

Fausto Viana e Carolina Bassi (orgs)

DIÁRIO

DOS



FUTUROS

Isadora Borges
Yasmine Gabrielle Collucci Gonçalves
Bárbara Galego Silveira Lima
Lúcia Shibata

Isis Arrais Padilha
Gabriela Lopes Akashi
Rodrigo Zerbetto
Danielle Fernandes

Bruna M. Lessa
Carla Vezulli
Aline H. Manera
Natalia Barroti

Renato Duque

Mayte Heuza

Pedro Penna Bueno



Pesquisadores



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO



NÚCLEO DE PESQUISA
TRAJE DE CENA

DIÁRIO DOS *FUTUROS* PESQUISADORES: CENOGRAFIA

Fausto Viana e Carolina Bassi (orgs.)

Diários dos Futuros Pesquisadores: Cenografia

Ficha técnica:

Organizadores: Fausto Viana e Carolina Bassi

Editor: Fausto Viana

Capa: Carolina Bassi

Diagramação: Sérgio Lessa

Ficha catalográfica:

Catálogo na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

D539v Diário dos futuros pesquisadores : cenografia / Fausto Viana e Carolina Bassi (orgs.) -- São Paulo: ECA/USP, 2013.
164 p. : il.

ISBN 9788591073429

I. Cenografia I. Viana, Fausto II. Bassi, Carolina

CDD 21.ed. – 792.025

DIÁRIO DOS *FUTUROS* PESQUISADORES: CENOGRAFIA

Fausto Viana e Carolina Bassi (orgs.)

São Paulo

2013



Acho que entre os jovens, homens e mulheres que queiram fazer teatro, sempre haverá um sonho, sempre haverá alguém que chegará com tudo e dirá: "Sim, mas é isso o que eu quero fazer!" Então, vamos em frente! Não é possível que todo mundo fracasse.

Ariane Mnouchkine

(in FÉRAL, Josette. Encontros com Ariane Mnouchkine - erguendo um monumento ao efêmero. São Paulo: SESCSP, 2010.)

DIÁRIO DE FUTUROS PESQUISADORES: CENOGRRAFIA

Cenografia em pauta e o compromisso da universidade	08
<i>Maria Helena Franco de Araujo Bastos</i>	
Apresentação por Fausto Viana	09
<i>Fausto Viana</i>	
Apresentação por Carolina Bassi	11
<i>Carolina Bassi de Moura</i>	

SUMÁRIO

Teatro

A ocupação da cidade no espetáculo <i>Barafonda</i>	15
<i>Isadora Borges</i>	
A performatividade do espaço: espetáculo <i>Sem Título Técnica Mista</i>	23
<i>Bárbara Galego Silveira Lima</i>	
Análise da ópera <i>Orfeo ed Eurídice</i> : fenômeno artístico e social	31
<i>Isis Arrais Padilha</i>	
O uso das cores em dois espetáculos de épocas diferentes	38
<i>Lúcia Shibata</i>	

Dança

Pina Bausch: o <i>Tanztheater Wuppertal</i> e a sua influência na arte cênica	45
<i>Danielle Fernandes</i>	
Cenografia em cinema e teatro: <i>Pina</i> de Wim Wenders (2011)	57
<i>Gabriela Lopes Akashi</i>	

A dança identitária em <i>Teu Corpo é Meu Texto</i> do Studio 3 de Dança	66
<i>Yasmine Gabrielle Collucci Gonçalves</i>	

Cinema

Os recursos plásticos na composição pictórica em movimento: um estudo cenográfico do curta metragem <i>Nina</i>	75
<i>Rodrigo Zerbetto</i>	
<i>Lembranças de Maura</i> : conceitos estéticos da direção	88
<i>Bruna M. Lessa e Aline H. Manera</i>	
Atmosferas em <i>Feliz Aniversário</i> : uma proposta de direção de arte para o conto de Clarice Lispector	103
<i>Carlo Vezzuli</i>	

Televisão

A influência das telenovelas na sociedade de consumo brasileira - <i>Caminho das Índias</i> : um estudo de caso	117
<i>Natália Barrotti</i>	

Videogame

<i>Resident Evil 0</i> : a cenografia no videogame	131
<i>Renato Duque</i>	

Evento

Cenografia de eventos - a composição visual dos espaços	145
<i>Mayte Huezo</i>	

Conservação de Trajes

Vantagens e desvantagens no uso de arraras para o armaze- namento de figurinos no acervo do CAC-USP	159
<i>Pedro Penna Bueno</i>	

CENOGRAFIA EM PAUTA E O COMPROMISSO DA UNIVERSIDADE

O Departamento de Artes Cênicas - CAC da Escola de Comunicações e Artes vem por meio desta publicação compartilhar as pesquisas de discentes de graduação e pós graduação produzidas no ano de 2012 na área de cenografia. Neste fluxo, a cenografia deve ser entendida como fenômeno co-evolutivo, uma vez que todos os corpos existentes no mundo negociam a sua permanência com seus ambientes, o que provoca trocas constantes de informação. Essas trocas promovem ajustes, seja do espaço, do cenário, da cena, da luz ou do corpo, mantendo-os sempre em relação, um ao outro.

A criação do Diário dos Futuros Pesquisadores: Cenografia, organizada pelo Prof. Dr. Fausto Viana e pela Profa. Me. Carolina Bassi é uma feliz ação gerada por esta dupla. O envolvimento dos alunos da graduação do CAC reforça uma pluralidade de olhares que reflete uma natureza permeada pelo interesse à cenografia nos âmbitos clássico e contemporâneo.

Estimular a pesquisa, concebê-la de forma ampla e dar visibilidade ao que nossos alunos produzem é reconhecer a especificidade da produção artístico/científica, e expor o Departamento de Artes Cênicas no seu compromisso com as atividades acadêmicas na Universidade de São Paulo.

Profa. Dra. Maria Helena Franco de Araujo Bastos

Chefe do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP).

APRESENTAÇÃO POR FAUSTO VIANA

Não é à toa que a epígrafe desse livro fala do sonho: de fazer teatro, de pensar teatro, de ver nascer bom teatro, de preservar teatro, de buscar novas formas de ensino, de atingir quem quer aprender e discutir teatro...

A série *Diário de Pesquisadores* começou em Praga, na República Tcheca, em 2011. Elaboramos- Rosane Muniz e eu- um livro contendo muitas coisas interessantes sobre a cenografia brasileira: lá, juntamos passado, presente e perspectivas de futuro sobre cenografia (e indumentária, já que ela é parte da cenografia, claro).

Foi uma busca no delicado baú das memórias e de tempos passados. Soprou uma brisa tão suave sobre o que se faz e pensa no Brasil de hoje sobre cenografia... Havia textos de professores, pesquisadores e alunos de diversas escolas.

O *Diário* se esgotou rapidamente, pois havia textos para todos os gostos- dos que apreciam o teatro mais conservador até os que preferem o teatro pós-dramático.

Em 2012, surgiu o muito bem acabado *Diário de Pesquisadores: Traje de cena*, em que o tema principal era o traje que se usa nos espetáculos teatrais e suas mais diversas variantes. Nesse, apenas professores e pesquisadores publicaram seus textos.

Em 2012 experimentamos um projeto pedagógico alternativo no Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes, bem sucedido em alguns aspectos. De alguma forma, aquela experiência me colocou para pensar muito. Foi por isso que sugeri aos alunos do curso de Cenografia I, no segundo semestre, que fizessem um pequeno artigo científico como conclusão de curso.

Devo confessar que foi um sucesso o trabalho dos alunos! Tivemos dificuldade para selecionar só dez artigos entre os melhores! Desses, publicamos apenas oito, já que não houve tempo suficiente para que dois alunos fizessem revisão dos seus artigos... Ficam para um próximo *Diário*.

Convidei, na sequência, uma professora do curso da Escola de Belas Artes de São Paulo, a Profa. Carolina Bassi de Moura, para organizar a edição desse volume. Ele tornou-se ainda mais rico com textos ótimos de alunos daquela escola e da Universidade AnhembiMorumbi. Não foi apenas gostoso ler e pensar nos artigos que vieram das escolas: foi uma experiência "ex-

pandida”, pois pude ver, através dos alunos da Carolina, um pouco do meu próprio trabalho, já que ela foi minha orientanda no mestrado e agora no doutorado.

Processo egóico ou reconfortante? Não sei, talvez uma mistura dos dois, o que de forma alguma tira o mérito da Carolina como organizadora ou como professora.

Penso, nessa altura da minha vida, que sonhar é mesmo fundamental... Mas desenvolver uma pele grossa para aguentar as pancadas também é. Porque se sonhar é essencial, sonhar sozinho é triste. Por isso, encontrar parceiros que sonhem junto me parece uma garantia de vida saudável.

Então, obrigado por sonhar comigo: Carolina Bassi. Dalmir Rogério, que trabalhou nos últimos anos, sempre de maneira bastante intensa nos cursos de cenografia da ECA. Rosane Muniz, pela *sonhação* danada da nossa vida em congressos, colóquios, colunas de revistas e jornais. Helena Bastos, chefe do Departamento de Artes Cênicas, que se revelou para mim uma administradora cheia de méritos e me apoia em tudo.

Obrigado também à Elizabeth Azevedo, parceira do maior sonho que tenho no momento: um Museu de Teatro como a gente merece, precisa ou consegue. Às Coordenadorias de Pesquisa e Cultura e Extensão, grato! E à Pró-Reitoria de Graduação, que mantém o nosso projeto Inovalab, que também sustenta essa pequena publicação, muito obrigado!

Então, sim, é isso o que eu quero fazer! Vamos em frente, porque francamente, não é possível que todo mundo fracasse.

Parabéns para todos nós, que mesmo de forma discreta, conseguimos essa publicação.

Fausto Viana

Professor de Cenografia e Indumentária do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP).

APRESENTAÇÃO POR CAROLINA BASSI

Organizar este livreto com artigos de alunos, dedicar-me ao propósito grato de olhar para estes textos, denunciadores, quem sabe, de futuros pesquisadores da Cenografia, me fez pensar onde minhas buscas começaram e como foram difíceis, quando este assunto ainda não havia conquistado espaço. Um espaço que ainda estamos conquistando, o que torna essa publicação mais importante!

De minha parte, tem havido muito trabalho tanto na prática, com teatro e principalmente com cinema, quanto na pesquisa acadêmica. Foi em meio a essa prática que pude notar, para a minha surpresa, que a grande maioria dos profissionais entende a criação artística apartada da reflexão sobre o seu fazer. Sem acreditar que os universos da prática e da reflexão possam estar separados é que tenho me dedicado, tanto no mestrado quanto no doutorado, a comprovar algo que já pressentira: que estimular a pesquisa é importante para que entendamos, enquanto pensadores e artistas, os caminhos que estamos tomando em nossas práticas, reconhecendo o que já foi feito, como isto se deu e o que está se desenhando à nossa volta.

As buscas são constantes. Alimentar a pesquisa é fomentar também as nossas criações, cuidar para que elas possam ser mais plenas em seus significados, mais profundas e completas, e para que saibamos, com propriedade, todo o potencial poético que podemos alcançar pelo uso dos recursos de que dispomos ao realizar uma obra.

Este livreto, inteiramente composto por artigos de alunos e formandos de graduação e pós-graduação, nos dá uma pequena amostragem do que se tem investigado em universidades de São Paulo em torno da cenografia. Celebra, além disso, o nível crescente de interesse sobre este assunto, a cada congresso e a cada publicação, refletindo a intensa busca por maior conhecimento nessa área.

A publicação começa com quatro textos que discutem as opções da cenografia no âmbito teatral contemporâneo, passando pela discussão da performatividade do espaço cênico, indo do contexto da montagem, nada tradicional, de Antonio Araújo, da ópera *Orfeo e Euridice*, no Teatro Municipal de São Paulo, ao espetáculo de rua, itinerante, *Barafonda*, da Cia São Jorge de Variedades, que surpreendeu e transformou os transeuntes em sua cotidiana área de passagem. A coleção de textos traz também uma pequena reflexão sobre o impacto plástico na escolha das cores, tendo dois espetáculos como objetos de comparação.

