialmente para esta montagem”. Portanto, na ópera Dido e Aeneas, a busca por uma revelação da interioridade da personagem Dido foi o foco principal que desencadeou nesta obra de arte total.



Orquestra da Ópera Dido e Aeneas. 2012  
Fig. 42

Declaradamente Dido e Aeneas<sup>60</sup> foi uma obra de arte total. Esta

<sup>60</sup> Direção Geral de Dido e Aeneas: Coordenação geral e produção: Márcia Guimarães, Assistente de coordenação: Eduardo Oliva, Direção Artística: Abel Rocha, Assistente de direção Artística: André Kuratomi e Mariana Kahowec, Direção Vocal: Márcia Guimaraes, Direção Musical: Ângelo Fernandes, Concepção e direção cênica: Luiz Eduardo Frin, Assistente de direção cênica e coordenador de palco: Jorge Godoy, Direção de



constatação foi observada, por meio da música, das relações entre os elementos do espetáculo, como o cenário, a luz, pelos movimentos de revalorização do corpo dos atores. A arte total tem a necessidade de centralizar um elemento orgânico dentro de um sistema. Segundo Appia, “se um elemento orgânico não estivesse ao centro deste processo, a desejada síntese entre as artes não se daria”. Nesta montagem contemporânea recodificamos o espaço cênico, os figurinos e a performance dos atores, como também, a música, por meio de uma regência múltipla e participativa com a encenação.

---

movimento: Kathya Godoy, Coreografia: Diego Mejía e Kathya Godoy, Assistente de Expressão corporal: Flávia Brassarola Borsani, Direção de Arte e Cenografia: Rosangella Leote, **Assistente de Direção de Arte e Cenografia, auxiliar de montagem, cenotecnia e figurino do personagem Espírito: Daniela Farias** e Hosana Celeste, Criação de Figurino e Adereços: Carlos Prestes, Ozenir Ancelmo, Andrea Cantón, ake up e Caracterização: Márcio Desideri, Video Mapping: REC(O)RGANIZE Fernanda Duarte e Rodrigo Rezende, Direção de Sonorização Eletrônica: Flo Menezes, Assistente de Sonorização Eletrônica: George Alvesskog, Transcrição Fonética do Inglês britânico: Martha Herr, Assistente de Direção: Wladimir Mattos, Fonoaudióloga: Gislaine Ferro Cordeiro, Avaliação vocal e acústica: Gislaine Ferro Cordeiro e Maria Eugênia Dajr, Otorrinolaringologista: Adriana Hachiyd, Edição de Partitura de Orquestra: Guilherme Prioli e Pedro Messias, Iluminação: Alexandre Sampaio e Daniel Avilez, Documentação Audiovisual: Paulo Fattori Plana.

## C onsiderações Finais.

Como poderem perceber ao longo da dissertação o procedimento hipertextual, ou rizomático foi construído para proporcionar uma visão do todo pela parte, rompendo com uma leitura linear da pesquisa. E assim, atribuindo força ao propósito da dissertação e sua meta de pesquisa, que foi demonstrar a convergência existente entre diferentes linguagens.

Os elementos convidativos desse hipertexto foram compostos por narrativas paralelas ao texto central, que se puseram em provocação para explorá-las, por pequenas histórias que ao longo da leitura foram tomando forma. E repetindo-se num pensamento espiralado, compondo a trama, como estratégias, que foram fazendo sentido e deram pistas de como as obras apresentadas religariam umas nas outras em prol de um pensamento complexo, decupado, fragmentado, lacunar, e ao mesmo tempo organizador, que atraiu o leitor para o centro da pesquisa.

Cada narrativa paralela teve seu *design* estudado e desenvolvido para representar visualmente o enredo narrativo, como, por exemplo, nos quadros narrativos dos treze livros que compõem a história do filme *O Livro de Cabeceira* de Peter Greenaway, a cor azul foi escolhida para demonstrar a frieza e morbidez de seus livros e a determinação da sua personagem principal, Nagiko. O mesmo aconteceu com os quadros narrativos de *A bruxa de Blair*, onde o *design* barroco e a cor vermelha da fonte foram escolhidos para representar algo antigo e tradicional, como as lendas de bruxas. Em *Descrição de Imagem* ou *DDI* a cor marrom dos quadros narrativos foi usada para remeter a terra de onde os mortos se

levantam para reparar ou cometer seus erros e acertos. Nos quadros narrativos de *33* o clima *Noir* do filme foi retratado na escolha da cor preto e branco, como também na fonte escolhida onde o *design* da fonte assemelha-se as escritas de uma máquina de escrever, e assim compondo o clima investigativo das histórias clássicas de detetives. E Por fim, nos quadros narrativos da ópera *Dido e Aeneas*, foi escolhida a figura da aliança para representar a história do amor eterno entre a Rainha de Cartago e o Príncipe Troia.

Dada à complexidade e a extensão do tema aqui tratado, é importante enfatizar que de maneira alguma é nossa intenção encerrar esta discussão. Nem poderíamos, já que a convergência entre as linguagens do teatro, cinema e vídeo impulsionadas ou não, pelo suporte tecnológico internet, vem se transformando e nos surpreendendo com um fluxo de trabalhos, pesquisas e experimentos contínuos.

Nossa intenção, portanto, é demonstrar que as diferentes linguagens aqui apresentadas não estão atreladas, presas as formas de apresentação, exibição e desenvolvimento, que se estipulou como sendo respectivamente seus padrões representacionais, ou seja, as linguagens estão expandindo suas fronteiras, por meio da exploração e experiências com e entre dispositivos próprios ou diversos.

Segundo Michel Foucault (apud, KLEIN, 2007) “o dispositivo, consiste numa rede que pode ser estabelecida entre diferentes elementos, tais como: o poder em relação a qualquer formação social; a relação entre fenômeno social e o sujeito; e a relação entre discurso e a prática, as ideias e as ações, atitudes e comportamentos”.

Observamos que os artistas estão questionando as singularidades dos processos de produção cultural como formas fixas e autônomas. Em prol do retorno as primeiras formas de representação, onde a junção de seus dispositivos técnicos formalize um ambiente dinâmico, expansivo de forma que faz emergir uma nova linguagem, com o princípio de atualizar e

convergir os diferentes conceitos, suportes, e veículos que ultrapassam o campo da arte, da comunicação e da tecnologia. De modo que as confluências entre os dispositivos abarquem e contaminem a reflexão conceitual de resultados em diversas linguagens, como, as artes visuais, cinema, teatro e vídeo. Os dispositivos, seja, ele, teatral, cinematográfico e videográfico são de fato “um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos, simultaneamente técnicos, discursivos, arquitetônicos e afetivos”. (PARENTE, 2009; 28).

