



Revista Brasileira de Estudos da
Presença [Brazilian Journal on Presence
Studies]

E-ISSN: 2237-2660

rev.presenca@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande do
Sul

Ferraz, Renata

O Corpo, a Imagem em Movimento e a Marionete: a cena contemporânea oriunda de
formas [in]animadas

Revista Brasileira de Estudos da Presença [Brazilian Journal on Presence Studies], vol. 6,
núm. 2, mayo-agosto, 2016, pp. 226-241

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=463545951003>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto



O Corpo, a Imagem em Movimento e a Marionete: a cena contemporânea oriunda de formas [in]animadas

Renata Ferraz

Universidade de Lisboa – Lisboa, Portugal

RESUMO – O Corpo, a Imagem em Movimento e a Marionete: a cena contemporânea oriunda de formas [in]animadas – Por meio deste artigo busca-se encontrar possíveis formas de criação cênica a partir do entrecruzamento de tecnologias consideradas antagônicas, como é o caso do corpo em cena, da marionete e da projeção mapeada. Pretende-se, através desta reflexão, problematizar as hierarquias cênicas históricas, de modo a possibilitar a fusão entre os três expedientes em epígrafe, na perspectiva de que não seja possível subtrair nenhum deles do fazer teatral. Para levar a cabo tal reflexão, optou-se por analisar o espetáculo *R.O.O.M. (Re-Organization Of Material)*, da companhia alemã *Meinhardt Krauss Feigl (Cinematographic Theatre)*.

Palavras-chave: **Imagem em Movimento. Corpo em Cena. Formas Animadas. Projeção Mapeada. Hibridismo.**

ABSTRACT – The Body, the Moving Image and the Puppet: the contemporary scene arising from [in]animated forms – This article seeks to find possible forms of scenic creations originating from the crossing of technologies considered antagonistic, as is the case of the body on stage, the puppet and the projection mapping. The investigation intends to question historical scenic hierarchies, in such way as to allow the fusion between the three elements above referred through the perspective in which subtracting any of them from the theatrical doing is considered impossible. Such investigation will be developed through the analysis of *R.O.O.M (Re-organization Of Material)*, a piece by the German company *Meinhardt Krauss Feigl (Cinematographic Theatre)*.

Keywords: **The Moving Image. The Body on Stage. Animated Forms. Projection Mapping. Hybridity.**

RÉSUMÉ – Le Corps, l'Image en Mouvement et la Marionnette: la scène contemporaine issue de formes [in]animées – Dans cet article, nous cherchons à trouver des formes possibles de la création scénique à partir de l'entrecroisement de technologies considérées comme antagoniques, telles que le corps sur scène, la marionnette et le mapping vidéo. Par le biais de cette réflexion nous souhaitons remettre en question les hiérarchies scéniques historiques, afin de permettre la fusion des trois éléments visés en épigraphe dans la perspective qu'il ne soit pas possible de soustraire aucun d'eux de la pratique du théâtre. Pour mener à bien cette réflexion, nous avons décidé d'analyser le spectacle *R.O.O.M (Re-Organization of Material)*, de la compagnie allemande *Meinhardt Krauss Feigl (Cinematographic Theatre)*.

Mots-clés: **Image en Mouvement. Corps sur Scène. Formes Animées. Mapping Vidéo. Hybridisme.**

Por intermédio deste texto pretende-se aprofundar uma reflexão anterior, iniciada ainda no âmbito do mestrado e ampliada, ao longo da pesquisa do doutorado, acerca dos elementos que compõem a construção de um espetáculo para ser apresentado no palco a partir de diálogos entre o corpo em cena, a imagem em movimento e a marionete. Por meio de tal estudo tenta-se apontar algumas formas de criação a partir da permuta entre os elementos que são tradicionalmente vinculados às artes da cena e da imagem em movimento. Em outras palavras, trata-se de uma tentativa de reflexão, em âmbito teórico-prático, a partir de um jogo incessante de troca de estatutos e de reorganização de hierarquias entre os diferentes elementos que tecem a criação de um trabalho para ser apresentado no palco.

A imagem em movimento tem sido cada vez mais incorporada às experiências cênicas da contemporaneidade, entretanto, é bastante comum observar, na maioria dos trabalhos, uma relação hierárquica, na qual a projeção desempenha mormente a função de cenário ou, então, atualmente, com a popularização das tecnologias digitais nos países hegemônicos, o que se tem visto em cena são espetáculos que partem das mais recentes invenções nesse âmbito, com o principal objetivo de obterem resultados tecnicamente primorosos. Portanto, nesses casos, o corpo em cena tende grandemente a servir como uma espécie de adereço para o aparato tecnológico apresentado no espetáculo. Já a relação estabelecida entre a marionete e o corpo em cena, a hierarquia de valores, é ainda mais evidente: o primeiro, na quase totalidade das obras teatrais, tende a ser animado pelo segundo.