Passando para o gênero da dança, três textos destacam a relevância da *dança-teatro* fomentada pela coreógrafa Pina Bausch e suas contribuições não apenas para o universo da dança contemporânea como para o universo das artes cênicas. É apontado um panorama artístico do trabalho de Pina, sua importância no contexto da história da dança, sem deixar de lado a recente homenagem do cineasta alemão, Wim Wenders ao trabalho desta artista revolucionária.

A próxima seção discute a cenografia no contexto do cinema e necessariamente passa por questões mais intrínsecas à sua realização. Os dois primeiros, escritos na visão dos diretores de dois projetos de curta metragens realizados no ano de 2012, enfocam a importância da construção visual da narrativa para a linguagem cinematográfica, apontando como se dá a construção dos conceitos – um caso mais realista e outro completamente onírico e surreal. O terceiro artigo apresenta uma proposta completa de direção de arte, também para curta metragem, destacando como traduzir as atmosferas de um conto de Clarice Lispector usando de todo o potencial da linguagem plástica cinematográfica.

Na sequência, entram na discussão outros meios de comunicação como a televisão, discorrendo aqui sobre a influência da telenovela sobre os “telespectadores-consumidores”, que transformam seu modo de vestir influenciados por seus personagens preferidos, aproximando os limites entre *traje social* e *traje de cena*.

Os videogames invadem a cena cotidiana, não apenas de jovens, mas também de um público adulto crescente, sofisticando suas tramas com cenários cada vez mais realistas e cinematográficos. Coloca-se o foco aqui também sobre este nicho analisando a questão da cenografia no jogo, *Residente Evil Zero*.

A cenografia de eventos também ganha espaço pela sedução que pode promover aos visitantes de uma exposição. Mescla conceitos artísticos ou apenas torna o espaço mais atraente e interessante para a exposição de produtos ou temas.

Encerrando nossa publicação, a conservação de trajes é abordada em estudo analítico de material para suporte de trajes de cena em acervos. Trata-se de um assunto importante, pois, afinal, como acolher um material tão especial, responsável por tantas maravilhas? É preciso cuidados, igualmente especiais, e consciência para que se conserve adequadamente trajes de cena, de todas as idades. Só assim poderemos vê-los novamente em cena e, principalmente, nutrir a história da nossa arte com material palpável a ser

revisitado e estudado.

Fica-me, desta experiência tão feliz, a sensação muito agradável, de que estamos orientando um excelente trabalho de pesquisa, de que algumas coisas muito importantes estão se transformando diante de nossos olhos e que o cenário da pesquisa está se diversificando com novos e saborosos estudos. Que sejam bem vindos os novos pesquisadores, que sigamos juntos, incansáveis na busca por novas respostas e novas perguntas, desvendando e construindo novos e antigos sonhos, tanto material humano...

Carolina Bassi de Moura

Doutoranda e mestre pelo Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP). Docente do curso de Pós Graduação em Cenografia e Figurinos do Centro Universitário Belas Artes. O principal interesse de sua pesquisa é a poética da construção visual nos diversos meios: cinema, teatro, televisão, literatura, fotografia, artes visuais, e qualquer formato que possibilite a integração destas linguagens. Diretora de Arte, cenógrafa e figurinista.

TEATRO

A OCUPAÇÃO DA CIDADE NO ESPETÁCULO BARAFONDA

Isadora Borges¹

Resumo

O presente artigo pretende analisar o espaço cênico criado pelo espetáculo *Barafonda*, da Cia São Jorge de Variedades, que se estabelece segundo o conceito das artes plásticas *site-specific* e arte pública. O espaço metonímico de tal teatro pós-dramático sai do edifício teatral e explode para o espaço público, utilizando-o dialeticamente ao relacionar espaço simbólico e concreto, e interferindo direta e indiretamente no bairro da Barra Funda e no imaginário do lugar recriado a partir da arte. As relações originadas a partir do espaço cênico de *Barafonda* são o objeto de estudo principal.

Palavras-chave: Cia São Jorge de Variedades, teatro na rua, ambiente urbano, espaço cênico, *site-specific*, espaço metonímico.

Abstract

This article aims to analyze the scenic space created by spectacle *Barafonda*, Cia São Jorge de Variedades, which is established under the concept of site-specific and public art. The metonymic space of such post-dramatic theater out of the institution and explodes into public space, using it to relate dialectically concrete and symbolic space, and interfering directly or indirectly in Barra Funda and imagery of place recreated from art. The relations arising from the scenic area of *Barafonda* are the main object of study.

Keywords: Cia São Jorge de Variedades, theatre on streets, urban environment, scenic space, site-specific, metonymic space.

¹ - Graduanda do curso de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). É estagiária da área de artes cênicas acompanhando e ministrando aulas no Colégio Albert Sabin. (isadora_zaza@hotmail.com)

Barafonda foi a última montagem da Cia São Jorge de Variedades, que iniciou na Praça Marechal Deodoro e, após percorrer 1,7km de extensão, desfechou no Largo da Banana. Tratava-se de uma peça itinerante pela cidade de São Paulo conduzida pela Rádio Cipó, que mescla a história do bairro da Barra Funda – como metáfora da cidade e da civilização - com as tragédias *Prometeu Acorrentado* e *As Bacantes*.

A partir do questionamento do papel e do lugar da arte e dos artistas, as produções teatrais saíram de suas instituições em direção ao espaço público a partir da década de 1960, aproximando o artista e sua obra da realidade e do público em uma dimensão estética, política, cultural e social. Realizando o espetáculo em espaço público, a Cia São Jorge também questiona o lugar da arte, o mercado e o público:

Artistas (...) contestaram a “inocência” do espaço, ou seja, a sua ênfase nos aspectos físicos e espaciais, incorporando ao site aspectos relativos à sua estrutura cultural definida pelas instituições de arte. Os espaços institucionais (galerias, museus etc.) passaram a ser vistos como modelos ideais que expressavam a si mesmos colaborando no distanciamento entre o espaço da arte e do mundo exterior. (CARTAXO, 2009, p. 3)

Nesse processo, o valor estético do espaço cênico não se realiza intrinsecamente à forma, mas à própria condição de acontecimento efêmero em que a não há clara divisão entre o lugar dos atores e o do público, sendo este incorporado e indissociável do restante.

A proposta da peça era de acontecer às sextas ou sábados à tarde quando o local está assaz movimentado, com as lojas e serviços abertos, intensa circulação de pessoas e carros. Os atores invadiam o espaço da “plateia” interagindo diretamente com ela, que possui composição diversa: desde moradores do bairro à artistas, os quais acompanharam a peça inteira, além de outro público, passageiro, composto por pedestres e motoristas de carro. Portanto, “o interesse pelo contexto ultrapassou o tecido urbano passando a incorporar, também, o público” (CARTAXO, 2009, p. 5). Ilustrando, quando o ator que representa o personagem de Prometeu e do pintor Rafael Galvez

está na rua, enquanto aqueles que assistem dominam a calçada e parte da rua, o ator para um automóvel e pergunta ao motorista quem escreveu “Ser ou não ser, eis a questão”.

O artista “público” contemporâneo trabalha *in situ*, ou seja, analisa meticulosamente as condições do lugar (a escala, o usuário e a complexidade do contexto), visto que o sucesso da obra depende da recepção do observador. (CARTAXO, 2009, p. 4)



Figura I: Foto de Cacá Bernardes. Espetáculo *Barafonda*, 2012. São Paulo, Brasil.

Como a figura I demonstra, o ator se confunde com o público e usuários da cidade. Trata-se do início do espetáculo, em que diversas imagens efêmeras e simultâneas são criadas a partir de seu diálogo com a cidade e os trabalhadores da região utilizando as três calçadas abaixo do Elevado Costa e Silva. Encontram-se atores interagindo com as lojas e seus trabalhadores; com a lanchonete; todos tentam entrar na barbearia para ouvir a história do barbeiro morador

da Barra Funda; uma esquete é encenada com dois personagens históricos dialogando: Costa e Silva e Marechal Deodoro. O primeiro no Minhocão (cujo nome oficial é Elevado Costa e Silva) e o segundo em frente ao metrô de mesmo nome.

Barafonda se configura como *site specific* ao ser intrínseca aos elementos constitutivos do espaço em que se instaura. O espetáculo possuía três partes: a primeira representava o futuro; a segunda, o presente; a terceira, o passado. Ou seja, a história do bairro da Barra Funda é contada invertidamente, voltando para seu início, que se dá no Largo da Banana, onde o bairro se originou. Ao longo de toda peça, Prometeu sempre permanece acima do público por não ser humano, mas divino. Portanto, não pode estar no mesmo plano.

O espaço como temática é o meio para aprofundar em questões como as consequências que o progresso capitalista trouxe à Barra Funda, como a morte do samba; ou seja, a cidade se configura como lugar intermediário das relações discutidas.



Figura 2: Foto de Cacá Bernardes. Espetáculo *Barafonda*, 2012. São Paulo, Brasil.

Barafonda constrói uma relação dialética com o espaço, pois a cidade se oferece como realidade, espaço concreto, e como memória do que já foi, espaço simbólico, constituindo um diálogo entre os dois planos. Por exemplo: quando a personagem Mãe interpretada por Patrícia Gifford aponta para um complexo de prédios onde antes era uma chácara. Em outro momento, a mesma, ao procurar um lugar para plantar sua bananeira, tenta fazê-lo no asfalto, derramando sobre ele, terra e vinho para fecundá-lo.

Assim, o espetáculo da Cia São Jorge interfere concretamente no espaço da Barra Funda. Outro exemplo aconteceu no início, quando a personagem Rafael Galvez escreveu com giz no chão da Praça Marechal Deodoro e não apagou.

Há uma modificação no nível simbólico também, transformando o imaginário construído sobre a micropólis que é a Barra Funda. A noção de cidade que os espectadores possuem emerge de suas próprias experiências sobre o espaço urbano:

Não somente fazemos a experiência física da cidade, não somente a percorremos e sentimos em nossos corpos o que significa caminhar tanto tempo ou viajar em pé em um ônibus, estar sob chuva até conseguirmos um táxi, senão que imaginamos enquanto viajamos, construímos suposições sobre o que vemos, sobre quem cruza conosco, as zonas da cidade que desconhecemos e que temos que atravessar para chegar a outro destino, enfim o que nos acontece e aos outros na cidade. Grande parte do que nos acontece é imaginário, porque não surge de uma interação real. Toda interação tem uma quota de imaginário, mas mais ainda nestas interações evasivas e fugazes que propõe a metrópole. (Apud. CARREIRA. 2009. p. 12)

O teatro de ocupação do espaço público repensa o imaginário da cidade compartilhado entre atores e espectadores atuando sobre tal imagem, deformando-a por meio da ficção. Importante salientar que *Barafonda* não possui a pretensão de dialogar com toda a cidade, mas com a micropólis que ocupa. Posto isso, um significativo número de cidadãos são usuários permanentes da região da Barra Funda. Existem possibilidades dos mesmos reconstruírem o imaginário sobre a cidade e sobre o bairro a partir das imagens e da experi-

ência que o espetáculo propiciou. “O teatro que ocupa a rua e busca criar novos vetores no uso da rua pode ser uma força que agrega à rua novas imagens e ao mesmo tempo coloca o transeunte frente à oportunidade de ser partícipe dessa construção de imagens” (CARREIRA, 2009, p. 14).

A utilização do espaço público pelo teatro amplifica os conflitos já existentes entre as normatizações do espaço e os usos pessoais, configurando-se como ação de resistência. Ao procurar estabelecer um vínculo com diversos sujeitos, luta contra a hostilidade da rua, procurando superar “o ordenamento estabelecido que se caracteriza principalmente por dar funcionalidade à circulação de pessoas, de carros e de mercadoria” (CARREIRA, 2009, p. 15). Em *Barafonda*, os atores convidam os espectadores a desobedecer às leis de trânsito e à lógica da circulação possibilitando-os serem – mesmo que momentaneamente – agentes ativos na cidade.



Figura 3: Foto de Cacá Bernardes. Espetáculo *Barafonda*, 2012. São Paulo, Brasil.