Atualmente os processos de reinterpretação dos dispositivos passam por dois modelos de compreensão. 1º - um único dispositivo pode dar lugar a uma variabilidade de modelos de representação e pontos de vistas distintos, um exemplo desta variante, seria a história da câmera escura, que segundo André Parente (2009), a câmera escura no século XVII se torna um modelo de percepção passiva, e no século XIX se transforma em modelo de percepção ativa. “Em outras palavras, uma mesma mídia pode esconder, por trás de uma aparente identidade, diferentes dispositivos”. (PARENTE, 2009; 33)

O 2º modelo de compreensão seria pelas diferenças e não pelas similaridades de dispositivos entre os meios, por exemplo, na história do cinema, onde se observa um pré e pós-cinema, desde a Caverna de Platão, a câmera escura, ao panorama até chegar à fotografia, todos estes dispositivos fizeram e fazem cinema, mas todos por meio de suas características, e “todos nos faz ver o cinema de outra maneira, porque este é um tipo de relação entre imagens, e entre imagens e espectadores e não uma realidade imutável” (PARENTE, 2009; 33)

Este modelo de arte visual que se aciona, por meio de dispositivos convergentes, que estabelece uma reflexão a respeito das novas perspectivas no campo deste fenômeno contemporâneo, bem como compreender de que maneira questões como: Qual é a influência das mídias contemporâneas na cultura e nas artes? De que modo se dá a

convergência nas artes visuais, cinema, vídeo, teatro? O produto gerado por esta convergência é entendido como arte? O que qualifica uma obra na convergência de outras linguagens? Como se processa a compreensão dessa convergência entre o meio, o artista e o espectador? Mas, para maiores esclarecimentos, levantamos todas estas questões, porém, não respondemos algumas delas, pois pretendemos continuar com a investigação e responde-las em pesquisas futuras.

Em relação à primeira questão, qual é a influência das mídias contemporâneas na cultura e nas artes? Ao longo da pesquisa compreendemos que, as mídias contemporâneas, como, por exemplo, mídias sociais como, Twitter, Facebook e Youtube, exercem no mundo contemporâneo um papel primordial. Elas são essenciais para a democracia comunicacional, e estão com o alto índice de acessos (a internet) pela população mundial.

A internet está cada vez mais democrática, na medida em que se multiplicaram as fontes, as pesquisas e as experimentações, sejam elas quais forem. Mas, aqui destacamos as experimentações artísticas. Estas por sua vez, tiveram um altíssimo índice de incidência com o uso da internet, tanto por parte dos artistas amadores, quanto por parte dos artistas profissionais. Isso não significa que esses artistas não complementem seus trabalhos, por meio da mídia convencional.

Ao longo da pesquisa apresentamos artistas com suas respectivas obras, de modo a exemplificar a convergência nas artes visuais, e constatamos, que as artes visuais aqui em evidência se expandiram assumindo a reinterpretação de seus dispositivos imagéticos, no âmbito dos conceitos da arte contemporânea, caracterizados pela confluência dessas linguagens (teatro, cinema e vídeo), que por sua vez, proporcionou uma expansão e a emergência de uma nova arte de contar histórias e, conseqüentemente, de uma narrativa dinâmica.

Essa nova arte é ao mesmo tempo acionada por *inputs* orgânicos e virtuais, que romperam com as fronteiras que demarcavam e impediam a justaposição das linguagens, ou seja, os territórios e fronteiras entre a cena, a ação artística e seus terrenos estéticos se expandiram. Segundo Fernando Villar<sup>61</sup> “estas fronteiras movediças, cambiantes e comunicantes delimitavam uma noção de territórios igualmente movediços, cambiantes e comunicantes e, neste sentido podem ser considerados entre - lugares, entre - pensamentos, entre - tempos. Interessam-nos o movimento de travessia, de fertilização cruzada, de convergência, de contaminação e de mediações entre as artes cênicas e outras artes”.

Lembramos, ainda que para melhor compreensão dessas conexões, foi preciso entender que estas confluências entre arte e tecnologia, atualmente tão bem integradas e estabelecidas com as artes visuais, foi o ponto de partida para nossa reflexão. Foi ao longo dessas relações entre arte e tecnologias que se estabeleceram importantes rupturas no campo das artes visuais, permitindo que estes códigos expandissem seus rótulos iniciais, por máquinas e conexões via internet, permitindo que estes códigos se aproximassem mais do espectador, ou melhor, do interator, que representa a expansão do seu próprio corpo e, portanto, a extensão de seus sentidos e sensibilidade.

Ao observar estas reinterpretações de dispositivos e conseqüentemente sua convergência, damos conta, de que estamos vivenciando um novo contexto contemporâneo, novas narrativas que exploram múltiplas experiências. A incorporação da tecnologia faz com que as fronteiras que limitavam a criatividade dos cineastas, dos dramaturgos e dos videoartistas sejam demolidas. Não precisamos mais rotular uma obra de arte, a discussão não é mais essa, o que importa agora é explorar e expandir o modo, o modelo, o dispositivo de contar

---

<sup>61</sup> Fernando Villar, 2006. Coordenador do GT Territórios e Fronteiras (2003-2006) da UNB. Disponível em: <http://kinokaos.net/tfc/geral20061/00/gtjornal.htm>. Acesso em 22/03/2013

histórias, novas narrativas que exploram as mídias antigas e contemporâneas, e por meio delas invadir mundos desconhecidos.

Presenciamos experiências artísticas que estão se comunicando, por meio de sites próprios, sites de distribuição e compartilhamento como o YouTube, ou simplesmente utilizando a internet ou transmissões via antena ou de *streaming* de vídeo ao vivo.

Esse advento de novas ferramentas para produzir conteúdo e canais de distribuição fez fluir um fluxo de ideias, que proporcionaram novos pensamentos e comportamentos ao interator. O público alvo dessa nova estética tem um perfil multidisciplinar e sem preconceitos. As artes e as mídias antigas foram retomadas e chamadas a se inter-relacionar com as novas tecnologias. Este movimento fez emergir uma terceira linguagem que, por sua vez, chega munida de poderes que poderão revolucionar as ideias, o comportamento e a criatividade artística, tanto por parte do artista, quanto por parte do espectador, que nesse momento específico, também interage, e coaduna com a obra, pois, ele passa a ser ao mesmo tempo construtor, executor, emissor, receptor e espectador deste projeto artístico. “Lembrem-se disto: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final” (JENKINS, 2009, p. 43).

E pensando na convergência como processo; percebemos que as obras artísticas apresentadas aqui são representantes desse momento de elevação de *status* de uma linguagem, e de quebra de paradigmas nas artes visuais, onde a ação do artista, mais especificamente, a maneira como ele se relaciona com os dispositivos, as ferramentas e os suportes tecnológicos. E como ele, reformula, reinterpreta toda a tradição de se contar histórias, e de como estas histórias invadem novos territórios e públicos diferenciados. Essa tríade - arte, tecnologia e convergência - possui um caminho próspero no contexto contemporâneo.



# R

## Referências Bibliográficas:

ANCHIETA, José: **A importância da Cenografia**. Catálogo da exposição: Cenografia um novo olhar. São Paulo. SESC Pompéia, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE; Michel: **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas. Editora Papirus, 2003.