Em razão do exposto, pretende-se entender como/e se é possível atribuir igual valor aos três elementos – o corpo em cena, a imagem em movimento e a marionete – que, aparentemente, parecem pertencer a instâncias diferenciadas do fazer teatral e, dessa maneira, propor uma problematização das hierarquias reguladoras do fazer cênico (Gieseckam, 2007) em algumas experiências na contemporaneidade. Para tanto, encontramos na companhia alemã *Meinhardt Krauss Feigl* (*Cinematographic Theatre*), criada em 2003 pela atriz Iris Meinhardt, pelo encenador e videasta Michael Krauss e pelo compositor e músico Thorsten Meinhardt – e que, hoje, conta, também, com o trabalho do videasta Oliver Feigl – terreno fértil para desenvolver a reflexão aqui proposta.

A companhia alemã em epígrafe tem circulado por festivais internacionais de formas animadas e, nos últimos anos, foi premiada

na Suíça e na Alemanha. *Meinhardt Krauss Feigl* tem definido o seu trabalho como teatro cinematográfico, pelo entrecruzamento de novas tecnologias e técnicas tradicionais de animação de objetos. Uma vez que a formação de Iris Meinhardt ocorreu, majoritariamente, em teatro de marionetes, elas estão presentes em quase todos os espetáculos da Companhia. Assim, mesmo quando não existem objetos a serem animados, existe a projeção de imagens em movimento, isto é, imagens animadas por *softwares* especializados (Ferraz, 2014). Em 2013, a Companhia apresentou o espetáculo *R.O.O.M. (Re-Organization Of Material)*¹, foco de análise deste texto, no âmbito do Festival Internacional de Formas Animadas de Lisboa (FIMFA). Após o Festival, iniciou-se um processo de diálogo com a artista Iris Meinhardt, que vigora até a atualidade, com o objetivo de levar a cabo a conjugação do material empírico fornecido por ela – texto do espetáculo, mapa de palco, registro audiovisual – com o esforço teórico de entrelaçar política e arte, ao considerar-se que o exercício de criar uma *dramaturgia da cena*² é análogo ao da criação e manutenção dos regimes de poder, de outro modo, a autonomia e a subversão da criação teatral repousam sobre o mesmo solo das manobras de dominação da esfera social (Rancière, 2010).

Antes de explicitar os caminhos percorridos pela Companhia para a construção do espetáculo *R.O.O.M.*, faz-se necessário o esclarecimento de alguns termos utilizados neste artigo com o objetivo de diferenciar certa tipologia quanto à conceitualização de personagens³ presentes em tal espetáculo. Em primeiro lugar, convencionou-se chamar personagem-cênica aquela que se encontra, na condição de fenômeno, no mesmo tempo e espaço dos espectadores. Em segundo, mas não menos importante, a personagem-imagem é aquela que segue as regras tempo-espaciais do dispositivo⁴ audiovisual, não se apresentando como a projeção imagética de um ser humano, pelo contrário, as imagens em movimento criadas em *R.O.O.M.* são, em sua totalidade, constituídas de objetos e de paisagens. Desse modo, a personagem-imagem tem, da mesma maneira, função protagônica no espetáculo. Por último, e tão importante quanto as duas primeiras, encontra-se a personagem-títere, representada pelo boneco que dialoga com o corpo da atriz (Iris Meinhardt) e com o conjunto de imagens em movimento. Vale ressaltar que a marionete negocia o espaço cênico com as imagens em movimento da mesma forma que os truques de magia presentes em *R.O.O.M.* tentam encontrar um

ponto de equilíbrio com os efeitos realizados por *softwares* especializados (Figura 1). Ao aliar técnicas tradicionais de animação de objetos às mais avançadas tecnologias, a companhia *Meinhardt Krauss Feigl* consegue criar um espetáculo sem a suntuosidade comumente observada nos espetáculos que possuem efeitos especiais – aparentemente preocupados em utilizar a técnica como característica representativa do poder econômico que possuem⁵.

Recomposição dos Materiais Cênicos

Esclarecimentos iniciais explicitados, voltamos, pois, ao espetáculo *R.O.O.M.* Nele, o coletivo alemão apresenta a personagem-cênica num espaço em forma quadricular, definido pela iluminação e projeções de imagens em movimento. O cenário pode representar uma sala de estar ou um quarto e possui ínfimos objetos cênicos espalhados pelo espaço: uma mesa, um espelho, uma cadeira e um copo.

No início do espetáculo, a cena encontra-se em penumbra. Aos poucos, o olhar do espectador habitua-se com a obscuridade e reconhece a silhueta da personagem-cênica sentada na cadeira. Ouve-se, então, uma narração em *off*, em primeira pessoa, supostamente a voz da personagem-cênica. Ela questiona-se acerca daquele lugar: reconhece a mesa e a cadeira como sendo suas, mas não o quarto em si. Nas paredes, são projetadas duas janelas e uma porta, as quais se encontram em constante reorganização espacial durante os cinquenta e cinco minutos de espetáculo (Figura 2). A personagem-cênica tenta, de todas as maneiras, encontrar alguma lógica, não só para a sua presença naquele espaço – pensa estar morta, louca ou num sonho –, mas também busca uma explicação para um lugar que aparentemente age e reage segundo uma lógica própria. Ou seja, a personagem-cênica está à espera que o quarto cumpra as funções usualmente atribuídas a ele: espaço de acolhimento, de descanso, de trabalho, de intimidade, sempre subordinado aos caprichos daqueles que o utilizam (Ferraz, 2014). Entretanto, nesse espetáculo, o quarto age como um ser autônomo e, em grande parte do tempo, rejeita as decisões da personagem-cênica, ganhando, desse modo, o estatuto de personagem-imagem.