Como Argan verticaliza:

Não temos nenhuma dificuldade em admitir que a cidade, no sentido mais amplo do termo, possa ser considerada um bem de consumo, ou melhor, até mesmo um imenso e global sistema de informações destinado a determinar o máximo consumo de informações. Mas a única possibilidade de conservar ou restituir ao in-

divíduo uma certa liberdade de escolha e de decisão e, portanto, de liberdade e disponibilidade para engajamentos decisivos, inclusive no campo político, e colocá-lo em condições de não consumir as coisas que gostariam de fazê-lo consumir ou de consumi-las de maneira diferente da que gostariam que as consumisse, de consumi-la fora daquele tipo de consumo imediato, indiscriminado e total que é prescrito, como sistema de poder, pela sociedade de consumo.

Trata-se, em suma, de conservar ou restituir ao indivíduo a capacidade de interpretar e utilizar o ambiente urbano de maneira diferente das prescrições implícitas no projeto de quem o determinou; enfim, de dar-lhe a possibilidade de não assimilar, mas de reagir ativamente ao ambiente. (Apud CARTAXO, 2009, p. 11)

O espaço cênico de *Barafonda* transgride a ordem ao encontrar interstícios na cidade.

(...) O ambiente [urbano] é consequência da ação dos sujeitos que utilizam o espaço da cidade, e este sempre se constrói em atrito com a ideia de projeto que busca ordenar, normatizar e planejar as ações e os usos coletivos. (...) [O ambiente urbano] é condicionante e condicionado pela ação dos sujeitos sociais, tanto em dinâmicas coletivas como individuais. (CARREIRA, 2009, p. 17).

Assim, a configuração espacial de *Barafonda* converte o espectador em coautor. A utilização espacial do teatro pós-dramático ofusca as fronteiras entre a vivência real e a fictícia tornando o espaço – de metafórico-simbólico, como no palco italiano – em “espaço metonímico”. Segundo Lehmann, “podemos chamar de metonímico o espaço cênico cuja determinação principal não é servir de suporte simbólico para um outro mundo fictício [como no drama], mas ser ocupado e enfatizado como parte e continuação do espaço real do teatro” (LEHMANN, 2007, p. 267). O espaço do teatro pós-dramático se configura como parte do mundo, um fragmento da realidade, decerto enfatizada, mas de acordo com uma continuidade do real. Assim também o é o espaço cênico de *Barafonda*, que se configura tanto

quanto *site-specific* , arte pública, teatro de ocupação, pós-dramático e, ao mesmo tempo, transita entre todos esses conceitos atenuando suas fronteiras.

Referências

CARTAXO, Zalinda. *ARTE NOS ESPAÇOS PÚBLICOS: a cidade como realidade*. In *A cidade como suporte da cena*. O Percevejo / Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Vol. I, n.1 (2009)

CARREIRA, André. *Teatro de rua como ocupação da cidade: criando comunidades transitórias*. In *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas / Universidade do Estado de Santa Catarina*. Programa de Pós-Graduação em Teatro – Vol. I, n.13 - (Set 2009)

LEHMANN, Hans-Thies. *Espaço*. In *Teatro pós-dramático*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

<http://ciasaojorge.com> Visualizado em 25/11 às 12h.

A PERFORMATIVIDADE DO ESPAÇO: ESPETÁCULO SEM TÍTULO, TÉCNICA MISTA

Bárbara Galego Silveira Lima²

Resumo

O texto se propõe a analisar a relação criada com o espaço no espetáculo *Sem Título, Técnica Mista* do grupo peruano Yuyachkani. A partir do uso desse espaço por meio da cenografia e do figurino, a ideia é perceber como ele pode se tornar performativo.

Palavras-chave: cenografia; performatividade; espaço cênico.

Abstract

The text talks about the relation created with the scenic space in the play *Sem Título, Técnica Mista*, that belongs to the peruvian group Yuyachkani. With the use of this space and with the scenography and the designed clothes, the idea is to notice how it can become performative.

Keywords: scenography; performativity; scenic space.

² - Graduanda do curso de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) - habilitação em Interpretação. (barbarasilima@hotmail.com)

Introdução

Neste artigo pretende-se analisar a cenografia e o figurino da peça *Sem Título, Técnica Mista* do Grupo Cultural Yuyachkani e a partir dessa análise salientar os elementos performativos dentro do espetáculo, que surgem no espaço quase como que rompendo-o, de forma a evidenciar a realidade vivida na época e trazer a reflexão para o presente.

O Grupo Cultural Yuyachkani é um grupo peruano de 42 anos de existência que se apresentou durante o Mirada Festival Ibero-Americano de Artes Cênicas de Santos de 2012. *Yuyachkani* significa, na língua indígena quéchua, “estou pensando, estou recordando”, o que faz relação direta com as temáticas abordadas pelo grupo.

Sem Título, Técnica Mista é uma peça dirigida por Miguel Rubio Zapata e aborda a questão da ditadura militar peruana. Estreou em 2004, quando o governo havia instituído a Comissão da Verdade e Reconciliação no país. A ideia central é resgatar em um formato cênico a ditadura vivida e suas consequências latentes.

O grupo aborda a questão da memória e como evocá-la em cena de modo, a meu ver, a transformar o espectador. A problemática lançada é: qual a necessidade de voltarmos a algo que já não é presente? Por que retornar a essas questões? Como o que passou pode transformar também o presente e, mais ainda, o futuro?

Diante dessa ideia, o espaço ganha então uma grande importância: é por meio dele que as memórias e a história serão postas em cena. O espaço não é estático e por meio da participação ativa dos espectadores e do aparecimento dessas memórias de forma concreta no espaço, por meio da cenografia, dos figurinos e dos objetos; o próprio espaço se torna performativo.

O ESPETÁCULO

A memória necessita de ancoragens: lugares e datas, monumentos, comemorações, rituais. Estímulos sensoriais – um aroma,

um ruído, uma imagem – podem desencadear recordações e emoções. A memória necessita de veículos para ser transmitida às novas gerações que não foram testemunhas diretas dos acontecimentos, neste caso dolorosos, que se considera necessário recordar. (YUYA-CHKANI, 2012)

Este trecho está contido no programa da peça e faz relação direta com a questão da memória abordada pelo grupo. No espetáculo, esta questão é reavivada por meio de toda a composição cênica, que tem a cenografia e o figurino como grande motor para que imagens, um estímulo sensorial, sejam levantadas.

Ao entrar no galpão, os espectadores se deparam com um espaço semelhante ao de um museu, onde se encontram documentos, imagens e alguns adereços acerca da história peruana entre 1879 e 2000. Depois se deslocam para o local em que se desenrolará a peça. O que encontram é uma instalação cênica, onde se veem atores e alguns elementos das artes visuais; escritos pelas paredes acerca da história tanto da ditadura, como anterior e posterior a ela; diversos figurinos, como roupas de índios e uniformes, livros antigos, bonecos com mãos gigantes, fotografias, entre outros. Eles se utilizam tanto da linguagem teatral, como das artes visuais e da performance.

O que se instaura ali é um depósito de um imaginário acervo da nação peruana, onde as informações encontram-se amontoadas, sem que antes sejam classificadas. A sala encontra-se povoada por essas diferentes informações. Como mostra a imagem a seguir:



Figura 01: Objetos em exposição

(Fonte: <http://www.facebook.com/yuyachkani?fref=ts>)

Quando a ação física da peça começa, percebe-se que aqueles elementos inicialmente cenográficos, estáticos, mas que por si só já contavam uma história ou várias histórias, deixam de ser apenas cenografia e passam a fazer parte também da ação, pois são utilizados como elementos necessários à construção da temática abordada durante a encenação.

Ao entrar no espaço os espectadores são confrontados com o fato de que não há onde se sentar, o que faz com que eles de uma forma desconcertante tenham de acompanhar os atores para assistir a peça. Além disso, as cenas não acontecem num lugar fixo, mas se movimentam constantemente pelo espaço, podendo ocorrer simultaneamente. O que já prevê que os espectadores terão de escolher o que irão assistir.

Eles também têm de se movimentar para que os atores passem pelo meio deles, o que não acontece de forma sutil. Não há um aviso ao público para que lado ele deve se deslocar, é durante a ação que isso se revela. O público não está, portanto, num lugar contemplativo, mas em outro lugar, gerado pela composição espacial ditada pelos atores e pelo fato de que pode escolher a que cena irá assistir – as resultantes que se pode apreender desse conjunto tocarão o público de maneiras distintas, dependendo das escolhas que forem feitas.

Não há uma delimitação de espaço convencional, não há separação entre palco e plateia. Existem praticáveis que se deslocam, nos quais, muitas vezes as cenas acontecem. Estes praticáveis se unem de diversas maneiras ao longo da peça e muitas vezes, os atores empurram estes objetos pelo espaço de forma ameaçadora; não pedem licença para o público, mas os movimentam realmente pelo espaço. O espectador é confrontado com esta ação e tem de sair do caminho, o que confere grande caráter de realidade a cena. Desse modo, o espectador é também um criador, que se integra à proposta, uma vez que está em meio à encenação.

Há um momento em que duas mulheres entravam com vestimentas típicas e ao longo da cena notava-se que em suas roupas haviam histórias de massacres ocorridos durante a ditadura. Uma das mulheres era claramente uma índia e virava sua roupa do avesso e a

vestia novamente; do outro lado, havia fotos das pessoas que sofreram com os massacres. Este figurino contava uma história e, dependendo do ponto de vista do espectador, uma nova história se formava.

PERFORMATIVIDADE

A pretensão deste trabalho não é definir performatividade, mas sim encontrar os momentos na análise deste espetáculo em que, a partir da cenografia e do figurino, este conceito tão complexo se revela. Josette Feral diz que para Schechner, o performer precisa minimamente de três parâmetros: ser/estar, ou seja, se comportar; fazer, atividade comum a todos os seres humanos e mostrar o que faz, ligado ao espetáculo.

Em *Sem Título, Técnica Mista*, estes elementos estão presentes, uma vez que os atores se encontram neste lugar; em que agem, se comportam, ligados a um espetáculo, mas extremamente relacionados com o real, um elemento chave para compreender a performance.

Performance, segundo Renato Cohen, é algo que acontece no momento presente, sem que hajam personagens, mas sim personas, mais ligadas à própria vida do *performer*. Tem muita ligação com as artes visuais, mas também com o teatro. A ideia pretendida era desvincular a performance da representação, tão intrínseca ao teatro dramático. A *performance art*, surge por volta dos anos 70, como forma de ruptura com os formatos vigentes e contra o contexto histórico existente, no movimento da contra cultura. Para Schechner, em seu sentido mais amplo performance era “ética e intercultural, histórica e a-histórica, estética e ritualística, sociológica e política.”

Desse modo, performatividade não seria nem a performance como conceito, portanto, pura, nem a teatralidade puramente representativa, mas estaria no limiar entre estes dois conceitos.

Performatividade no espetáculo

No espetáculo, o espaço se revela performativo, pois quando

o espectador é condicionado a seguir as cenas de acordo com o modo proposto, nada sutil, ele se vê de fato confrontado com a realidade de que terá que se mover. O espaço e a disposição cênica dos elementos cenográficos interferem para que a mensagem da peça seja transmitida. É por meio destes que o espectador é confrontado com uma nova realidade e acaba conhecendo uma dor que não conhecia, e essa dor, de alguma forma se torna própria do espectador. Assim, a cena, sendo teatral e representativa, evoca a partir da disposição espacial, da cenografia e do figurino, a performatividade. Além disso, como os espectadores não estão num lugar contemplativo, mas inseridos na própria encenação, eles próprios assumem esse lugar do performativo.

O mesmo acontece quando a ação da peça tem início e os elementos que antes eram puramente cenográficos, tornam-se parte da ação, tornam-se performativos.

No exemplo citado anteriormente, com relação ao figurino utilizado pela índia, creio que ele se converte em ação, no momento em que o espectador tem de construir a história por si mesmo, de acordo com os excertos que lê e com as imagens que vê. Esta conversão de um figurino, um objeto material, em parte da ação é bastante performativa, em especial quando envolve a participação praticamente ativa do espectador para compreender a mensagem a ser transmitida.