BARROS, Anna, SANTELLA, Lúcia: **Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XX**. São Paulo. Unimarco Editora, 2002.

BELBEL, Sergi: **Caricias - in Novas Dramaturgia Espanhola**. Rio de Janeiro. Editora 7 Letras, 2001.

BERCHMANS, Tony: **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. São Paulo. Editora Escrituras, 2006.

BORGES, Gabriela: **Nas Margens – Ensaio sobre teatro, cinema e meios digitais**. Lisboa. Editora Gradativa, 2010.

BRIGGS, Asa e BURKE, Peter: **Uma história social da mídia**. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2006.

CAMPBELL, Joseph com MOYERS, Bill: **O poder do mito**. São Paulo. Editora Palas Athena, 2004.

CAMPOS, de Flávio: **Roteiro de Cinema e Televisão; a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar, 2007.

CARDOSO, João B. F.: **Cenário televisivo – linguagens múltiplas fragmentadas**. Tese de Doutorado – PUC-SP: Programa de Comunicação e Semiótica, 2006.

CAUDURO, Flávio Vinicius: **Design gráfico & pós-modernidade**. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 13. Dezembro de 2000.

CORTÁZAR, Júlio: **O Jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro. Editora Civilização Brasileira, 2009.

CASTELLS, Manuel: **A Galáxia da internet – Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2003.

COHEN, Renato: **Performance como linguagem**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2011.

COMPARATO, Doc: **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1999.

DIAS, José. **Cenografia: Arte técnica e linguagem**. Artigo apresentado em oficina de cenografia. São Paulo. SESC Consolação, 2008.

DELEUZE, Gilles: **Mil Platôs**. São Paulo. Editora 34, 2011.

DONDIS, A. Donis: **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo. Editora Martins Fontes, 1997.

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

ECO, Umberto: **Obra Aberta**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2012.

EISENSTEIN, Sergei: **A Forma do filme**. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar Editor, 1990.

EISENSTEIN, Sergei: **O sentido do filme**. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar Editor, 1990.

FARIAS, Daniela Santos de: **Processos Co-evolutivos da Cenografia em Hoje é Dia de Maria**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP, 2008.

FERRARI, Pollyana: **Hipertexto, Hipermídia – as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo. Editora Contexto, 2010.

\_\_\_\_\_ : **A Força da Mídia social - Interface e Linguagem Jornalística no Ambiente digital**. São Paulo. Editora Factash, 2010.

FOLETTTO, Leonardo: **Efêmero Revisitado – conversas sobre teatro e cultura digital**: São Paulo. Funart, 2010.

FOUCAULT, Michel: **Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro. Editora Forense Universitária, 2012.

FLUSSER, Vilém: **Ensaio sobre a fotografia – Para uma filosofia da técnica**. Lisboa. Relógio D'água, 1998.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo. Editora AnnaBlumer, 2011.

FORTIN, R: **Compreender a complexidade: introdução ao método de Edgar Morin**. Lisboa. Instituto Piaget, 2005.

GRAU, Oliver: **Arte Virtual – da ilusão à imersão**: São Paulo. Editora SENAC. 2007.

GOSCIOLA, Vicente: **Roteiro para as novas mídias**. São Paulo. Editora SENAC, 2003.

GUIN SBURG, J e FERNANDES, Sílvia (ORGS) - COELHO, Sergio Salvia: **O Pós-dramático**. São Paulo. Perspectiva, 2010.

JENKINS, Henry: **Cultura da Convergência**. São Paulo. Editora Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven: **Cultura da Interface – Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro. Editora ZAHAR, 2001.

LANDOW, George P.: **Hipertexto 3.0**. Barcelona. Editora Paidós, 2008.

LEHMANN, Hans-Thies: **Teatro pós-dramático**. São Paulo. Cosac & Naify, 2007.

LÉVY, Pierre: **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 2010.

\_\_\_\_\_ : **O que é o Virtual**. São Paulo. Editora 34, 2011.

**LIMITE, 16º Festival de Arte Eletrônica**. SESC- VídeoBrasil. 2007.

MACIEL, Katia. **Transcinemas**. Rio de Janeiro. Editora Contra Capa, 2009.

MACHADO, Arlindo: **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar, 2007.

\_\_\_\_\_: **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas. Papyrus, 1997.

\_\_\_\_\_: **Regimes de Imersão e Modos de agenciamentos – in Transcinemas**: Rio de Janeiro. Editora Contra Capa, 2009.

MANTOVANI, Anna: **Cenografia**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

MARTIN, Marcel: **A linguagem cinematográfica**. São Paulo. Editora Brasiliense. 2009.

MCLUHAN, Marshall: **Os Meios De comunicação como Extensões do Homem ( UNDERSTANDING MEDIA)**. São Paulo. Editora Cultrix, 2007.

MERCADO, Gustavo: **O olhar do Cineasta – aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica**. Rio de Janeiro. Editora Elsevier, 2011.

MONTAÑO, Sônia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana. **Impacto das novas Mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre. Editora Sulina, 2012.

MORIN, Edgar: **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre. Editora Sulina, 2011.

MÜLLER, Heiner. **Medeiamaterial e Outros Textos**. Rio De Janeiro. Editora Paz e Terra, 1993.

NERO, Del Cyro. **Cenografia uma breve visita**. São Paulo. Editora Claridade, 2008.

NOJOSA, Urbano Nobre. **Da Rigidez do Texto à Fluidez do Hipertexto – in Hipertexto, Hipermídia – as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo. Editora Contexto, 2010.

PARENTE, André. **A forma cinema variações e rupturas. In Transcinemas**: Rio de Janeiro. Editora Contra Capa, 2009.

PAREYSON, Luigi. **Estética: teoria da formatividade**. Petrópolis. Vozes, 1993.

PERES, Francisco Serpa: **O corpo tecnológico: Intersecções entre performer e mídias**. Dissertação de mestrado. Escola de comunicação e artes ECA/USP 2008.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2005.

PEREIRA, Miguel Serpa. **Cinema e Ópera: um encontro estético com Wagner**. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicação e Artes – USP, 1995.

RÖHL, Ruth. **O Teatro de Heiner Müller**. São Paulo. Editora Perspectiva, 1997.

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

\_\_\_\_\_: **Por que as Comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo. Paulus, 2005.

\_\_\_\_\_. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo. Editora Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_, NÖTH, Winfried. **Imagem Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo. Editoras iluminuras, 2012.

\_\_\_\_\_. **Navegar No Ciberespaço – o perfil cognitivo do Leitor Imersivo**. São Paulo. Editora Paulus, 2004.

SERRONI, J. C: **A importância da Cenografia**. Catálogo da exposição: Cenografia um novo olhar. São Paulo. SESC Pompéia, 1995.

TEIXEIRA, Mônica. **Cenografia**. In: Revista: Tela Viva. Abril de 1997.

URSSI, Nelson José: **A Linguagem Cenográfica**. Dissertação de mestrado. USP-ECA, 2006.