Na tentativa de compreender a nova realidade que se afigura, a personagem-cênica – amparada pela iluminação proveniente da personagem-imagem – encontra-se, por acaso, com a personagem-

títere, imóvel, deitada ao lado da mesa. A marionete possui, de certa forma, as características de duplo da personagem-cênica, na medida em que se apresenta como uma espécie de ser intermediário, a saber: ser e não ser simultaneamente aquilo que pretende representar (Vernant, 1991), ou seja, a personagem-títere guarda semelhanças à personagem-cênica no concernente ao figurino, cor da pele, forma com que se movimenta, ao mesmo tempo em que presentifica a existência perdida do corpo em cena. No momento em que as duas se encontram, a tensão inicial, que existia entre a personagem-cênica e a personagem-imagem, transforma-se em cuidado que aquela oferece à personagem-títere. À primeira vista, a personagem-títere apresenta-se como uma figura necessitada de atenção e de cuidados especiais, uma vez que ela adquire vida quando animada pela personagem-cênica. Contudo, tais relações tornam-se mais complexas à medida que o espetáculo avança, a ponto de a personagem-cênica transformar-se, no transcorrer da ação, em uma espécie de ser inanimado, que passa a ser animado ora pela personagem-títere ora pela personagem-imagem.

Propõe-se aqui uma breve pausa na explicitação das relações entre as três personagens para chamar a atenção sobre um ponto relevante para a reflexão pretendida neste estudo: da mesma maneira que o endereçamento ofertado pela personagem-cênica à personagem-imagem é estanque, uma vez que a primeira espera da segunda uma função predeterminada, poderíamos dizer que, não raramente e de maneira análoga, atribuímos funções restritivas aos elementos tradicionais ou aos tecnológicos que mormente podem vir a compor a cena teatral. A este respeito, Jacques Rancière (2005, p. 20) afirma:

Muito rapidamente, diria que a alegre licença pós-moderna, sua exaltação do carnaval dos simulacros, mestiçagens e hibridizações de todos os tipos, transformou-se em contestação dessa liberdade ou autonomia que o princípio modernista dava – ou teria dado – a a arte a missão de cumprir.

Rancière constata que na contemporaneidade, apesar das liberdades supostamente irrestritas concernentes às práticas artísticas, não existe algo como o fim da dominação ou algo livre das dinâmicas do poder. Por esse motivo, em grande parte das experiências teatrais contemporâneas, nota-se desempenhos bastante usuais no concernente ao endereçamento do corpo e/ou das novas tecnologias. Como resultado, observa-se um número grande de espetáculos que se apresentam como uma coleção de diferentes linguagens artísticas

mais do que uma obra resultante da coafetação e da interdependência entre elementos dissemelhantes.

Por esse motivo, o que nos interessa em *R.O.O.M.* é o fato do espetáculo apresentar-se como uma junção de dispositivos artísticos distintos “[...] como a formação de uma obra, ao mesmo tempo, unitária e híbrida” (Ferraz, 2014, p. 12), que resulta do confronto entre o corpo em cena, a imagem em movimento e a marionete.

Para uma maior compreensão de como foi possível para a Companhia alemã tal feita, optou-se por uma reflexão sobre os usos e desusos dos expedientes teatrais e tecnológicos. Ora, se nos habituamos a pensar o corpo de uma atriz como o responsável por realizar as ações oriundas do texto dramático, por meio de gestos e palavras; se comumente consideramos a imagem em movimento projetada em superfícies tridimensionais como representantes das novas tecnologias e, por isso mesmo, esvaziadas da função de personagem e, finalmente, se compreendemos a marionete como um ser inanimado, que se torna animado por meio da ação de um ser humano, então a companhia alemã propõe deliberadamente um giro de perspectiva em tais atribuições, uma vez que cada uma das personagens exerce uma função diametralmente oposta àquela esperada, do ponto de vista de certa tradição mais afetada às formas e proposições analíticas hegemônicas.



Figura 1 – Efeitos realizados por *softwares* especializados e truques de magia. *Still* do espetáculo *R.O.O.M.* Fonte: Meinhardt; Krauss (2013).



Figura 2 – Permanente reorganização do espaço cênico. *Still* do espetáculo R.O.O.M. Fonte: Meinhardt; Krauss, (2013).