ESPAÇO/LUGAR

Para Anna Barros, ao se tratar de performance, o ideal seria não utilizar a palavra espaço, mas lugar, onde o corpo está em questão e é ele o gerador desse lugar habitado. Dessa forma,

O lugar dá à luz o tempo e se define em constante mutação; a mutação gerada pelo movimento, deslocamento, mudança de posição, é o *vir a ser*, o que permite a percepção; podemos conceituar lugar como evento, evento significando ser, dar lugar, acontecer. Na

arte todas as realizações temporais, como instalações, intervenções, performances, em técnicas tradicionais ou em novas tecnológicas, cabem na categoria de evento. (BARROS, 2007)

Esse excerto pode ser diretamente relacionado com a peça *Sem Título, Técnica Mista*, uma vez que uma peça, um evento acontece e esse evento reaviva o lugar em que se instaura. Para Anna Barros, o lugar pode ser conceituado como o próprio evento, e, o que se observa nesta peça é justamente isso. Uma vez que o espaço - fugindo um pouco da palavra proposta pela autora - instaurado é condição essencial para que a peça se desenvolva.

É esse lugar, com esse cenário proposto e com esses figurinos que fazem com que as memórias sejam reavivadas, trazidas a tona de forma mais real e concreta. Instaura-se assim, a performatividade.

CONCLUSÃO

Com esta análise, pude concluir a importância dos elementos cenográficos e de figurino para uma encenação contemporânea. O cenário não é estático, a forma com que é utilizado faz com que se torne performativo, e o público contribui muito para que esta performatividade, já visível nos elementos de cena, se concretize.

O cenário e os figurinos, mesmo sendo elementos aparentemente estáticos, se tornam também ativos, pois geram no espectador imaginação e construção conjunta do tema. As memórias são então instauradas no espaço de forma concreta por meio da cenografia e dos figurinos.

Desse modo, as lembranças são postas em movimento e a história é mostrada de forma viva e em transformação, influenciando o momento presente. Elas geram emotividade no espectador não só pela racionalidade e pela percepção da brutalidade das situações, mas também por meio dos diferentes elementos imagéticos, do cenário, do figurino, e, claro, da hibridez de linguagens proposta desde o início.

Referências

BARROS, Anna. *Perforar: lugar como performance*. In: *Espaço e Performance*. – Brasília: Editora da Pós Graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2007

COHEN, Renato. *Performance como Linguagem*. – São Paulo: Perspectiva, 2009

FÉRAL, Josette. *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo*. In: *Revista Saia Preta* v. 8, n 1, 2008

ANÁLISE DA ÓPERA *ORFEO ED EURÍDICE*: FENÔMENO ARTÍSTICO E SOCIAL

Isis Arrais Padilha³

Resumo

Este artigo faz uma análise da ópera *Orfeo ed Euridice*, dirigida em 2012 por Antônio Araújo, numa realização do Theatro Municipal de São Paulo. Articula-se a respeito da tradição do espectador operístico no Brasil e das ambições de C.W. Gluck, autor da ópera, ao fazê-la. A seguir, descreve o que se vivencia no *Orfeo* de Antônio Araújo. O foco está nas soluções espaciais e cenográficas do evento teatral, levando também em consideração a recepção por parte do público.

Palavras-chave: *Orfeo ed Euridice*; Antônio Araújo; cenografia; espectador.

Abstract

This article comes up with an analysis of the opera *Orfeo ed Euridice*, directed in 2012 by Antonio Araujo, a production of Theatro Municipal São Paulo. There is a reasoning about the viewer's operatic tradition in Brazil and the ambitions of CW Gluck, author of the opera when he did it. Hereafter it is described what is experienced in Antonio Araujo's *Orfeo*. The focus is on scenographic and space solutions found for this work, taking into consideration the reception by the public.

Keywords: *Orfeo ed Euridice*; Antonio Araujo; set design; spectator.

³ - Atriz, graduanda do curso de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) - habilitação em Direção Teatral. Possui formação musical em piano, canto e violão. (isisarraispadilha2@gmail.com)

Introdução

No Brasil, quando se fala em teatro pós-dramático, dificilmente depara-se com um processo ou encenação que não desenvolva uma pesquisa de espaço, instância que, inclusive, é foco deste artigo e ponto de partida para a experimentação criativa de diversos grupos da contemporaneidade. Um dos maiores expoentes dessa prática em nosso país é o Teatro da Vertigem, dirigido por Antônio Araújo, o que justifica a escolha de um espetáculo deste diretor como objeto de estudo desse artigo.

A pesquisa do grupo muitas vezes envolve espaços alternativos, tal como foi em todas as peças da *Trilogia Bíblica – Paraíso perdido, O livro de Jó e Apocalipse 1.11*, respectivamente em uma igreja, um hospital e um presídio –, até no último espetáculo estreado, *Bom Retiro 958 metros*, que, como diz o nome, leva-nos a um passeio por quase um quilômetro daquela parte da cidade.

O público que frequenta a cena contemporânea sabe que, quando se fala em Antônio Araújo, certamente trata-se de uma pesquisa de encenação não-tradicional. Contudo, o público que costuma frequentar óperas não costuma entrar em contato com espetáculos pós-dramáticos, tanto menos conhecem ou sabem do que se trata o trabalho do Diretor. É esse *background* que, aliado à proposta espacial e cenográfica feita a partir da ópera *Orfeo Ed Euridice*, desestabiliza a tradição da ópera e de seu espectador.

Ao redor da ópera: arquitetura teatral e comportamento social no Brasil

A ópera vem ao Brasil por meio da corte portuguesa, mas, com o passar do tempo e a vigência do sistema capitalista, tornou-se acessível a mais estratos sociais. Todos podem, a princípio, ir ao teatro assistir a uma ópera; não obstante, o valor dos ingressos é alto, se considerarmos a média salarial da população brasileira. Mesmo quan-

do os preços casualmente tornam-se acessíveis, quem não tem o costume de ir a óperas geralmente não o faz, devido à cultura novelística e ao estranhamento da linguagem da ópera; ou até mesmo por crer que é preciso se vestir muito bem para adentrar asuntuosidade arquitetônica de teatros como o Municipal de São Paulo.

Embora não seja proibido entrar com trajes casuais no Teatro, – tomando por referência, a partir desse ponto, o Teatro Municipal de São Paulo – a maioria de seu público frequentador vai ao teatro trajado a rigor. No hall do teatro, socializam, consomem bebidas e alimentos vendidos a preços altíssimos e o desejo é *ver e ser visto*. Esperam o último sinal para se acomodarem nas poltronas. Os preços e estrutura física da plateia também refletem a hierarquização para a qual ela foi planejada.

Mesmo com a passagem do tempo, alguns costumes em relação à ópera ainda são mantidos por uma boa quantidade de espectadores. Apesar de parecer, à primeira vista, que a ópera é tão cristalizada quanto o comportamento de quem a frequenta, é necessário esclarecer que, assim como todas as artes, ela é questionada na sua forma e sofre transformações mais ou menos radicais para sua época.

Orfeo ed Euridice de C.W. Gluck

Quando Gluck estreou *Orfeu e Euridice* em outubro de 1762, com o libreto de Ranieri de' Calzabigi, foi numa iniciativa de mudar o panorama da ópera no seu contexto, quando, entre 1701 e 1704, não havia mais a união entre música e texto que marcara o nascimento do gênero:

Era preciso vender ingressos, atrair público, encher teatros: a prioridade era ter efeitos cênicos impressionantes e contratar cantores de vituosismo extremo, que arrastassem seus fãs às casas de espetáculo, astros cujo exibicionismo estavam acima de preocupações com a unidade dramática ou mesmo a própria verossimilhança do espetáculo. (PERPETUO, 2012, p. 3).

Gluck, então, luta contra essa realidade, buscando recolocar a ópera sobre seus eixos principais, a música e o drama, não cedendo às exigências dos cantores virtuosos.

Embora a cenografia contasse com efeitos impressionantes, eles estavam descolados do texto. Para alcançar seu objetivo, Gluck simplifica ao máximo a trama da ópera, deixando-a com apenas três personagens: Orfeu, Eurídice e o Amor.

Para ressaltar ainda mais o confrontamento e a crítica que queria fazer ao seu contexto, Gluck e Calzabigi denominam a obra como *azione teatrale*, e não *dramma per musica*, como geralmente se denominavam as óperas contemporâneas a eles.

Embora esse marco não tenha mudado completamente o modo de se fazer ópera, tudo o que foi feito após ele carrega a experiência do questionamento de forma.

Orfeu nas mãos de Antônio Araújo

Antônio Araújo tira o espectador de sua zona de conforto antes mesmo do espetáculo, mexendo com as noções de todo o evento teatral.

O primeiro dado é que o ingresso é vendido como uma ópera do Teatro Municipal. Embora estivesse dado na descrição do evento que a ópera não seria no Teatro propriamente dito, muitos sequer devem ter lido toda a descrição. Quando cheguei ao Municipal, fui direto a bilheteria, mas os ingressos também eram retirados na Praça das Artes, para onde fui com outros espectadores desnorteados.

A praça das artes tinha mesmo o aspecto de estar em construção, sem esconderijos. Ao invés de um *Hall*, uma fila, já que não havia lugares marcados. Muitos estavam visivelmente incomodados com a situação e a infraestrutura do local.

Ao adentrar o espaço cênico, outra surpresa: a configuração do palco e da plateia – O palco se localizava entre plateias à esquer-

da e à direita. No meio do palco, o fosso da orquestra, reduzindo o espaço cênico a corredores largos. Nas laterais sem plateia, tapumes evidenciando ainda mais o inacabamento da Praça.

Os lugares não eram marcados, e foi surpreendentemente divertido ver espectadores muito pomposos correndo para sentar perto e guardando lugares com bolsas, casacos e o que mais pudessem.

Na parede da esquerda, onde havia uma sacada voltada para fora, dois cones de trânsito e luzes de atenção piscando permitiam que se entreviesse um corpo, com a mão pendurada, e uma bicicleta amassada – é Eurídice, representada como vítima de um atropelamento.

Orfeu chora a perda de Eurídice. A plateia é surpreendida com a retirada dos tapumes da esquerda e com a entrada de um grande carro prateado, de onde saem quatro seguranças de terno e o Amor, trajando um *tailleur* xadrez, salto alto, um capacete de segurança e um projeto nas mãos, noticiando a Orfeu a chance que lhe é dada. Representar o Amor como uma mulher de negócios, protegida por seguranças e rodeada de luxos redimensiona a personagem e o conceito de Amor no contexto da peça: não é um ser divino e angelical, mas um ser humano com interesses e vícios.

No segundo ato, quando Orfeu desce ao inferno, a cenografia muda sem que percebamos. O vão onde antes havia o coro agora está preenchido, sendo uma parte um metrô lotado e a outra mobílias empilhadas e pessoas sem rosto. O corpo de baile entra novamente pela lateral direita trajando uniformes de segurança da construção civil e andando ou parando com a coluna completamente envergada. Este, aliado à iluminação e à voz forte do coro, e a cenografia nos vãos, de alguma forma, expressava o horror do inferno.

A passagem de Orfeu do Tártaro ao Céu é realizada a partir de muitas mudanças de cenário. Convencidas, as fúrias cedem à passagem de Orfeu. Uma placa de trânsito onde se lê “Campos Eliseos” é colocada à esquerda, perto da sacada. Projetam-se na parede da direita belas árvores e por detrás delas, edifícios luxuosos. No centro,

“*Champs Élysées* residencial”. Uma sátira que gera identificação por identificar os Campos Elíseos da mitologia com o que atualmente chamamos de “Cracolândia”, chamando atenção para a higienização e especulação que estão em vias de ocorrer.

Antônio Araújo novamente aproveita o que há de concreto no espaço para criar o céu: os corredores de segurança no urdimento do teatro. *Moving Lights* brancas e azuladas iluminavam o espaço do céu e as pessoas de branco, vestidas como médicos, dançam, projetando sombras pelas paredes. É importante ressaltar que o corpo de baile foi preparado por Alejandro Ahmed, diretor da companhia *Cena 11 de dança contemporânea*, cujas premissas técnicas são acessíveis a quem quer que se interesse, numa corrente contrária ao que é de praxe na dança clássica.