VALENTE, AGNUS. **Útero, portanto Cosmos - Hibridação de Meios, Sistemas de Poéticas de um SKY ART INTERATIVO**. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo – USP, 2008.

VIANA, Fausto, R, P. **A Cenografia: Introdução histórica e considerações**.

Tese de livre-docência - ECA-SP, 2006.

Wagner, Richard: **Obra de Arte do Futuro**. Portugal. Editora Antígona, 2003.

YOUNGBLOOD, Gene: **Expanded Cinema**. New York: E. P Dutton & Co. Inc, 1970.

## ARTIGOS EM MEIO ELETRÔNICO

ALESSANDRI, Patrícia Cordeiro de Abreu: **A Questão do Híbridismo na produção fotográfica contemporânea brasileira**. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2012. Disponível em: <http://aleph50018.pucsp.br/F/YCL8SSQKHYDF79E1MKK89KP672HUCL64SN8YRTUEPANSB2DNR5-17085?func>. Acesso em 12/ 2/ 2013.

CLÉBER Eduardo: **33 Kiko Goifman**, Brasil, 2003. Revista de cinema Contracampo. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/58/33.htm> Acesso em 10/11/ 2012

**CURIOSIDADE SOBRE A BRUXA DE BLAIR**. Disponível em: <http://www.seinsinuando.com/?p=7895>. Acesso em 14/07/ 2012. Acesso em: 12/6/ 2012.

BERNADET, Jean-Claude: **"33" traz novos horizontes aos documentários**. Disponível em: Folha de São Paulo: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u42369.shtml> - acesso em 12/08/2012.

BONFITTO, Matteo: **A cinética do invisível**. Revista eletrônica sala preta v.2 n. 1 2002. Disponível em:

[www.revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/download/.../97](http://www.revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/download/.../97).

Acesso em 22/ 10/ 2011

BYLAART, Cid Ottoni: **Referências redes textuais literárias ou a noção de hipertexto e a literatura contemporânea**. II Encontro nacional sobre

hipertexto Universidade Federal do Ceará, 2007. Disponível em: [http://www.ufpe.br/nehete/hipertexto2007/anais/ANAIS/Art17\\_Bylaardt.swf](http://www.ufpe.br/nehete/hipertexto2007/anais/ANAIS/Art17_Bylaardt.swf). Acesso em 13/ 4/ 2012

COHEN, R.: "**Performance e Rede-Mediações na Era da Tecnocultura**", 11/2002, Artigo em Hipertexto, SESC SP- EDIÇÃO ELETRÔNICA, pp. 1, pp.1-1, São Paulo, SP, BRASIL, 2002. Disponível em:

<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/textorede.htm>. Acesso em 23/ 3/ 2013.

FARIAS, Daniela Santos de: **Micro-histórias que transpõem fronteiras da tradição**. São Paulo. Revista Palíndromo. Disponível em:

[http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/edicoes/5\\_processos\\_artisticos\\_contemporaneos/153\\_daniela-santos-de-farias\\_palindromo5.pdf](http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/edicoes/5_processos_artisticos_contemporaneos/153_daniela-santos-de-farias_palindromo5.pdf). Acesso em 12/ 12/ 2011.

\_\_\_\_\_ : **Convergência de Linguagens, Artes Visuais: Cinema, Vídeo, Teatro e Internet. Convergence of Languages, Visual Arts: Film, Video, Theatre and the Internet**. UTFPR Curitiba, IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade. Curitiba, 2011. Disponível em: [www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd.../gt020-convergenciade.pdf](http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd.../gt020-convergenciade.pdf). Acesso em 12/ 12/ 2011.

FILHO, Ruy: **A tecnologia como Reconhecimento do Humano**. Revista Antro Positivo 3º Edição Julho de 2012. Disponível em:

<http://issuu.com/antropositivo/docs/antropositivoed3?mode=window>. Acesso em 3/6/2012.

GARICIA, Wilton: **Comunicação, Tecnologia e Subjetividade: Apontamentos Estratégicos**. Revista Cenário da Comunicação, São Paulo, V, 7, N. 83-89, 2008. Disponível em: [www.spell.org.br/.../comunicacao--tecnologia-e-subjetividade--apontame](http://www.spell.org.br/.../comunicacao--tecnologia-e-subjetividade--apontame). Acesso em 12/ 3/ 2013.

GOETHE, VJohann Wolfgang Von: **Fausto** (1749-1832). Versão para eBook. Disponível em: [eBooksBradil.com](http://eBooksBradil.com). Acesso em 10/8/2012.



\_\_\_\_\_ : **Fausto de Goethe**. Disponível em:

<http://br.answers.yahoo.com/question/index?qid=20130410133848AA2o2Tp>. Acesso em 21/ 10/ 2012.

GOMEZ, J.: **Transmedia Storytelling**. Disponível em:

<http://multishow.globo.com/Olha-Issso/Jeff-Gomez-sobre-transmedia-storytelling---As-midias-sociais-estao-em-sua-infancia-.shtml>. Acesso em 28/03/2011.

GPC – Grupo de Pesquisa em Cibercidades: **A convergência midiática na visão de Henri Jenkins**, 2009. Disponível em: [WWW.gpcandrelemos.info/blog](http://WWW.gpcandrelemos.info/blog). Acesso em 19 de fev. 2012.

GUINSBURG, J.: **Dois Diálogos**. Rev. USP, São Paulo, n. 76, fev. 2008. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13644/15462> Acessos em 19 de fevereiro 2012.

GUMBRECHT, Hans Ulrich e HARRISON, Robert Pogue: **Convergência paradoxal: desafios e oportunidades em nosso futuro?** Revista. USP, São Paulo, n. 76, fev. 2008. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13643/15461>. Acessos em 20 /2/2012.

KLEIN, Otavio José: **A gênese do conceito de dispositivo e sua utilização nos estudos midiáticos**. Revista estudos em comunicação n1, 215-231 abril de 2007. Universidade de Passo Fundo. Disponível em: [www.ec.ubi.pt/ec/.../klein-otavio-genese-do-conceito-de-dispositivo.pdf](http://www.ec.ubi.pt/ec/.../klein-otavio-genese-do-conceito-de-dispositivo.pdf) . Acesso em 23/ 2/ 2013

LA FURA DELS BAUS. **Manifesto binário da Companhia La Fura dels Baus**. Disponível em: [www.lafura.com/entrada/eng/manifest.htm](http://www.lafura.com/entrada/eng/manifest.htm). Acesso em 4/ 3/ 2011

MACHADO, A.: **Arte e Mídia: aproximações e distinções**. Galáxia, Brasil, v. 2, n. 4, 2002. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index>>

[php/galaxia/article/view/1309/1079](http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/view/1309/1079)>. Acesso em: 21 jan. 2011.

MACHADO, Irene: **Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias, mas não teria coragem de perguntar a Dziga Viertov**. Galáxia, Brasil, v. 2, n. 3, 2007. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/view/1301/1071>>. Acesso em: 21 jan. 2011.