Observemos alguns exemplos. Em primeiro lugar, as ações da personagem-cênica não estão subordinadas a um diálogo advindo de um texto prévio. Antes disso, ela permanece o tempo todo em silêncio, a sua voz, como afirmado anteriormente, aparece apenas em *off*, como narradora da história. Portanto, a narração em primeira pessoa feita pela personagem-cênica pressupõe o trânsito com o pressuposto épico e, ao mesmo tempo, um distanciamento significativo em relação ao que se espera de uma protagonista paradigmática do drama (Brecht, 1957): são os seus pensamentos, o diálogo consigo própria, e não a interação com outras personagens o que move, primordialmente, a personagem-cênica.

Em relação às projeções em superfícies tridimensionais – usualmente afeitos à fragmentação e avessos a narrativas lineares em benefício da primazia do impacto visual –, o que *Meinhardt Krauss Feigl* nos apresenta em *R.O.O.M.* é a tecnologia a favor da narrativa, algo constitutivo das proposições artísticas e não um elemento de subjugação do corpo em cena. Portanto, a personagem-imagem caracteriza-se em uma das grandes responsáveis pela construção da narrativa, tornando-se, ao lado das outras duas personagens, uma das protagonistas do espetáculo. É a personagem-imagem, pois, que impulsiona as ações das duas outras personagens, desse modo, a personagem-imagem limita e cria relações conflituosas entre elas na mesma medida em que sofre dialeticamente a influência de ambas.

A personagem-títere, por sua vez, possui também uma função inusitada: em muitos momentos do espetáculo é ela quem embala as ações da personagem-cênica e não o contrário. Portanto, ao animar a personagem-títere, é o corpo da atriz que passa a ser animado por

aquilo que, de acordo com certa tradição, deveria ser o seu objeto inanimado: a personagem-cênica dança, interage com as imagens projetadas e com os objetos cênicos na medida em que entra em contato com a materialidade da marionete. Enquanto isso, a personagem-títere não é afetada apenas pela personagem-cênica, mas também pela personagem-imagem, a qual está constantemente interferindo, por meio de luzes e sombras, nas ações e decisões das demais personagens. Com esta feita, *Meinhardt Krauss Feigl* consegue que a personagem-títere seja animada por uma imagem em movimento, imputando assim à última a função exercida, majoritariamente, pelos seres humanos. Dessa maneira, os objetos que julgamos conhecer pelo papel que desempenham deixam de atuar da forma esperada.

Portanto, o que se apresenta aqui é uma coafetação entre os diferentes elementos que compõem a construção da narrativa cênica. Para que essa influência mútua se dê de forma efetiva é necessária a problematização daquilo que usualmente chamamos de essência de determinada manifestação artística, essência esta considerada, muitas vezes, como a responsável por diferenciar uma arte da outra. Para auxiliar-nos nesta empreitada, chamamos à baila o conceito de *jogos de linguagem*, do filósofo Ludwig Wittgenstein (1990), campo bastante fértil para auxiliar o encontro de linhas de fuga às observações restritivas apresentadas nas experiências híbridas contemporâneas. Os *jogos de linguagem* mostram que, se o teatro, o cinema ou a marionete são o que conseguimos pensar deles, é exequível existirem outras tantas possibilidades de pensá-los que nos têm escapado. Assim, para tentar relacionar o conceito de *jogos de linguagem* com respostas para um efetivo cruzamento entre o corpo em cena, a imagem em movimento e a marionete, como é o caso do trabalho da Companhia alemã, propõe-se começar por pensar como ocorre, na obra em epígrafe, o uso das palavras.

Os usos que damos às palavras são pouco previsíveis. O que hoje é privilegiado pelos indivíduos, ontem provavelmente não o era. É o caso da palavra híbrido. Se para os homens de teatro do início do século XX o híbrido era algo não desejado, hoje temos um cortejo de adjetivos positivos que, em última instância, acabam por ter o efeito contrário: pensamos pouco sobre essa palavra. Desta forma, os usos das palavras são dinâmicos tal como as formas artísticas que também se valem de palavras. Pode-se supor, portanto, que a palavra, sendo uma criação humana representa um conceito passível de ser modificada se mudarmos o estatuto que lhe atribuímos (Ferraz, 2014, p. 18).

A esse respeito, Wittgenstein escreve no 65º aforismo em seu livro intitulado *Da Certeza*, “[...] quando os jogos de linguagem mudam, há uma modificação nos conceitos e, com as mudanças nos conceitos, os significados das palavras mudam também” (Wittgenstein, 1990, p. 31). Portanto, se é possível mudar o uso de uma palavra, parece-nos pertinente também que seja possível alterar a forma como usualmente são observadas as hierarquias dos elementos que compõem uma cena teatral.

Para Wittgenstein a linguagem não tem nenhum fundamento nas coisas, ou seja, a linguagem não é um reflexo das coisas. A palavra não reflete com exatidão a essência da coisa em si, pois como pode-se concluir, as coisas não possuem uma essência, já que estão constantemente inseridas em *jogos de linguagem*. Portanto, as linguagens teatral, cinematográfica ou qualquer outra, repousam sobre convenções, sem outro fundamento além dos usos e práticas em que elas foram sendo inscritas ao longo do tempo. Nesse sentido, podemos persistir nas crenças que fazem uma linguagem artística ser uma e não outra, mas daremos conta que elas não estão fundamentadas na essência, e sim nas próprias crenças que a sustentam (Ferraz, 2014, p. 19).