Enquanto no mito original Orfeu perca Eurídice para sempre, Calzabigi dá um final feliz a ópera. Já Antônio Araújo e sua equipe “trabalham em dois níveis: o da metáfora e o da metalinguística. (...) Araújo subverte o libreto ao fazer da segunda ressurreição de Eurídice uma mera artimanha de Amor” (<http://www.concerto.com.br>), e podemos ver Euridice abraçar Orfeu sendo manipulada pelos seguranças do Amor.

O final não é menos surpreendente. Enquanto o coro canta os versos “Triunfe o Amor, e o mundo inteiro sirva ao império da beleza”, em italiano, a segunda oração é projetada nas paredes e uma espécie de vitrine – cheia de roupas e objetos que contemporaneamente podem representar estilo, beleza e consumismo, tais como *headphones*, tênis *Nike*, calças e camisetas coloridas – aparece no vão onde antes estivera Eurídice morta.

Indubitavelmente, aqueles que estiveram abertos o suficiente para as soluções e escolhas cênicas e políticas feitas pelo diretor puderam não só entrar em contato com o que há de melhor na arte cênica brasileira contemporânea, mas também vivenciarem o que o teatro chama de experiência. Mais do que uma obra teatral, ao trazer *Orfeo ed Euridice* para o olhar do cidadão urbano brasileiro, Antônio Araújo ressignificou e deu novo ar à ópera, tornando-a - mais do que uma experiência estética - uma verdadeira vivência.

Referências

COELHO, L. M. *A Ópera na França*. São Paulo: Perspectiva, 1990. 406 p. (História da Ópera).

FIGUEIREDO, N. de. *Orfeu: O Triunfo da Beleza*. In *Programa da peça Orfeo ed Euridice*. São Paulo: Theatro Municipal, 2012. p. 6-7.

PERPETUO, I. F. *Orfeo ed Euridice: de Christoph Willibald von Gluck, libreto de Ranieri de' Calzabigi*. In: *Programa da peça Orfeo ed Euridice*. São Paulo: Theatro Municipal, 2012. p. 2-5.

MARTINELLI, L. *Orfeu nas Alturas*. Disponível em <http://www.concerto.com.br/textos.asp?id=305>. Acesso em 15. 11. 2012.

O USO DAS CORES EM DOIS ESPETÁCULOS DE ÉPOCAS DIFERENTES

Lúcia Shibata⁴

Resumo

O texto a seguir é sobre o uso de cores em figurino teatral com o objetivo de provocar reação do público em dois espetáculos de épocas diferentes: “Os Cenci”, dirigido por Antonin Artaud, e “Quartett”, por Robert Wilson. Enquanto no primeiro as cores provavelmente foram escolhidas conforme os fundamentos do teatro grego, no segundo, elas estão aparentemente ligadas aos seus significados de caráter universal, a partir da visão de um artista que domina a linguagem visual.

Palavras-chave: figurino, cores, linguagem visual.

Abstract

The following text is about the use of colors in stage costumes with the purpose of provoking response from the audience in two plays of different periods: “The Cenci”, directed by Antonin Artaud, and “Quartett”, by Robert Wilson. While in the first the colors were probably chosen based on the fundamentals of the Greek theatre, in the second, they are apparently connected with their universal meanings, from the perspective of an artist that masters the visual language.

Keywords: stage costume, colors, visual language

⁴ - Graduada em Comunicação Social pela ESPM e graduanda no curso de Licenciatura em Geociências e Educação Ambiental da USP, pesquisa expografia e ensino não formal de ciências. (luciashib@hotmail.com)

Por mais que goste de verde, sempre evitei dar presentes desta cor para japoneses porque está associada a cerimônias fúnebres para eles. No Japão, quando alguém morre, há o costume de dar um envelope com detalhes dessa cor à família do falecido com dinheiro para ajudar as despesas de funeral. Por isso, o primeiro aspecto que chamou minha atenção no capítulo dedicado ao encenador de teatro francês, que também era ator e dramaturgo, Antonin Artaud (1896-1948) em “Figurino teatral e as renovações do século XX” (2010), escrito por Fausto Viana, foi que este apreciava rituais e que a cor verde simbolizava justamente a morte em sua montagem da peça “Os Cenci” de 1935. No figurino deste espetáculo, inspirado pelo quadro “As Bodas de Canaã” de Paolo Veronese (1528-1588) e executado por Barbara Karinska (1886-1983), as cores tinham um simbolismo: verde seria justamente a cor da morte; amarelo, a da morte violenta; preto, a do luto; e vermelho, a do sangue e da morte.

Infelizmente, não encontrei dados que justifiquem a escolha das cores por Veronese e se ela teria influenciado Artaud. Na Renascença, os pintores aparentemente se preocupavam com a procedência dos materiais ao elencar as cores representativas de cada figura do quadro. Havia técnicas para obter determinados tons, que derivavam de materiais muito específicos. O azul, por exemplo, era originado de uma matéria-prima nobre, o lápis lazuli, e por isso era geralmente usado para figuras importantes, como Jesus. (BOMFORD, 1995).

Artaud provavelmente teria se inspirado nos tons do quadro e adotou uma codificação de cores influenciado pelos fundamentos do teatro grego, cujos figurinos tinham cores de sentido simbólico: o vermelho para a realeza, assim como o manto púrpura, o negro para o luto, as cores cinzentas, verdes e azuis para desgraça, a cor de açafrão para mulheres, a clâmide púrpura para os guerreiros e caçadores. Quanto a acessórios, peitos e ventres postiços eram utilizados em época de decadência (FREIRE, 1985).

A codificação adotada por Artaud é diferente da elaborada pelo diretor norte-americano Robert Wilson (1941) para a montagem de 2009 da peça Quartett. Em artigo para o jornal Estado de São Paulo, Fausto Viana e Rosane Muniz (2009) escrevem sobre a comu-

nicação visual desta peça que, por se situar na vanguarda, tem uma proposta que funde arte cênica, performance, pintura e hipermídia. No final do artigo revelam que Robert Wilson utiliza cores em suas anotações de texto que, nesse caso, seria:

amarelo para a pele, azul para a carne e vermelho para os ossos. Assim, podemos classificar a roupa amarelo esverdeado da moça como um universo de sensações quase destruidoras; o vestido em tom azulado da estupenda Isabelle Hupert como uma variante da mulher fetiche, sexual, dominadora, pantera ("a arte cênica das feras") ou o que o espectador deseja enxergar como a sexualidade vencedora feminina; a roupa vermelha de Valmont como representação dos ossos... E que curioso observar que, na verdade, ele já perdeu. O que não faz dele o portador do vermelho que pertence ao apaixonado e aos heróis. Às outras personagens cabe rondar o universo da morte - negro, no nosso caso. Há uma curiosa utilização do branco - mistura em porções ideais de pigmento azul, verde e vermelho. Branco é luz pura - mas também simboliza a morte nas cultura orientais pelas quais Bob transita.(VIANA; MUNIZ. 2009)

Esse tipo de esquema de cores, em que cada cor é atribuída a um personagem, é uma das estratégias de criação de figurino relacionadas por Rebecca Cunningham em "The Magic Garnment: Principles of Costume Design" (1989). Essa pesquisadora, que foi chefe do departamento de figurino do Brooklyn College, explica em seu livro que um traje de cena eficaz chama atenção do público, inclusive do seu subconsciente, define visualmente o personagem, mesmo que este esteja em silêncio, e transmite a ideia geral e o clima da produção. A cor seria um dos elementos do figurino que poderia ser usada como um recurso capaz de gerar reação do público, física ou emocional, por fazer alusão aos aspectos culturais da sociedade e às experiências individuais do expectador. O seu uso, porém, depende da visão do diretor. Se no teatro grego o público conhecia a simbologia das cores e era capaz de inferir o destino dos personagens, Artaud, que encena para uma sociedade de outra época, mantém somente a simbologia, diferente de Robert Wilson, que usa outra simbologia, de sentido universal, mais adequado à atualidade.

Muito provavelmente por ter realizado vários projetos na área visual, a escolha das cores por Robert Wilson para “Quartett” parece estar mais ligada ao pensamento do artista russo Wassily Kandinsky (1866-1944). Em “Concerning the Spiritual in Art” (1977), Kandinsky discorre sobre duas grandes impressões produzidas pelas cores de forma geral: a puramente física, superficial e breve, e o efeito psíquico. Segundo este artista, os objetos que são novos a um indivíduo afetam a sua alma com maior impacto enquanto aqueles que já os sejam familiares causam impressões mais superficiais, que variam em qualidade. Então, ao optar por figurinos com tons uniformes e demasiadamente fortes para cada personagem, Robert Wilson provoca um efeito psíquico impactante de imediato, para produzir uma vibração espiritual correspondente, e tira o espectador da esfera familiar. Esse aspecto faz com que, segundo Kandinsky, atinja-se a alma do espectador. Dessa forma, as cores pretendem produzir uma experiência visceral em quem assiste. O azul da atriz Isabelle Hupert tem significado profundo, está no campo das cores frias. O amarelo é uma cor quente, expansivo, e está em oposição ao azul. O vermelho é quente, intenso, transmite força e determinação, além de astúcia. O branco é a harmonia do silêncio. Há um embate espiritual entre o vermelho e o azul. Conforme a metáfora adotada por Kandinsky, é como se a cor fosse um teclado, os olhos o acionador e a alma um piano de muitas cordas: o artista é a mão que toca, tecla após tecla, para fazer vibrar a alma (KANDINSKY, 1977). Por isso, como mencionado acima, o espetáculo pretende ser, antes de mais nada, visceral.

É importante notar que o verde é, como indicam Chevalier e Gheerbrant em “Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números” (2008), valor médio, mistura de azul com o amarelo, que se situa exatamente no meio entre o azul celeste e o vermelho infernal, por isso, é uma cor tranquilizadora. A mocinha está entre dois personagens principais, que vestem azul e vermelho. Para C.G. Jung e muitas culturas, o verde é a cor da natureza e ligada à sensação do real, sendo que tem, psicologicamente, a tarefa de trazer o sonhador de volta para a realidade. Mais interessante ainda é que sua roupa é amarelo esverdeado – o verde, como já mencionado, é mistura do amarelo com azul – e ela se envolve com o

personagem em vermelho. Essas duas cores – verde e vermelho - são, para várias culturas, complementares. Para os chineses, por exemplo, a vida inicia-se no vermelho e desabrocha no verde, o vermelho é cor masculina e o verde, feminino. Essa relação próxima entre cores não se limita aos chineses, nas mitologias, as “divindades verdes da primavera hibernam nos infernos onde o vermelho ctoniano as regenera” e para os egípcios, Osíris (verde), foi colocado dentro de uma arca e jogado no Nilo e depois ressuscitado pela magia de Ísis (vermelha) (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2008).

O azul, por sua vez, é a cor mais profunda, fria, imaterial. Para Kandinsky, tende a se afastar do terreno, do homem, e ir em direção ao infinito, traz tranquilidade, ao contrário do verde, que, ligado ao terreno, proporciona contentamento, e, para os egípcios, era a cor da verdade (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2008). Valmont, o vermelho, deseja as duas mulheres, a de azul e a de verde, mas a primeira é, conforme a cor indica, a inalcançável, e a segunda, a mulher que ele pode ter, que lhe traz contentamento.

Na pesquisa sobre cores de Chevalier e Gheerbrant (2008), o azul e o branco aparecem frequentemente juntos em combate contra o vermelho e o verde, simbolizando, respectivamente, o céu e a terra. Eles mencionam que no Bizâncio, por exemplo, carros de combate de cor vermelha ou verde tinham adversários representados pela cor azul ou branco, numa representação do teatro sagrado de rivalidade entre o imanente e o transcendente.

Podemos então concluir que cada diretor trabalhou com maestria com as informações que estavam disponíveis em seu tempo, sendo que cada qual foi inovador em sua época: enquanto as cores de Artaud denunciavam o destino do personagem, percebemos que Robert Wilson tem um imenso domínio da linguagem visual, conhecimento adquirido pela sua formação e experiência em artes visuais, talvez facilitado pelas tecnologias e mobilidade da nossa época, que provoca uma reação física no espectador, por isso, seu espetáculo é essencialmente visceral.

Referências

BOMFORD, D. *The History of Colour in Art*. In: LAMB, T.; BORRIAU, J. *Colour: Art & Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995, pp. 7-30.