\_\_\_\_\_: **Digitalização. Linguagem. Discurso. As Mediações Dialógicas Possíveis**. Revista Lumina - Juiz de Fora - Facom/UFJF - v.4, n.2, p. 19-48, jul./dez. 2001 v. 5, n. 1, jan./jun. 2002. ISSN 1516-0785. Disponível em: [www.facom.ufjf.br](http://www.facom.ufjf.br). Acesso em 12/02/ 2012.

\_\_\_\_\_: **Por que se ocupar dos gêneros?** Revista Symposium. Ano 5, nº1, 2001. Disponível em: [www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/3194/3194.PDF](http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/3194/3194.PDF). Acesso em 15/8/2012.

MAIA, Hebert: **SUPERBARROCO, de Renata Pinheiro** - Realidade e alucinação, 2009. Disponível em:

<http://curta-cinema.blogspot.com.br/2009/11/superbarroco-de-renata-pinheiro-texto-2.html>. Acesso em 14/ 3/ 2011

MAGNAVITA, P. R. . **Arquitetura, cinema, tecnologia e cenografia virtual**. Rua. Revista de arquitetura e urbanismo, v. 10, p. 104-107, 2007.

Disponível em: [www.portalseer.ufba.br/index.php/rua/article/download/3177/2286](http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rua/article/download/3177/2286). Acessado em 20/5/2013

MITOLOGIA - **A cronologia dos principais acontecimentos da história da Bruxa de Blair**. MYTHOLOGY - A Timeline of Major Events in History of the Blair Witch. Disponível em: <http://www.blairwitch.com/mythology.html>. Acesso em 12/ 6/ 2012

MONTEIRO, Silvana Drumond: **O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito**. DataGramZero - Revista de Ciência da Informação - v.8 n.3 Jun/2007. Disponível em: [http://www.dgz.org.br/jun07/Art\\_03.htm](http://www.dgz.org.br/jun07/Art_03.htm) . Acesso em 15/03/2012

\_\_\_\_\_ : **O que é o ciberespaço**. 2010. Disponível em: <http://departamentocienciadainformacao.blogspot.com.br/2010/05/o-que-e-o-ciberespaco.html>. Acesso em 15/ 03/ 2012

NETO, H. V.: **Os efeitos da internet na comunicação organizacional no contexto da complexidade: um estudo de caso**. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2005, p. 188. Disponível em:

<http://aleph50018.pucsp.br/F/YCL8SSQKHYDF79E1MKK89KP672HUCL64SN8YRTUEPANSB2DNR5-17085?func> . Acesso em 22/01/2012

OLIVEIRA, A.; KATZ, H.; FERREIRA, J.; BAMBOZZI, L.; GROSSMANN, M.; PEREIRA, M.; SILVEIRA, R.; MACHADO, A.: **Arte e mídia: os meios como modo de produção artística na cultura**. Galáxia, Brasil, v. 2, n. 4, 2002. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/view/1318/1090>>. Acesso em: 21 jan. 2011.

RAFFAELLI, Rafael: **O Livro de Cabeceira: O Livrocorpo The Pillow Book: The Bodybook** - Cadernos de Pesquisa Humanas, 2005. Disponível em:

<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/172>. Acesso em 2/ 4/ 2011

REGIS, S: **Percepção, Linguagem e pensamento**. Galáxia, Brasil, v. 2, n. 3, 2007. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/view/1304/1074>>. Acesso em: 21 jan. 2011.

ROCHA, Débora: **O ser humano em sua forma mais barroca**, 2009. Disponível em:

<http://curta-cinema.blogspot.com.br/2009/11/superbarroco-de-renata-pinheiro.html>. Acesso em 10/ 03/ 2011

\_\_\_\_\_ : **SUPERBARROCO, de Renata Pinheiro** – CURTA CINEMA Festival Internacional do Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://curta-cinema.blogspot.com.br/2009/11/superbarroco-de-renata-pinheiro.html>. Acesso em: 10/ 03/ 2011

SANTELLA, Lucia: **A Ecologia Pluralista das Mídias Locativas**. Revista FAMECOS. Porto Alegre. N37. Dezembro de 2008. Disponível em:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/search/results>. Acesso em 20/ 12/ 2012.

\_\_\_\_\_ : **Da Cultura das Mídias à Cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS • Porto Alegre • nº 22 • dezembro 2003. Disponível em:

[revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/.../2493](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/.../2493). Acesso em 12/02/2013.

SATT, Maria Henri quieta Creidy: **Cinema Expandido: Estratégias e conceitos audiovisuais**. Famecos/PUCRS nº 27. Porto Alegre, 2009. Disponível em: [revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/.../2493](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/.../2493). Acesso em 12/02/2013.

SILVA, A.: **Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual**. Revista Fronteiras - Estudos Midiáticos, Brasil, v. 9, n. 3, 2008. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/article/view/6069/5532>>. Acesso em: 21/01/ 2011

ULPIANO, Claudio: **Repetição e Instantes Descontínuos**. – fonte Centro de Estudos Claudio. Disponível em: <http://www.claudioulpiano.org.br/>. Acesso em 12/3/2013

VELLOSO, Rubens. Entrevista a Larissa Hobi: **CENA CONTEMPORÂNEA E TECNOLOGIA**. Revista Moringa. João Pessoa, Vol. 2, n. 1, 81-89, jan./jun. de

2011. Disponível em:

[http://www.gag.art.br/teses\\_e\\_materias/post\\_6.html](http://www.gag.art.br/teses_e_materias/post_6.html). Acesso em 12/ 04/ 2012

### **Sites dos artistas pesquisados:**

#### **Cia Phila7:**

[http://www.gag.art.br/phila\\_7/](http://www.gag.art.br/phila_7/)

#### **Teatro Para Alguém – TPA:**

<http://www.teatroparaalguem.com.br/>

#### **La Fura dels Baus:**

<http://www.lafura.com/web/>

#### **Cinema Vivo:**

<http://www.cinevivo.com.br/>

#### **33 de Kiko Goifman**

[http://www2.uol.com.br/33/800/escritorio\\_06.html#inicio](http://www2.uol.com.br/33/800/escritorio_06.html#inicio)

#### **A Bruxa de Blair:**

<http://www.blairwitch.com/main.html>

#### **Peter Greenaway**

<http://www.petergreenawayevents.com/petergreenaway.html>

#### **Renata Pinheiro:**

<http://aromafilmes.wordpress.com/2012/06/03/superbarroco/>

#### **Shadow Art - Tim Noble & Sue Webster:**

<http://www.timnobleandsuewebster.com/home.html>

#### **Abelardo Morell:**

<http://www.abelardomorell.net/>

[http://www.abelardomorell.net/photography/cameraobsc\\_01/cameraobsc\\_01.html](http://www.abelardomorell.net/photography/cameraobsc_01/cameraobsc_01.html)

#### **Companhia Nova de Teatro:**

<http://www.cianovadeteatro.com/#>

# Glossário

## Elementos que caracterizam e compõem a cenografia

- **Atores:** os atores podem criar com sua voz um cenário verbal, ou até mesmo quando seu corpo está estático declamando um texto podemos exemplificar a existência de uma cenografia, mesmo que o ator esteja em uma caixa preta vazia.
- **Encenação:** significa por em cena a fala da personagem, os gestos e a expressão corporal, que também exemplifica uma cenografia, pois este corpo estará se movimentando no espaço tridimensional.
- **Figurinos:** o figurino extrai a essência da personagem criando uma cenografia épica, clássica, moderna, contemporânea e exótica.
- **Fotografia:** a partir de uma fotografia, seja ela de um lugar real ou de um cenário construído, a cenografia será erguida ou remontada.
- **Luz:** a luz pode harmonizar ou destruir um figurino, ou um cenário dependendo da cor da gelatina usada, mas também a luz pode sozinha construir um cenário.
- **Maquetes:** a maquete é realizada para se visualizar o espaço e os objetos nele contidos.
- **Pinturas:** muitas vezes constituem o plano de fundo de um cenário.