Ou seja, seguindo a lógica de Wittgenstein, o corpo em cena, a imagem mapeada ou a marionete não teriam uma natureza que os fundamentaria, mas seriam pautados por regras que estão no interior e são intrínsecas a cada um deles. Desse modo, quando se aceita um determinado *jogo de linguagem*, sabe-se que ele poderá mudar mais uma vez, infinitas vezes (Wittgenstein, 1995). Entretanto, isso não significa que se deva, no âmbito da encenação, eliminar as crenças modelares, mas sim, deixar de considerá-las como verdades absolutas.



Figura 3 – Encontro entre a personagem-cênica, a personagem-imagem e a personagem-títere. *Still* do espetáculo *R.O.O.M.* Fonte: Meinhardt; Krauss (2013).

Se ainda hoje é bastante comum testemunharmos criações cênicas em que o texto, para citar um exemplo, exerce função hegemônica⁶, a Companhia alemã faz parte do conjunto de artistas contemporâneos – como é o caso do grupo finlandês *WHS*⁷ e do holandês *Hotel Modern*⁸ – que consideram as relações hierárquicas possíveis de serem repensadas a partir do diálogo que se estabelece entre os diferentes elementos cênicos e não segundo a subordinação de uns em relação a outros⁹. Parece-nos, pois, que o esforço da Companhia *Meinhardt Krauss Feigl* tem sido o de pensar e agir a partir de novos procedimentos, ofertando aos elementos cênicos um processo relacional de interdependência recíproca e, por meio dessa proposição, tem conseguido chegar a resultados poucas vezes vistos na cena teatral contemporânea.

Estratégias de Reorganização das Hierarquias dos Elementos Cênicos

O espetáculo *R.O.O.M.* apresenta procedimentos balizados no entrecruzamento da personagem-cênica, da personagem-imagem e da personagem-títere que são, ao mesmo tempo, [in]animadas. É exatamente a ação de tornar algo de inanimado a animado que interessa sublinhar neste estudo. Da mesma forma que a personagem-cênica imprime movimento à personagem-títere inanimada, a personagem-imagem é a responsável em imprimir movimento à personagem-cênica (Figura 3). Desse modo, se ao manipular a personagem-títere, a personagem-cênica pode confundir-se à primeira, a personagem-imagem tende, também, a sofrer alterações resultantes desse diálogo, construído em processo de ensaio.

Dentre os inúmeros exemplos a serem citados acerca da permuta entre as três personagens, optou-se pelo momento em que, ao se dividir em centenas de quadrados, a personagem-imagem força a personagem-cênica a deslocar-se pelo espaço, à procura de um piso estável para se instalar (Ferraz, 2014). A ação sequencial da personagem-cênica, nesse momento, passa a ser construída por meio do estímulo oferecido pela personagem-imagem. Desse modo, é possível estabelecermos uma comparação com *Otelo*, de Shakespeare, uma vez que, ao acreditar nas palavras de Iago sobre a suposta traição de Desdêmona, a protagonista modela todas as suas ações futuras a partir do ciúme que o absorve. Nessa perspectiva, não é só a personagem-cênica que se modifica no jogo. A personagem-imagem,

assim como Oteló, ao fazer desaparecer o seu interlocutor – nesse caso, a personagem-cênica –, sela o seu próprio destino, pois esse embate gerará, também, o seu desaparecimento (Figura 4). Além da relação estabelecida diretamente com as duas outras personagens, é função da personagem-imagem a criação das transições, dos *fade in* e *fade out*¹⁰. É ela a responsável por explicitar ou encobrir o que será visto no palco, já que nenhuma das três personagens sai de cena. Dessa maneira, a personagem-imagem proporciona um jogo constante de dentro e fora de campo criado pela luz e pela sombra oriundas da projeção da imagem em movimento. A personagem-imagem empresta, portanto, atributos, os quais pode-se, convencionalmente, chamar de audiovisuais, à cena, enquanto esta oferta à imagem em movimento características próprias das narrativas teatrais (Ferraz, 2014).

À vista disso, vale citar as palavras do antropólogo e filósofo francês Claude Lévi-Strauss (2008, p. 34) acerca do conceito de *bricolage*:

[...] a decisão depende da possibilidade de permutar um outro elemento na posição vacante, se bem que cada escolha acarretará uma reorganização completa de estrutura que jamais será igual àquela vagamente sonhada nem a uma outra que lhe poderia ter sido preferida.