CHEVALIER, J; GHEERBRANT, AL. *Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestas, formas, figuras, cores, números*. 22ª ed. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2008.

CUNNINGHAM, R. *The Magic Garment: Principles of Costume Design*. New York: Longman, Inc., 1989.

FREIRE, A. *O Teatro Grego*. Braga: Faculdade de Filosofia, 1985.

KANDINSKY, W. *Concerning the Spiritual in Art*. New York: Dover Publications, Inc, 1977. 57p.

VIANA, F. *O figurino teatral e as renovações do século XX*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

VIANA, F; MUNIZ, R. Fusão entre teatro, pintura, hipermídia e performance - Quartett é visualmente sofisticado e tem apelo de grandes montagens operísticas. *O ESTADO DE SÃO PAULO*, 16 de setembro de 2009. Disponível em: <www.estadao.com.br>. Acesso em: 24 de outubro de 2012.

DANÇA

PINA BAUSCH: O TANZTHEATER WUPPERTAL E SUA INFLUÊNCIA NA ARTE CÊNICA

Danielle Fernandes⁵

Resumo

O presente artigo é resultado do trabalho de conclusão desenvolvido para o curso de pós graduação em Cenografia e Figurinos e tem como foco de estudo a companhia alemã de dança *Tanztheater Wuppertal* de Pina Bausch. Ao compreender o método de trabalho da coreógrafa, visa entender a concepção cênica de seus espetáculos, bem como entender de que forma a linguagem narrativa visual estabelecida por ela traduz a sua dramaturgia. Este trabalho explora também como as artes cênicas podem trabalhar a interdisciplinaridade das expressões artísticas contemporâneas a fim de representar grandiosamente a vida como arte, sua poesia. A arte visual complementa a encenação e, a partir deste conceito, é estudado o papel do cenógrafo e da coreógrafa como artistas visuais que desenham por símbolos e signos a narrativa, sem perder informações e nem deixar de alcançar o objetivo proposto.

Palavras chave: cenografia; figurino; Pina Bausch; *Tanztheater*; dança-teatro.

Abstract

This article is the work developed for the completion of postgraduate course in Scenography and Costume and focuses on the study of German dance company *Tanztheater Wuppertal* of Pina Bausch. By understanding the method of work of the choreographer, aims to understand the scenic design of their shows, as well as understand how the visual narrative language established by it translates its dramaturgy. This work also explores how the arts can work interdisciplinary artistic expressions contemporary to represent grandly life as art, his poetry. The visual art complements the visual and staging from this concept, is studying the role of the set designer and choreographer and visual artists who design symbols and signs by the narrative, and without losing information or fail to achieve the proposed objective.

Keywords: scenography, costume, Pina Bausch, *Tanztheater*, dance – theater.

⁵ - Especialista em Cenografia e Figurinos pela Faculdade Belas Artes de São Paulo em 2012. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo Mackenzie. Formada em dança pela Escola Municipal de Bailado de São Paulo. (danielle_fernandes@hotmail.com)

A dança nos revela corpos em movimento no espaço, em uma sincronia de sentimentos e histórias. Estudar dança é contaminar-se por inúmeras formas de expressão artística. A monografia originalmente desenvolvida, em que se baseia este artigo, foca-se no conceito de *Tanztheater* de Pina Bausch, apresentando numa primeira etapa a linguagem bauschiana e, na segunda, desenvolvendo a linguagem e os conceitos apresentados em um trabalho prático.

A artevisualcênica materializa a linguagem narrativa proposta – no caso desta pesquisa, a coreografia – com signos, espaço, luz, som, cor, imagem, texturas, volume. Esta tem por finalidade imergir o observador na cena que é proposta por meio de experimentações metafóricas, considerando que para este efeito de ilusão ser bem sucedido é necessário que o pacto teatral esteja firmado e, então, que os espectadores estejam predispostos a aceitá-lo. A arte visual será a primeira contextualização do público à dramaturgia coreográfica, podendo ser direta ou indiretamente.

“Arquitetura e dança, lidam com o corpo, ou para ser mais preciso: lidam com o corpo em movimento no espaço. Nesse sentido lidam também com a imagem desse corpo que se movimenta pelo espaço.” (CABRAL FILHO, 2003). A citação do arquiteto Cabral, descreve a linguagem narrativa da dança como arte cênica, e como ela se desenvolve no espaço, deixando clara a interferência mútua e transformadora entre corpo e espaço.

A dança sempre se mostrou, às vezes intuitivamente, como uma forma de expressar por meio de movimentos o que as palavras não conseguem. Ela é, talvez, a melhor linguagem para as pessoas expressarem seus sentimentos, o que concerne à esfera individual. Mas a trajetória da dança tem relação direta com o contexto socioeconômico e político, o que se refere também à esfera pública. Afinal, os questionamentos, inquietudes, mudanças e angústias de uma época serão refletidos nas formas da sua expressividade.

Desde as civilizações mais antigas, a dança acompanha o homem em todos os períodos da história como forma de expressão social, cultural ou individual. “A dança é a arte mais antiga que o homem carrega dentro de si desde tempos imemoriais, antes mesmo de polir

a pedra, ou construir seu abrigo, o homem batia os pés e as mãos ritmicamente para se aquecer e se comunicar” (PORTINARI, 1989, p. 11).

Na passagem do século XIX para o século XX, o conceito de ordem comportamental e moral nas relações sociais transformaram a sociedade europeia. A importância e a função da mulher na sociedade urbana alteram-se gradualmente e o papel da dança foi fundamental para esta modificação de valores sociais. Neste período três teóricos foram essenciais na conceituação dos movimentos por meio do corpo e a futura revolução da dança: François Delsarte (1811-1871), Émile Jaques-Dalcroze (1865-1950) e Rudolf Laban (1879-1958). Rudolf Laban teorizou os princípios básicos da linguagem corporal, e foi a principal influência para o *Tanztheater* e Pina Bausch, foco desta pesquisa.

O austro-húngaro Rudolf Von Laban acreditava que a dança correspondia a uma poderosa energia interna, e que o movimento é o principal meio que o ser humano tem para se expressar. Laban rompe com os movimentos harmônicos, estáticos e ordenados do *ballet* clássico, e adapta movimentos flutuantes, tensos e instáveis, para isso, adota a improvisação para alcançar os movimentos desejados.

Durante a década de 1920 e 1930, o coreógrafo alemão Kurt Jooss (1901-1979), liga-se aos princípios de Laban, e desenvolve uma concepção de movimento que conecta o *ballet* clássico e sua capacidade para expressar todas as formas dramáticas, junto às exigências do teatro. Kurt funda a escola *Folkwangschule* de Essen, em 1927. Nesta escola passaram nomes como: Pina Bausch, Susanne Linke e Reinhild Hoffmann.

A derrota da Alemanha na Segunda Guerra gerou um país abalado, sem uma arte estabelecida a princípio. Mas os questionamentos, inquietudes, mudanças e angústias de uma geração que acabou de sair de uma guerra iria se refletir na dança. A pesquisadora Solange Caldeira (2009, p. 25) contextualiza este período em que a dança “[...] caminha na direção da recuperação do pessoal e interno do homem e suas relações com o mundo. A emoção e as histórias passam então a ser contadas pelos corpos individuais.”

Este cenário estimulou a criação artística e a diversidade de conceitos, pois a partir de uma valorização do sujeito, da subjetivação nas experiências, possibilitou aos novos coreógrafos a leitura pessoal de seus conhecimentos para a formulação da própria linguagem e maneira de operar. Cada coreógrafo contemporâneo mantém sua característica em suas obras, como sua assinatura. Na dança contemporânea *Tanztheater*, a linguagem varia conforme o contexto, vivências, memórias e influências de seus intérpretes. Jochen Schmidt (1992, p. 25) defende que o “*Tanztheater* tem a ver com a postura espiritual de cada coreógrafo”.

A bailarina e coreógrafa alemã Pina Bausch (1940-2009) foi uma das principais influentes no conceito dança-teatro. Por meio de sua escola *TanztheaterWuppertal*, a dança *bauschiana* tornou-se marcante para seus espectadores e fez a coreógrafa alemã transcender as fronteiras da compreensão cênica do *Tanztheater*.

A linguagem *Tanztheater bauschiana* aborda temas de relevância social, encena perfeitamente a metáfora da sociedade. Sequências repetidas inúmeras vezes por inúmeros dançarinos retratam a face mecânica da sociedade, que perdeu a sua individualidade. Sua interpretação sobre a realidade apresenta as relações humanas desde o domínio patriarcal, a “guerra” entre os sexos e o pessimismo da sociedade. Suas obras abordam a dor e a miséria, sem que se perca, contudo, a esperança e a ternura. Temos “a arte abrangendo assim um papel mais social e de sensibilização dos indivíduos.” (PEREIRA, 2010, p. 52).

Philippine (de onde vem o apelido Pina) Bausch nasceu em Solingen, interior da Alemanha, em meio à Segunda Guerra Mundial, período marcado pela grande instabilidade financeira, política e cultural. O fim da guerra deixou o mundo abalado e resultou em uma grande marca na vida dos que sobreviveram. Acredita-se, na opinião de Bausch, que para entender o ser humano e sua personalidade é preciso conhecer onde ele vive e quais são suas influências.

Na década de 70, Pina Bausch inova o conceito *Tanztheater* pré-estabelecido por seus antecessores – bailarinos norte-americanos e seu professor Kurt Jooss - ao desenvolver uma linguagem pró-

pria para dança vinculada ao teatro: a “dramaturgia-corporal” (CALDEIRA, 2009, p. 29). A coreógrafa procura achar uma linguagem “para a dança. Para a vida. ‘Apenas falar não significa nada’, Pina Bausch disse num ensaio” (HOGHE apud FERNANDES, 2007, p. 31).

Durante seus trinta e seis anos de pesquisas, investigações e encenações, as produções coreográficas não se estagnaram nos conceitos iniciais. A companhia *Tanztheater Wuppertal*, com a direção de Bausch, desenvolveu e evoluiu seus temas, conceitos e argumentos. Com uma nova estética de imagens, estrutura livre e ruptura com a linha narrativa, também atingiu uma notável importância nas artes cênicas de nosso século. O diretor teatral Robert Wilson comenta sobre as composições cênicas de Pina que “desenvolveu um vocabulário para iluminação de palco, gestual, movimento, cenário e figurinos, formando assim, uma linguagem teatral completa.”

A companhia apresenta um trabalho cênico e dramático que tece sua crítica de forma impactante e artística. *Arien* (1979) ilude o espectador por meio de seu jogo de movimentos repetitivos, aliado ao efeito de luzes e elementos cênicos, - a racionalidade se distancia do observador. Ciane Fernandes (2007, p. 107) completa: “o que o espectador vê é colocado como ilusório e logo comparado ao que não pode ser visto. Ambos, o visto e o não visto, são igualmente imaginários e reais – dois domínios não mais opostos de impossível coexistência.”

Outra característica importante é a aproximação do público com o jogo de cena, rompe-se a quarta-parede, a relação entre a “ação e a recepção” (COHEN, 2007, p. 34). Os bailarinos exploram novos espaços à investigação das ações e reações entre intérprete e espectador. “Em muitos momentos da dança-teatro de Bausch, os dançarinos olham fixamente para a plateia, até com um leve sorriso; meio sedução, meio confrontação àqueles que os fitam.” (FERNANDES, 2007, p. 107).

Os cenários e efeitos técnicos são grandiosos. Podem ser simples na concepção, mas têm resultados espetaculares. Não há restrições, há liberdade em usar todos os conhecimentos adquiridos, a fim de chegar ao resultado esperado. Seus bailarinos trajam roupas do

cotidiano e elementos cênicos específicos caracterizam a linguagem *bauschiana*. “[...] talvez este seja um dos ingredientes mais curiosos dentro da criação coreográfica, na qual os limites da permuta entre o real e o imaginário, entre o tempo e o espaço sejam mais concentrados e assim se tornam mais flexíveis, oferecendo, desta maneira, lugar para mais poesia e fantasia.” (PEREIRA, 2011, p. 85).