- **Roteiro:** a partir do roteiro o cenógrafo tem a visão das ações nas cenas e também, a possibilidade de criar conjuntamente com o autor.
- **Som:** o som produz uma carga dramática imprescindível a qualquer cena, até mesmo com a ausência dele, como também caracterizando uma personagem ou um local cênico.

### Tipos de teatro

- **Teatro alternativo** – Teatro que proporciona uma programação diferenciada do teatro comercial possui alta gama de criatividade no estilo. Financeiramente é um teatro modesto, mas que investiga novas fórmulas e experimentos em seus espetáculos.
- **Teatro de arena** – nesta arquitetura teatral os espectadores estão acomodados em torno do palco onde acontece o espetáculo e por meio deste mecanismo o público se aproxima e participa da encenação, e assim, promovendo uma maior intimidade com os atores.
- **Teatro de câmara** – é um estilo/representação da encenação teatral que impossibilita movimentos ou grandes apresentações cênicas, limitando tanto o número de atores, como o número de espectadores.
- **Teatro de diretor** – teatro que precisa de um encenador que utiliza e valoriza a interpretação de textos e a originalidade na dramaturgia teatral. A principal evidência deste tipo de teatro é a autoral, assinatura do diretor – artista.

- **Teatro espontâneo** - ou autêntico procura romper as fronteiras entre o jogo teatral, a vida, a plateia e o ator. Essa especificidade de teatro ocorre quando há a troca entre ator e o público, por meio da espontaneidade de um *happening*.
- **Teatro experimental** – se configura em toda representação, encenação ou dramaturgia nova, que ouse a experimentar formas distintas, desde que não continue a reproduzir técnicas e formatos existentes, e que não considere sua obra como já entendível por antecipação. “mais que um gênero, ou um movimento histórico, é uma atitude dos artistas perante a tradição, instituição e a exploração comercial.” (PAVIS; 2005; 388)
- **Teatro de massa** – também conhecido como “teatro popular” ou “teatro de participação”. Esse teatro se expandiu por meio da reprodução da obra de arte (reproduzibilidade técnica de Benjamin), para alcançar um grande número de espectadores com o auxílio dos meios de comunicação de massa – rádio, televisão, etc.
- **Teatro de rua** – é traduzido em encenações externas em ruas, praças, pátios em busca de um indivíduo que não frequenta os grandes edifícios teatrais. Esse teatro possui uma filosofia sociopolítica que mistura a provocação com o convívio entre cultura e sociedade.

#### **Tipos de cenários:**

- **Cenário construído:** Segundo Patrice Pavis “os planos essenciais das arquiteturas são realizadas no espaço considerando-se deformações exigidas sob a ótica teatral”. (PAVIS, 2005; 44). São cenários desenhados e construídos com base em conceitos retirados



de arquiteturas preexistentes. Este tipo de cenário é usado em óperas, filmes épicos, como, por exemplo, o Filme "Tróia" (direção de Robert Wise, William Wyler; Wolfgang Petersen; EUA, 2004).

- **Cenário simultâneo:** "Cenário que permaneceu visível ao longo de toda a representação, sendo distribuído no espaço em que os atores representam simultaneamente ou alternadamente, conduzindo às vezes, o público de um lugar para o outro". (PAVIS, 2005; 44). A simultaneidade fornece ao público uma maior atenção aos atos e a interpretação dos atores. Esta mesma técnica é utilizada no cinema em cenas rápidas e constantes, a mesma atenção do público é exigida, pois um deslize e os detalhes são perdidos, são exemplos deste tipo de cenário, os filmes de suspense e aventura.
- **Cenário sonoro:** "Forma de sugerir através de sons, o âmbito da peça. O cenário sonoro usa de técnicas radiofônicas muito utilizadas na atualidade, como, por exemplo, cenário realista e figurativo". (PAVIS, 2005; 44). Um exemplo deste tipo de cenário é o filme "Fantasia", (Walt Disney, 1940). Neste filme o som foi criado primeiro e as imagens desenvolvidas posteriormente.
- **Cenário verbal:** "Cenário, que em vez de ser mostrado através de meios visuais, é demonstrado pelo comentário de uma personagem". (PAVI, 2005; 44). Este cenário é utilizado para aguçar a imaginação do espectador e, conseqüentemente, só poderá ser criado no inconsciente e paralelamente o público só irá evoluir ou acompanhar o comentário da personagem se possuir conhecimento prévio do assunto, e assim poderá acompanhar os devaneios do comentarista.

## **Linguagem cinematográfica e seus elementos**

Sobre a linguagem cinematográfica, apresentamos os conceitos de imagem, da câmera, de enquadramento, da iluminação, da cor, o vestuário, o cenário, o desempenho dos atores, as elipses, os elementos sonoros, a música, o diálogo, o espaço, o tempo, os procedimentos de composição e o roteiro.

### **A imagem:**

A imagem “elemento de base da cinematografia, podendo simultaneamente existir em vários níveis de realidade. Percepção abstrata, documentário fotográfico ou filmado”. (MARTIN, 2003; 21). As ideias seguidas de sensações dão origem às imagens, as quais são produzidas no inconsciente. Há uma multiplicidade de imagens. Ela pode ser um signo, uma representação de uma figura concreta ou abstrata, como também pode ser um símbolo caracterizando algo desconhecido. As imagens têm uma influência determinante em nossos sentidos e emoções.

### **A câmera:**

A Câmera “agente ativo de registro da realidade material e de criação da realidade fílmica”. (MARTIN; 2003; 30). A câmera é um dispositivo que se assemelha ao olho humano, porém, ela aguça a percepção do espectador ao extremo podendo revelar detalhes nunca antes vistos pelo olho humano, e assim, há várias possibilidades de se observar uma cena ou de criá-la, dependendo do ângulo escolhido, permitindo a livre intervenção do espaço visual.