Portanto, a permuta dos expedientes que constroem a narrativa cênica apresentada no espetáculo *R.O.O.M.* possibilita uma reorganização de tais aparatos, tentativa esta já explicitada no título da obra: reorganização de materiais. Na contramão de certa tendência da produção contemporânea, na qual, a cada novo projeto, o artista busca os meios e materiais que melhor darão conta de sua ideia, aqui, o que parece interessar aos artistas da Companhia alemã é buscar a conciliação de materiais heterogêneos pré-colecionados por eles ao longo de mais de doze anos de trabalho em conjunto. Por conhecerem tão bem os seus objetos de trabalho, sentem-se desobrigados a seguir as regras que, usualmente, são conferidas a tais instrumentos, podendo, assim, explorar novas formas de diálogo entre a cena e as novas tecnologias.

Além disso, a Companhia percebeu que, apesar de toda a complexidade das tecnologias digitais e dos efeitos especiais, toda a parafernália tecnológica pode servir de elemento poético para obter resultados aparentemente simples, utilizando a projeção mapeada em objetos tridimensionais, do mesmo modo que o teatro de som-

bra tradicional utiliza-se da luz e da sombra para construir as suas narrativas. Interessa notar que a tecnologia em *R.O.O.M.* cumpre o papel de agente estruturante da ação: sem as projeções, não há narrativa (Ferraz, 2014).

Já o corpo da atriz, por sua vez, inscreve-se num ambiente que é capaz de modificá-lo a todo o momento. Ou seja, ora animando ora animada pelas luzes e sombras da personagem-imagem ou pelos movimentos da personagem-títere, a personagem-cênica tem a sua partitura corporal construída a partir dos diálogos estabelecidos no palco (Ferraz, 2014). À vista disso, a Companhia alemã subtrai aquilo que se convencionou ser a função dos atores – ser o agente da ação proposta pelo texto dramático – para que, juntamente com a personagem-imagem e com a personagem-títere, seja ela ora ativa, ora passiva, e constitua um jogo no qual as fronteiras entre a imagem em movimento, o corpo da atriz e a marionete, embora fixadas, se intercambiam permanentemente.

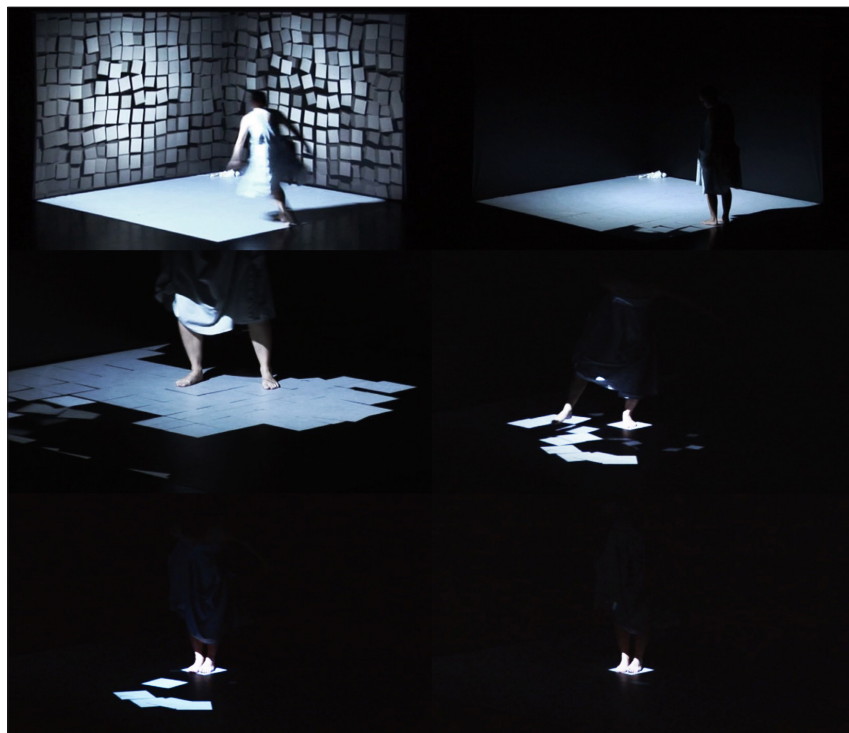


Figura 4 – Sequência da penúltima cena do espetáculo *R.O.O.M. Still* do espetáculo *R.O.O.M.*
Fonte: Meinhardt; Krauss (2013).

Portanto, é o diálogo entre a atriz, a marionete e as imagens projetadas nas paredes, no chão e nos objetos de cena, o responsável por construir as ações e conflitos da narrativa. Fazendo um paralelo à função que as personagens exercem no texto teatral analisado por

Jean-Pierre Ryngaert, em seu *Introdução à Análise Teatral*, pode-se pensar de modo semelhante a função das três personagens na concepção do espetáculo *R.O.O.M.*:

A personagem é uma encruzilhada do sentido. Há necessariamente trocas entre a personagem analisada como uma identidade ou até como uma substância, a personagem vetor da ação e a personagem sujeito de discurso. São essas trocas que lhe conferem toda a complexidade (Ryngaert, 1996, p. 131).