Alguns elementos cênicos constituem-se como obstáculos à coreografia, como investigação da dança que se movimenta, se molda de acordo a esses obstáculos em cena. Bons exemplos disso podem ser quando dançarinos movem-se com dificuldade sobre elementos ou mesmo por entre objetos urbanos, como pedaços de um muro (*Palermo, Palermo*, 1989), cadeiras e mesas (*Café Müller*, 1978), ou água (*Vollmond*, 2006), como tantos outros. Consequentemente, a coreografia terá uma nova intensidade na ação. O espaço, o movimento, a imagem dos corpos transformam-se, e moldam-se conforme a necessidade. A inter-relação da arte do movimento com a arte visual resulta em necessidades específicas; quando a estrutura coreográfica muda, alteram-se as informações, altera-se o espaço – isso acontece também ao inverso.

Assim, um conceito e uma linguagem estabelecida resultarão em uma obra completa. Não há o movimento pelo movimento, mas movimentos conscientes que exploram juntamente com o espaço: sua intenção, sua emoção, suas consequências. Os *bailarinos-atores*⁶, caracterizados com seus figurinos que os conectam ao espaço, irão ocupar, dar proporção, sentido e vida ao espaço que, agora, dança.

Bausch domina o espaço cênico ao apresentar uma zona propícia à proliferação das experiências, e encontra novas formas de acomodação subvertendo a ordem comumente estabelecida. *Tanztheater* consegue tocar os espectadores na sua singularidade, na sua memória, nas suas fantasias: expandindo a comunicação para além daquilo que é apresentado explicitamente com signos, por exemplo. Segundo Bonfitto (2009, p. XXI), a visão e o sentido que uma expressão artística

6 - Bailarinos-atores: termo adotado nesta pesquisa para enunciar os intérpretes de dança-teatro.

causa ao observador, por exemplo, não é objetiva: ela tem camadas que envolvem impressões, sensações e percepções individuais.

Exemplifico a seguir o trabalho cênico da companhia de Wuppertal com duas marcantes criações de Pina: *A Sagração da Primavera* (*Frühlingsopfer*, 1975) e *Café Müller* (1978).

A Sagração da Primavera, espetáculo composto com a música de Igor Stravinsky, coloca Pina Bausch e sua linguagem cênica na história da dança. Pina agrega todos os conceitos adquiridos com seus professores e companheiros e aplica à sua crítica social, ao seu olhar observador e sensível sobre a arte para expressar-se. Sayonara Pereira (2010, p. 54) comenta que “é impossível assistir à peça passivamente, mesmo quem está no público é arrebatado para a arena e ‘participa’ do grande ritual.”.

A releitura de Pina expõe a fraqueza do homem diante da morte, e critica também a sociedade patriarcal expondo a fragilidade da mulher neste contexto. A criação explora os sentimentos que a partitura de Stravinsky representa, os movimentos são violentos, fortes e marcantes, como um ritual. A batalha entre a vida e a morte acontece sobre uma terra vermelha que cobre o palco, único elemento cênico, e “(...) remete a um lugar arcaico ancestral, sem, contudo, permitir identificar um período definido” (*ibidem*, p. 55) o que torna o espetáculo ainda mais abrangente e universal.

A bailarina em traje vermelho representa “a eleita” que será sacrificada em oferenda ao Deus da primavera, conforme versão original da peça. Aqui, o vermelho, além de ser destaque visualmente, também pode representar, junto com a terra e a mulher, símbolo da vida, ou o sangue que será entregue. Os demais bailarinos retratam os outros, com o mesmo figurino, são como iguais, sem valores, ou não dão valores à vida – talvez como as relações cotidianas que não se abalam, ou se movem por algo. Este figurino simples retrata as manchas que nos impregnam para sempre, como metáfora para as marcas da vida de cada um que, aqui, são desenhadas nos figurinos ao decorrer da cena: por meio da lama que se aloja nos pés descalços, nas calças pretas e nos peitos nus dos bailarinos, nas camisolas transparentes, cor da pele das mulheres.

A coreografia interage constantemente com o cenário e o figurino: ao se manchar com a terra, o bailarino materializa em seu corpo suas fraquezas e fragilidades perante a vida como cicatrizes, facilmente marcadas, compostas no figurino pela terra na roupa ou no próprio corpo.

Café Müller (1978) representa uma das mais belas e conceituais criações dramáticas do século passado. Como crítica à sociedade urbana, Pina cria uma peça de sentimentos e emoções com o foco na solidão humana.

No palco, cadeiras e mesas redondas e escuras, dispostas sobre todo o espaço, lembram um bar vazio. A escolha musical, *Árias*, de Henry Purcell, complementa sutilmente a intensidade dramática que o conceito da trama pretende. Conforme citação de Ciane Fernandes (2007, p. 174), a escolha musical conversa com a coreografia sobre os “sentimentos de solidão e estranhamento, e a busca de ajuda pelos vários parceiros.”

Müller apresenta a conexão entre o cotidiano, à dança e o teatro. Os movimentos exploram a relação entre homem e mulher, indivíduo e sociedade. O figurino dos personagens caracteriza-se por grande simplicidade, com cores neutras e trajes que remetem ao cotidiano urbano. Algumas bailarinas vestem camisolas longas de seda branca que representam o lado inconsciente e puro, estão sempre descalças e o cabelo solto acompanha livremente os movimentos do corpo. Elas têm os olhos sempre fechados pois isso implica “(...) na conexão dos dançarinos com seus sentimentos e sensações, além de vulnerabilidade.” (*idem*).

Na segunda parte da pesquisa original, investigou-se uma forma de expressão por meio do corpo, explorando seu íntimo mais expressivo e único, aquele que as palavras não podem transmitir seu profundo significado. O mote para materializar o conceito foi a conexão entre o bailarino, o figurino e o ambiente.

O trabalho prático adotou como referência a coreografia *LoveDance*, da companhia *Tanztheater*. A coreografia trata das relações entre pessoas, talvez a falta de vínculo, a crítica ao individualismo, a

breve paixão e a solidão. O cenário é uma “praça” entre ruas, prédios, postes e trens da cidade: a escolha complementa a cena que não teria sentido em um palco que não carrega a referência da vida solitária urbana.

A maneira *bauschiana* de desenhar a cena faz buscar dentro de nós nossos desejos, expectativas e fé na vida: nossos objetivos e esperanças que nos fazem continuar e lutar todos os dias por algo que nos move.

Se dançar é expressar o que somente por palavras não se pode, me expressaria correndo, mais do que minhas pernas poderiam aguentar, até um rio onde me jogaria em um salto livre, leve, sem medo.

A vida urbana consome a muitos e os automatiza diariamente; muitos espaços perdem suas qualidades poéticas, já que na maioria das vezes estas não podem ser vistas ou aproveitadas. A cidade abriga nossas lembranças, carrega nossas angústias, vivências, relações, encontros e experiências. Por meio deste ponto de vista, o espaço escolhido para exploração e investigação do conceito foi a cidade – neste caso, São Paulo - o Largo Senador Raul Cardoso, em frente à Cinemateca Brasileira. Complemento minha escolha sobre o espaço com a observação do cenógrafo Jean Guy-Lecat (COHEN, 2007, p. 14), referente às renovações cênicas e à forma como o artista pode se apropriar do espaço, dependendo de “(...) a vida que o espaço tem e a vida que conferimos ao espaço.” Ao agregar valor a um espaço, como descrito por Guy-Lecat, selecionei o ambiente urbano, pois causaria a alteração à percepção da realidade conhecida e, também representaria o aprisionamento em que sentimos diariamente: com nossas obrigações, não há tempo e não há “rio” para um “salto livre, sem medo”.

Uma vez que o cenário representa algo real palpável, conhecido, e a trama reflete algo inconsciente, o figurino carrega as características opostas a este espaço físico. A conexão dos opostos aconteceria por meio do bailarino e seus movimentos. O traje desenvolvido para “dançar” junto ao bailarino responde aos seus movimentos e, agora, une o figurino ao cenário, por meio dos movimentos do baila-

rino que desenha visualmente este espaço.

O figurino representa a pureza e a leveza que os sonhos às vezes nos fazem sentir, a esperança em encontrarmos respostas nestes “sonhos”, ou ainda, caminhos apontados por eles. A escolha pela cor não foi aleatória: a cor branca carrega signos pré-estabelecidos. Neste contexto, o branco revela a pureza, sinceridade, verdade, inocência, repele energias negativas, eleva vibrações espirituais e o equilíbrio interior.

O desenho do traje tem um corpete “tomara que caia” e uma saia longa godê. O corpete em tecido *musseline* de linho com pregas verticais e a saia godê também em *musseline* de linho, libertam e estimulam todos os movimentos - como em sonhos que desejamos “correr, pular ou voar”. Os cabelos soltos e os pés descalços complementam a liberdade inconsciente.



Figura 01 e 02: *O Grito*. Concepção final do trabalho prático desta monografia. Foto: Damaris Kuroda (Fonte: arquivo pessoal)



Figura 03: *O Grito*. Concepção final do trabalho prático desta monografia. Foto: Damaris Kuroda (Fonte: arquivo pessoal)

A experiência trouxe questionamentos sobre como usufruir deste espaço, em todas as suas potencialidades e fragilidades. Como resultado, compreendi na prática que mesmo um simples espaço complementa o conceito e o tema, exigindo assim, que sua escolha seja muito cuidadosa. Um espaço interfere diferentemente em cada pessoa. Criar espaços causa sensações, quais delas seriam universais? O bailarino explora esses espaços, relacionando-se necessariamente com eles. A dança-teatro *bauschiana* interpreta a vida trazendo novas e diferentes maneiras de senti-la: o gesto, o movimento e o espaço são elementos que auxiliam esta nova percepção.

A dança é uma representação do corpo sobre a realidade. A arte visual concebida pela cenografia e pelo figurino ampara, ilumina, complementa, contextualiza a trama encenada. A este artista visual cabe a sensibilidade para saber gerir as informações úteis e passá-las artisticamente sem que nada se perca. E todos os movimentos e ações serão compreendidos, as críticas e mensagens serão apreendidas pelos espectadores.

Referências

BONFITTO, Matteo. *A cinética do invisível: Processos de atuação no teatro de Peter Brook* – São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2009

CABRAL FILHO, J. S. *Arquitetura Irreversível – O corpo, a espaço e a flecha do tempo*. In: Adriana Bnana e Carla Lobo. (Org.). *Catálogo FID Fórum Internacional de Dança – Extensão Brasil 2002-2003*. Belo Horizonte: Atômica Artes Ltda., 2004

CALDEIRA, Solange Pimentel. *O lamento da Imperatriz: a linguagem em trânsito e o espaço urbano em Pina Bausch*. São Paulo: Annablume, 2009.

COHEN, Miriam Aby. *Cenografia Brasileira no Século XXI: Diálogos possíveis entre a prática e o ensino*, 2007 – São Paulo.

FERNANDES, Ciane. *Pina Bausch e o Wuppertal Dança-teatro: repetição e transformação*. São Paulo: Annablume, 2007.

PEREIRA, Sayona. *Rastros do Tanztheater no processo Criativo de Es-Boço*. São Paulo: Annablume, 2010.

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

SCHIMIDT, Jochen. *Tanztheater in Deutschland*. Frankfurt am Main: Berlin- Propyläen, 1992.

WEBGRAFIA

<http://www.pina-bausch.de/en/index.php>

CENOGRAFIA EM CINEMA E TEATRO: PINA, DE WIM WENDERS (2011)

Gabriela Lopes Akashi⁷

Resumo

O presente trabalho busca pensar o papel da cenografia no teatro-dança de Pina Bausch, renomada coreógrafa do *Tanztheater Wuppertal* - Alemanha e comparar o seu emprego e interpretação no teatro e no cinema, através dos registros das peças de Bausch e do documentário "*Pina*" (2011), dirigido por Wim Wenders.

Palavras chave: Pina Bausch; dança-teatro; dança contemporânea; cenografia.

Abstract

This study aims to consider the role of scenography in Pina Bausch's dance theater, renowned choreographer of the *Tanztheater Wuppertal* - Germany, and compare its use and interpretation in theater and cinema, through records of Bausch's plays and the documentary "*Pina*" (2011), directed by Wim Wenders.

Keywords: Pina Bausch; dance-theatre; contemporary dance; scenography.