**O cenário:**

O Cenário tem importância diferenciada entre cinema e teatro, pois no cinema predominantemente se exige realidade nos quadros e também da ambientação, por exemplo, cenários internos e externos, "reais" construídos em estúdios ou filmados em locações ao ar livre. Por exemplo, o filme "O Gabinete do Doutor Caligari" (Robert Wiene, Alemanha, 1920). Um marco do expressionismo alemão, com seus cenários inovadores e objetos de formatos agudos, e ligeiramente alongados e com alturas alternadas propunham conexão com a ação psicológica. Como também uma visão subjetiva de mundo, manifestada pela deformação da própria caracterização das personagens em suas expressões faciais seguida de uma maquiagem forte e marcante. Uma estilização simbólica que representava a situação daquela época na Alemanha.

**A cor:**

A cor Segundo Antonioni, "a cor não existe de maneira absoluta (...). Pode se dizer que a cor é uma relação entre objeto e estado psicológico do observador, no sentido de que ambos se sugestionem reciprocamente". (apud MARTIN, 2003; 69). A cor no cinema possui expressão e valor simbólico especialmente no resgate dos sentidos, principalmente o visual, que através do inconsciente coletivo e também da época ou até mesmo da cultura, o público consegue fazer analogias com cores e sentimentos, por exemplo, a cor vermelha, como símbolo de guerra ou paixão.

**Desempenho do ator:**

Verificamos que o desempenho dos atores no cinema é flagrado pela câmera, a qual "se encarrega de pôr em evidência a expressão gestual e

verbal, mostrando-o em primeiro plano e angulação adequada". (MARTIN, 2003; 73).

## **Elipses**

As elipses são omissões, cortes de cenas que pertencem ao roteiro de uma história, passando de um ponto a outro, esta técnica exige do observador uma complementaridade mental desta lacuna. A elipse tem um aspecto fundamental na decupagem.

## **Elementos sonoros:**

Os elementos sonoros no cinema são: ruído, diálogo e música são tratados como elementos novos da imagem (e como elemento independente da imagem visual). É um efeito e ao mesmo tempo constitui uma narrativa do próprio filme, por exemplo, um filme de terror sem os efeitos sonoros não terá nenhum impacto sobre o público.

### **➤ Os ruídos:**

Definição - mistura de sons descontraídos.

- Ruídos naturais: todos os efeitos da natureza como vento, chuva, trovão, e também manifestações da fauna, como os gritos de animais.
- Ruídos humanos: mecânico produzido por máquinas, exemplo computador, e a palavra-ruído, por exemplo, grunhidos, ranger de dentes.

➤ **A música:**

É a expressão do cinema, uma arte regida por movimentos que transpassam no tempo. Há também a composição, uma trilha musical que a partir de um roteiro traduz um ambiente, um sentimento, uma ação em um filme. A música no filme é uma composição audiovisual de múltiplas facetas que pode exercer funções dramáticas, estéticas, como, por exemplo:

- Linguagem dramática: emocionar, tocar as pessoas, fazer chorar, sorrir, aumentar as pulsações do coração.
- Linguagem narrativa: Segundo Tony Berchmans (2006) está contida nos personagens, no ritmo, na textura, na linguagem dramática.
- Clima: a imagem muitas vezes não consegue demonstrar toda a tensão, assim, à música toma este papel.
- Papel de contraponto: pontuar uma cena ou transição entre cenas (*cues*) “Assim, pode-se dizer que a música é de autoria do compositor, mas direcionada pelos diretores e/ou produtores”. (BERCHMANS; 2006; 33)

➤ **O diálogo:**

Conversa com duas ou mais personagens, segundo Marcel Martin (2009) não é um meio de expressão específico do cinema, isso não quer dizer que não seja para ele um meio de expressão essencial.

**O enquadramento:**

O Enquadramento “composição do conteúdo da imagem, isto é, de acordo com a decupagem do diretor”. (MARTIN, 2003; 35). O

enquadramento faz parte de um conjunto de processos materiais e mentais, que resultam em um produto, que no caso específico do cinema seria a imagem dirigida por um campo e um ângulo. Enquadramento é fundamentalmente um movimento que pretende manter um sujeito no centro do quadro ou em certos casos realizar o desenquadramento, isto é, fugir da centralidade do campo visual.

### **A iluminação:**

A Iluminação “fator decisivo para a criação da expressividade da imagem”. (MARTIN, 2003; 46). A função da iluminação é bastante importante, pois não significa iluminar um local escuro, mas de criar um novo espaço a partir da luz. Há uma variedade de cores, a luz é maleável, possui uma mobilidade, pode ir das sombras ao arco-íris, pode recriar os movimentos vibrantes da música. O espaço passa a ter uma harmonia, uma manifestação e que estará à disposição do ator.

### **O vestuário:**

O vestuário também tratado como indumentária ou figurino é “um dos meios de expressão fílmico; Sua utilização pelo cinema não é fundamentalmente diferente da que é feita pelo teatro, embora seja mais realista e menos simbólica”. (MARTIN, 2003; 60). A indumentária que reúne não só o vestuário, mas também todos os acessórios que compõem a caracterização do ator. Seja por meio de uma peça teatral ou de um filme, o vestuário estabelece uma identificação imediata ao público, restringindo a classe social da personagem e a passagem de tempo.

## **A transição:**

A transição é a mediação de plano por corte, substituição de uma imagem por outra. **Fusão** substituição ou aparecimento ou desaparecimento de imagem podendo atenuar o corte ceco. **Chicote** é uma passagem de imagem para outra, por meio de uma panorâmica rápida. **Janelas e íris** lentamente uma imagem é trocada por outra num deslize sobre a primeira.

## **A questão do espaço, do tempo, dos procedimentos de composição, do procedimento objetivo, do procedimento subjetivo e do roteiro no cinema.**

Essas questões serão apresentadas segundo interpretações dos conceitos abordados por Flávio de Campos em seu livro intitulado: *Roteiro de Cinema e Televisão*; a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória (2007)

### ➤ **Espaço**

O cinema consegue fazer uma simbiose com o espaço e o tempo, transformando um no outro, e é com o espaço visível ou invisível, que o público vê ou imagina a cena.

- Espaço plástico: fragmento de espaço construído na imagem.
- Espaço artificial: são fragmentos de espaço real.
- A montagem: produz e cria o espaço.
- Espaços mentais: pertencentes há tempos distintos
- Espaço único: pertencente há tempos idêntico.

### ➤ O tempo

O tempo no cinema toma a função perceptiva, pois em toda a trama tem um tempo dramático. O cinema é a arte que permite que o ser humano veja realmente o tempo passar.

- O tempo é uma força irresistível e irreversível.
- O tempo da projeção consiste em notar a duração do filme.
- O tempo da ação é semelhante à duração da história contada.

### Procedimentos de composição

São acontecimentos, cenas, efeitos visuais e sonoros, cujo intuito é fazer florescer a ação, por exemplo, procedimentos narrativos:

- O sonho
- A fantasia acordada
- A vertigem
- O desfalecimento
- A alucinação
- A morte

**Procedimento objetivo:** Segundo Flávio de Campos (2007), a forma realista como os elementos da ação, não recorrem a nenhum meio de expressão. **Procedimento subjetivo:** Consiste em estabelecer um conteúdo mental, o inconsciente de uma personagem, fugindo da realidade da imagem ou do som.