Em *R.O.O.M.* as três personagens trocam suas funções, ora são possuidoras do vetor da ação ora são objetos do discurso, em processo de troca constante, cuja possibilidade decorre não apenas a partir da permuta entre as características convencionalmente atribuídas à cena, à tecnologia ou à marionete, mas, também, pelo intercâmbio dos papéis de principais ou coadjuvantes da narrativa, nos quais as funções protagonicas são permutáveis.

Considerações Finais

Na criação do espetáculo *R.O.O.M.*, da companhia alemã *Meinhardt Krauss Feigl*, evidencia-se que aquilo que se pode ser capaz de pensar e/ou realizar é o que constitui o real e não o seu oposto. De outro modo, não é a realidade que torna as coisas possíveis, são os possíveis que recriam a realidade. A Companhia tem trabalhado, ao longo da sua história, com os mesmos elementos cênicos: o corpo em cena, a marionete e as imagens projetadas e, por tal motivo, mostra que é factível a existência de diferentes possibilidades de atribuição de funções a determinado objeto. Nessa perspectiva, e como propõe Wittgenstein em seus *jogos de linguagem*, a Companhia experimenta novos expedientes cênicos, aprofundando, desse modo, o *aparentemente velho*. Além disso, é pressuposto da Companhia vencer as dificuldades interpostas à prática teatral na medida em que potencialmente se pode ser capaz de colecionar um número vasto de materiais e técnicas para trabalhar. Ao eleger sempre instrumentos semelhantes, os artistas da Companhia abrem espaço para novas camadas de experimentação, principalmente no que concerne aos procedimentos que levam à coafetação entre as diferentes manifestações artísticas. Assim, condicionam os objetos às relações que cada artista é capaz de estabelecer entre os diferentes materiais, técnicas e expedientes pertencentes a determinado espetáculo.

É certo que a contemporaneidade abraçou a causa do hibridismo. Algo ocorreu no mundo da arte e tem feito com que os artistas reorganizem as regras do jogo e, não só aceitem, como busquem a interação entre os diferentes dispositivos artísticos. Nesse sentido, mesmo que o hibridismo esteja posto no afazer artístico da contemporaneidade, é interessante notar que os estatutos atribuídos à imagem em movimento, ao corpo em cena ou à marionete continuam sendo muito próximos aos seus usos primeiros. Desse modo, se nos primórdios do cinema, por exemplo, as produções estavam preocupadas em mostrar lugares, objetos e ações cotidianas, é curioso observar que a imagem, em nossos dias, aparece como paisagem da história que está a ser contada pelos atores. Os atores, por sua vez, continuam a ser, majoritariamente, os que agem a partir de um texto pré-concebido ou construído durante o processo de ensaios. De forma oposta, *R.O.O.M.* esquivava-se da ideia de autonomia das linguagens artísticas e dos elementos que constituem o fazer teatral e propõe um encontro no qual o corpo em cena, a imagem em movimento e a marionete possuem a mesma importância na construção da narrativa e desenvolvimento do espetáculo. Mais do que isso, ao permutarem as características entre os três expedientes citados, os artistas da Companhia alemã propõem-se a compreender a maneira possível de conceber um aparato cênico que, embora dependa de um outro, não opere segundo uma relação de subserviência a ele.

Afinal, uma das contribuições que se pretende a partir deste estudo situa-se exatamente na reflexão acerca da construção de narrativas a serem apresentadas no palco que privilegiem pressupostos habitualmente inusitados para tal fim. Nesse aspecto, a companhia *Meinhardt Krauss Feigl* caracteriza-se em exemplo pertinente, referência de parceria para desenvolver o pensamento e a criação a partir de processos cênicos. Ao abrirem mão do protagonismo de um elemento em detrimento de outro, os artistas Iris Meinhardt, Michael Krauss, Thorsten Meinhardt e Oliver Feigl explicitam que é possível imaginarmos um mundo no qual a conquista dos privilégios de poucos não seja o ponto de partida para a construção de narrativas, sejam estas encenadas no palco ou na vida cotidiana. Quiçá, a explicitação de trabalhos e reflexões acerca da reorganização das hierarquias possa ser um caminho para a formulação de novos procedimentos de ordenação não apenas em cena, mas também em outras esferas da vida social.

Notas

- ¹ O *trailer* do espetáculo encontra-se disponível em: <<https://vimeo.com/63660153>>.
- ² Trata-se de conceito decorrente, sobretudo, das práticas colaborativas, a partir das quais o texto, mesmo consagrado, caracteriza-se como ponto de partida e não de chegada. Tal expediente estético tem sido utilizado por coletivos teatrais, de prática baseada em relações horizontalizadas, nomeadas, e não apenas no Brasil, como teatro de grupo.
- ³ A personagem é entendida aqui como sendo aquela proveniente das transformações teatrais ocorridas na passagem do século XIX para o XX, ou seja, a personagem sem uma identidade definida, a mudar de estatuto constantemente, sem conseguir escapar ou prender-se a nenhum deles. A despeito da definição de personagem ser multifacetada e merecer uma maior complexificação, devido o enquadramento deste estudo não abranger tal problemática, indica-se as reflexões de autores como Robert Abirached (1997), acerca das dimensões constitutivas da personagem; Jean-Pierre Ryngaert (1996), no que concerne às trocas de papéis entre a personagem sujeito da ação e a personagem objeto de discurso; e Jean-Pierre Sarrazac (2006), relativamente à ausência de identidade da personagem proveniente da polifonia de vozes que a constituem.
- ⁴ A palavra dispositivo aqui diz respeito tão somente ao aparato técnico pertencente a uma manifestação artística específica.
- ⁵ Devido ao fato de os *softwares* e os equipamentos de projeção terem um custo ainda muito elevado, são os países hegemônicos – na Europa: a Alemanha, o Reino Unido, a França, a Bélgica, a Holanda e os países escandinavos – os que comumente lançam mão de tais recursos para a criação de trabalhos para serem apresentados no palco. Na maioria das vezes, o que se observa é um amplo desenvolvimento da técnica, resultando em espetáculos que priorizam o impacto visual em detrimento da narrativa, com luzes multicoloridas e efeitos especiais com os trejeitos das grandes produções cinematográficas.
- ⁶ Desde a Antiguidade Clássica Grega, o que se tem observado no teatro ocidental é a predominância do texto em relação aos outros elementos cênicos. Dentre uma série de reflexões a este respeito, destacamos *A linguagem da encenação teatral*, de Jean-Jacques Roubine (1998) e também *Teorias do Teatro*, de Marvin Carlson (1997).
- ⁷ Disponível em: <<http://w-h-s.fi>>.
- ⁸ Disponível em: <www.hotelmodern.nl>.
- ⁹ Nesse sentido é indiferente o elemento eleito pelo encenador para ser a protagonista do espetáculo – o texto, o ator, a imagem em movimento ou outro qualquer – uma vez que o que interessa para este estudo são os trabalhos que buscam diluir tais protagonismos acordados à tradição hegemônica e hierarquizada quanto ao textocentrismo. A despeito da maior parte da produção teatral contemporânea estar alicerçada na dramaturgia cênica e não mais na dramaturgia textual, o que interessa aqui é pensar as relações hierárquicas a partir da codependência entre os elementos cênicos e não do protagonismo de um em detrimento de outros.
- ¹⁰ Dois termos comumente utilizados na linguagem cinematográfica que designam a gradativa aparição da imagem a partir da tela escura (*fade in*) ou o gradativo escurecimento da imagem, até o preto ou outra cor qualquer (*fade out*). Tradicionalmente, são utilizados para demarcarem a passagem de uma sequência à outra.

Referências

- ABIRACHED, Robert. **La Crisis del Personaje en el Teatro Moderno**. Madrid: Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España, 1997.
- BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre Teatro**: para uma arte dramática não aristotélica. Lisboa: Portugália Editora, 1957.
- CARLSON, Marvin. **Teorias do Teatro**. São Paulo: UNESP, 1997.
- FERRAZ, Renata. **Imagem em Movimento e Corpo da Atriz em Cena**: protagonistas de um mesmo espetáculo. Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, 2014.
- GIESEKAM, Greg. **Staging the Screen** – the use of film and video in theatre. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Pensamento Selvagem**. Campinas: Papirus Editora, 2008.
- MEINHARDT, Iris; KRAUSS, Michel. **Meinhardt-Krauss**. 2013. Disponível em: <<http://www.meinhardt-krauss-feigl.com/>>. Acesso em: 02 ago. 2015.
- MEINHARDT, Iris; KRAUSS, Michel. **R.O.O.M.** [DVD]. Stuttgart. (material não publicado).
- RANCIÈRE, Jacques. **Estética e Política**. A partilha do sensível. São Paulo: EXO experimental org.; Editora 34, 2005.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à Análise do Teatro**. Lisboa: Martins Fontes, 1996.
- ROUBINE, Jean-Jacques. **A Linguagem da Encenação Teatral**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. El impersonaje: una relectura de la crisis del personaje. In: MONTÓN, Patricia Trujillo. **Literatura**: teoría, historia, crítica 8. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2006.
- VERNANT, Jean Pierre. **Figuras, Ídolos, Máscaras**. Lisboa: Editorial Teorema, 1991.
- VIEIRA, Luís. Festival internacional de marionetas e formas animadas. **Revista FIMFALX**, n. 13, 2013.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Da Certeza**. Lisboa: Ed. 70, 1990.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tratado Lógico-filosófico e Investigações Filosóficas**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1995.

Renata Ferraz é Bolsista da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Proc. nº 0795/14-3). Mestre em Arte Multimídia (Audiovisuais) e doutoranda em Artes Performativas e da Imagem em Movimento pela Universidade de Lisboa (Portugal). Autora de diversos textos publicados na área de teatro e cinema. Como atriz trabalhou com grupos de teatro de pesquisa em São Paulo e, mais recentemente, atua e dirige filmes em Portugal. E-mail: renataferraz.info@gmail.com

Este texto inédito também encontra-se publicado em inglês neste número do periódico.

Recebido em 30 de setembro de 2015

Aceito em 18 de janeiro de 2016