## **Roteiro, definição.**

“O roteiro é o princípio de um processo visual, e não o final de um processo literário”. (COMPARATO, 1999; 20). Roteiros possuem a especificidade de focar as pessoas, e também o modo como às pessoas vivem, e como cada indivíduo reage diante das atribuições da vida. “dentro de um roteiro há imagens, diálogos que reunidas formam uma descrição que estruturam um contexto dramático”. (COMPARATO, 1999; 19).

### **Etapas da construção de um roteiro**

**1º etapa - Ideia:** Um acontecimento que provoca no autor a necessidade de escrever.

**2º etapa - Conflito:** Caracteriza-se por meio de palavras. O ponto de partida se dá através da *story line*. Uma *story line* não deve ultrapassar as cinco linhas, e nestas linhas deve haver a noção do conflito.

**3º etapa - Personagens:** Há uma construção lógica na criação das personagens que devem desenvolver e construir o argumento. As personagens fazem parte do ponto principal de atenção imediata, pois são os “vaga-lumes” da encenação.

**4º etapa – Ação dramática:** Construção das estruturas que são montadas por sequências. Sequências são organizadas em cenas, determinadas pelo espaço, pela cenografia, pelos personagens. A estrutura é a ordenação do enredo em cenas, cada cena tem um determinado tempo.

**5º etapa – Tempo dramático:** Ação dramática é estabelecida por um tempo. O tempo pode ser lento, ágil e rápido. A função dramática é a

união do tempo dramático com a ação dramática.

**6º etapa – Unidade dramática:** Unidade dramática do roteiro é formada por cenas. “Construir a *story line* é determinar o conflito; escrever uma sinopse é descobrir as personagens; estruturar é organizar uma ação dramática; elaborar o primeiro roteiro é chegar aos diálogos e ao tempo dramático; trabalhar o roteiro final é manejar as cenas, isto é, a unidade dramática”. (COMPARATO, 1999; 29).

### Os elementos técnicos do roteiro

- Objeto: um objeto em uma narrativa tem a função de localizar a história, informar, expressar sentimentos e provocar reações de outros personagens.
- Ação dramática: provocar reação a outro personagem.
- Ação épica: seu principal objetivo é informar.
- Ação lírica: expressa subjetividade.
- Temática: é a reunião e organização de elementos que constituem uma história.
- Trama principal da história: é o ponto principal por onde o narrador decide manter maior atenção.
- Trama secundária da história: é uma linha criada a partir da trama principal, muitas vezes ela não se articula a primeira, mas ajuda a fazer o espectador se manter atento à história.
- Subtramas da história: São todas as tramas que circundam a primeira, mas não constituindo uma força expressiva considerável a ponto de se estabelecer como segundo ponto de atenção.

- Incidente: é tudo aquilo que ocorre, acontece em uma história.
- Incidente dramático: provocar reações a outro personagem.
- Incidente lírico: revelar expressões.
- Incidente épico: informar traços, gestos da personagem.
- Incidente essencial: é aquele que obrigatoriamente terá de ser narrado.
- Incidente acessório: complementa o incidente essencial.
- Situação: é a forma (maneira) como os incidentes se articulam entre si.
- Situação épica: são revelados através de ações ocorridas com personagens principais da história.
- Situação lírica: serão revelados através de expressões subjetivas dos personagens tanto principais como secundários.
- Situação dramática: são revelados através de várias ações, as quais foram influenciadas pelos perfis das personagens.
- Cena épica: deve apresentar informações, por exemplo, onde ela acontece, quando, com quem, e como acontece e o que acontece.
- Cena dramática: deve apresentar informações, onde ela acontece, quando, com quem, o que acontece e por que e para que acontece.
- Cena lírica: apenas indicações de com quem acontece, o que e como acontece.
- Cena acessória: é aquela que o narrador considera muito importante.
- Cena essencial: complementa a acessória.

- Ponto de virada: é a reviravolta dos acontecimentos anteriores.
- Rubrica: descreve elementos da narrativa ou recursos.
- Rubrica de situação: descreve uma situação da abertura de uma cena.
- Rubrica de cena: descreve incidentes.
- Rubrica de fala: está situada dentro de um parêntese contida em uma fala, indicando objetivo, emoção, tom e ritmo da fala.
- Rubrica de cabeçalho: indica o número de cena, lugar, interior, exterior de cenário, ou ao ar livre, e se é dia ou noite.
- Rubrica de costura: indica transição.

## **Tipos de roteiros**

### **Roteiro dramático:**

Este tipo de roteiro busca articular, os objetos proporcionando a ação das personagens (principais e coadjuvantes). O roteiro dramático narra um mundo e seus personagens, como também os problemas, as ações entre as personagens que se posicionaram contra ou a favor do problema. A narrativa dramática divide a atenção do espectador, passo a passo até o momento presente, e logo instiga a imaginação do público para as consequências desse problema, mas essa ação futura não é mostrada na íntegra, ela pode ou não ocorrer. Como, por exemplo, pode surgir uma alteração (mínima ou não) da primeira impressão. O Roteiro dramático tem em sua composição um narrador que conta a ação “a partir dos jogos de ações que pinçou de dentro de uma massa da história, como o principal ponto de foco do seu narrador.” (Campos, 2007; 330).

**Roteiro épico:**

O roteiro épico narra os acontecimentos vividos pelas personagens seguindo uma narrativa ditada pelo tempo. A descrição aparece em primeiro plano, por exemplo, o simples ato de escovar os dentes, aguar o jardim, como também as rubricas têm seu espaço valorizado e são muito importantes no desenvolver do roteiro e exigem uma vasta gama de detalhes. Os personagens de em roteiro épico vão surgindo à medida que a vida da personagem principal vai se desenrolando, e há a necessidade de ser preenchida, e assim, o tempo e o espaço, inseridos na vida da protagonista estarão correlacionados com a narrativa das personagens secundárias. Algumas vezes, a apresentação de uma história épica se transforma em toda a narrativa, e outras “vezes a narrativa épica se torna coadjuvante da dramática, quando apresenta o mundo da história, antes do surgimento dos problemas, e o mesmo pode acontecer quando a épica se torna coadjuvante da lírica, como quando o narrador prevê uma situação, ou mergulho de uma personagem dentro de si”. (CAMPOS, 2007; 336 e 337).

**Roteiro lírico:**

Num roteiro lírico a história é mostrada/contada pelo olhar do narrador-personagem, mais precisamente será narrada a visão, o ponto de vista do narrador-personagem. O narrador administra o espectador diante de uma visão objetiva e subjetiva dos fatos contados. “Por outro lado, narrativas líricas mergulham tão fundo na subjetividade de uma personagem que nela identificamos a nossa própria subjetividade”. (CAMPOS, 2007; 345)