⁷ - Formada técnica em Produção Multimídia pelo Liceu de Artes e Ofícios de São Paulo em 2009. Graduanda do curso de Audiovisual na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). (gabi.akashi@gmail.com)

Introdução

Cenografia, do grego *grapho* - escrever, descrever - corresponde, nesta análise, à grafia da cena e envolve as transformações de material humano e de predicados técnicos através e a favor de história, técnica e estética.

A cenografia abrange toda a área visual de um espetáculo (figurinos, luz, adereços e o próprio edifício teatral), configurando-se como arte e técnica de projetar, criar e dirigir espetáculos.

Para os espetáculos de teatro-dança de Pina Bausch, diretora do *Tanztheater Wuppertal*, a cenografia desempenha um papel fundamental. Os figurinos e cenários criados por Rolf Borzik até 1980 e, a partir de então, destinado aos cuidados de Marion Cito e Peter Pabst, são como respostas gráficas a conceitos propostos por uma dramaturgia desenvolvida pela bailarina e coreógrafa alemã por meio de movimentos corporais.

Por meio desse artigo, busco compreender a ideia de cenografia desejada por Pina Bausch e como seu tratamento é percebido no teatro e no cinema, a partir do documentário *Pina*, lançado em 2011 e dirigido por Wim Wenders.

A cenografia no teatro-dança de Pina Bausch

Eu não estou interessada em como as pessoas se movem, mas no que as movem.

Pina Bausch (1940-2009)

A ação sempre foi central para a experiência teatral (PAYNE, 1993) e, para a dança-teatro de Pina Bausch, não é diferente. As peças coreografadas pela artista alemã eram danças, uma vez que enquadravam-se como uma arte resultante de movimentos sequenciais do corpo. Mas o interesse de Bausch não estava no movimento dançante

em si, e sim “no impulso, na vontade ou necessidade interna que dá origem à ação, que se revela através de imagens em movimento. Bausch estava interessada no drama. Antes que qualquer linguagem intervisse no seu jogo coreográfico, ela dramatizava, de muitas formas, as cicatrizes psíquicas do homem contemporâneo” (CALDEIRA).

“Eu tento achar o que eu não posso dizer em palavras”, dizia a coreógrafa. Pina Bausch transformou uma temática universal em temática para seu trabalho: falava sobre a necessidade de amor, de intimidade e de segurança emocional explorando o estado preciso das emoções humanas sem desistir da esperança de que o amor pode um dia ser encontrado. Junto à esperança, um engajamento próximo da realidade é outra chave do seu trabalho - as peças com frequência se referem a coisas que todos os membros da plateia conhecem, já experimentaram pessoalmente ou fisicamente.

Esse direcionamento temático se refletia sobre a cenografia adotada nas peças de Pina Bausch, elaborada por Rolf Borzik (marido de Pina) e, após 1980 - ano da morte de Borzik - , passou aos cuidados de Marion Cito (traje de cena) e Peter Pabst (cenário): através da economia de meios, dando espaço apenas para aquilo que era realmente necessário, os cenários desses artistas conseguem direcionar os olhares para a intensidade das ações presentes nos gestos dos bailarinos de *Tanztheater Wuppertal*, jogando, por um lado, com elementos da natureza, e por outro com referências da vida cotidiana.

Nesse sentido, a cenografia era fundamental para o teatro-dança de Bausch, pois transformava o drama em um sistema de signos visuais e criava o espaço para a geração de experiências: estimulantes ou tristes, gentis ou confrontantes - por vezes cômicos e absurdos também, os espaços criados por Borzik são sempre físicos, nunca decorativos.

Pina também dava grande importância ao guarda-roupa, que serve para marcar e fazer sobressair certas mensagens de aspecto sexual. As mulheres surgem muitas vezes com roupas provocantes ou em trajes de meninas; os sapatos de salto finíssimo e alto, os vestidos de seda ondulante, o cigarro na ponta dos dedos à maneira de uma Laureen Bacal são outras tantas imagens de marca.

Um traje recorrente no figurino das peças de Bausch é o vestido vermelho - geralmente, aparece como uma peça única, entre trajes de outra cor. O vermelho, que remete à sedução, atração, amor e o poder, é a cor que se associa com a vitalidade e a ambição; contribui também para a confiança em si mesmo, a coragem e uma atitude otimista perante a vida. A peça aparece em performances como “Orfeu e Eurídice” (1975), “A Sagração da Primavera” (1975) e “Vem dançar comigo” (1977).

Os homens também usam vestidos, para salientar as restrições impostas pelos papéis de gênero, sem parecer *drags*. As roupas são como peles que eles jogam por cima deles mesmos, mas “falham” ao esconder seus medos essenciais.

Philippine “Pina” Bausch nasceu em 1940 em Solingen, tornou-se diretora de dança dos teatros de Wuppertal em 1973. Ao longo de sua carreira, Bausch foi responsável por mais de 40 coreografias e, em 2008, ganhou o Prêmio Kyoto, prêmio japonês equivalente ao Nobel, que reconhece trabalhos inovadores nos campos da filosofia, arte, ciência e tecnologia. Em 30 de junho de 2009, Pina morreu abruptamente vítima de um câncer. Entretanto, desde 2008 já estava em gravação o documentário *Pina* que, lançado em 2011, traria a artista de volta à vida. Dirigido pelo renomado cineasta Wim Wenders e feito em colaboração com *Tanztheater Wuppertal Pina Bausch*, ZDF theaterkanal und ARTE, Pina homenageia a coreógrafa com pouquíssimas falas, o que revela uma aposta em transmitir a dança pela dança.

No início do filme, o espectador é trazido para dentro de uma sala de teatro virtual e acomodado em uma plateia vazia. No palco, os bailarinos da companhia de Pina fazem sua performance para “*A Segunda Juventude*” (originalmente realizada em 1975), peça bem-humorada. O cenário é uma reconstituição da criação de Rolf Borzik para essa apresentação: cortinas transparentes de gaze dividem espaços de memória.

Segundos depois, por um efeito de montagem, os bailarinos não estão mais no palco. Quem o ocupa agora são trabalhadores que derrubam grandes caçambas cheias de turfa, preparando-o para a apresentação de “*A Sagração da Primavera*” (performance original-

mente realizada em 1975) - acompanhamos seu trabalho até o início da peça. Aqui também a cenografia é uma reprodução da criação de Borzík: o palco está livre, com as portas corta-fogo expostas, e com uma camada de turfa cobrindo o chão, dificultando a movimentação dos bailarinos. Os homens vestem calça preta simples, seus torsos nus. As mulheres vestem túnicas diáfanos curtas.

O libreto é baseado em uma lenda da Rússia pagã: seu transporte para o presente é brutal, com uma presença física direta. Os bailarinos não indicam: eles dançam desesperadamente como se suas vidas dependessem disso. Apesar da fidelidade adotada pelo filme em relação ao retrato dos espetáculos de Pina, a diferença entre as linguagens teatral e cinematográfica fica evidente: o uso da câmera como mediadora da visão faz com que, de repente, o espectador não mais esteja na plateia, mas esteja em cima do palco, dançando com os bailarinos através da identificação com a câmera, dividindo seu olhar, acompanhando seu movimento, quebrando a tradicional distinção entre plateia e cena existente no teatro. Ao assistirmos à “*Sagração da Primavera*” na tela do cinema, podemos sentir a textura da turfa, o peso que ela traz para a movimentação dos bailarinos, o desconforto da sujeira.

Assim, o diretor, ao invés de levar elementos do teatro para o cinema, leva elementos do cinema para o palco. Na apresentação de “*Kontakthof*” (performance realizada em 1978), originalmente, a coreografia mostra aulas de dança em um salão de bailes - as cadeiras são alinhadas na volta das paredes brancas, junto com um velho piano. Na parede do outro lado, uma tela foi instalada, como um palco dentro do palco. Ainda assim, mais uma vez esse é um espaço de memória, no qual as marcas deixadas pela infância e os desejos sentidos no presente podem ser explorados. As roupas são extremamente elegantes; os jogadores estão muito bem vestidos.

Em *Pina*, a tela no palco foi substituída pelo efeito da edição: a volta à infância e a reconstituição da memória são percebidas através da justaposição de planos da mesma coreografia encenada por pessoas de diferentes idades, com roupas semelhantes, repetindo os mesmos gestos.

A adoção de novos pontos de vista do espetáculo proporcionados pelo cinema também influenciam na forma como percebemos a cenografia e como esta dialoga com a peça. No teatro, a cenografia funciona, nas palavras do cenógrafo polonês Pawel Dobrycki, como um espaço pictórico de um mundo metafórico da peça (HOWARD, 2009) suas aparências estão voltadas para o interior, em frente ao público e do proscênio; ele existe graças ao seu avesso e à sua ausência de além, como a pintura graças à moldura. Do mesmo modo que o quadro não se confunde com a paisagem que representa, nem é uma janela numa parede, o palco e o cenário onde a ação se desenrola são um microcosmo estético inserido à força no universo, mas essencialmente heterogêneo à natureza que o rodeia (BAZIN, 1991).

No cinema, o espaço não precisa ser uma metáfora do mundo, mas pode ser o próprio mundo - o princípio do cinema é negar qualquer fronteira para a ação. O conceito de lugar dramático não é apenas alheio, mas essencialmente contraditório à noção de tela. A tela não é uma moldura, como a do quadro, mas uma máscara que só deixa uma parte do evento ser percebida. Quando um personagem sai do campo da câmera, nós admitimos que ele escapa ao campo visual, mas ele continua a existir, idêntico a si mesmo, num outro ponto do cenário, que foi mascarado. A tela não tem bastidores, não poderia ter sem destruir sua ilusão específica, que é fazer de um revolver ou um rosto o próprio centro do universo. Ao contrário do espaço do palco, o da tela é centrífugo.

Quando Wim Wenders decidiu documentar as peças de Pina, ele não simplesmente refilmou suas coreografias, mas aproveitou das possibilidades estéticas advindas com a técnica cinematográfica para levar a arte de Pina Bausch além. Para ser fiel às temáticas cotidianas e de natureza que eram fundamentais na obra de Pina, Wenders escolheu não ser necessariamente fiel ao espaço de encenação tradicional do teatro - no documentário, os bailarinos saem da construção arquitetônica que é o teatro e se apropriam de parques, metrô e ruas como espaço cênico.

“Se por cinema entende-se a liberdade de ação em relação ao espaço, e a liberdade do ponto de vista em relação à ação, levar para

o cinema uma peça de teatro será dar a seu cenário o tamanho e a realidade que o palco materialmente não podia lhe oferecer” (idem), diz André Bazin.

Exemplo disso, é a reiterada encenação de “*A segunda juventude*” durante o filme: exibida primeiramente no palco como número inicial do filme, no cenário originalmente criado por Borzík, é retomada em outros momentos fora do teatro - os bailarinos passam por diversos lugares, espaços abertos, naturalmente construídos. A mesma coreografia que iniciou o filme o encerra, com os bailarinos repetindo os mesmos gestos através de montanhas.

Bazin ainda diz que, na tela, o homem deixa de ser o foco do drama para tornar-se (eventualmente), o centro do universo. O choque de sua ação pode desenvolver nele suas ondas ao infinito; o cenário que o rodeia participa da espessura do mundo.

É claro que, se o cinema utiliza a natureza, é porque ele pode: a câmera oferece ao diretor todos os recursos do microscópio e do telescópio. As causas e os efeitos dramáticos não tem mais, para o olho da câmera, limites materiais. O drama é, por ela, liberado de qualquer contingência de tempo e espaço (idem).

Ainda em outro momento, Wim Wenders não se limita a levar apenas os bailarinos para fora do teatro: leva também seu figurino e iluminação. Em certa passagem de *Pina*, um de seus bailarinos e amigos aparece em uma roupa tradicional de balé (o traje, que é feminino - um corpete e tutu brancos -, condiz com aqueles usados nos palcos pelos homens do *Tanztheater*) iluminado por um canhão. Poder-se-ia dizer que se está em um teatro, não fosse o restante do cenário: o bailarino dança sobre um carrinho, dentro de um túnel grafitado e deteriorado.

Dessa forma, Wenders realiza um movimento contrário ao que fazia Pina: por meio da cenografia, Pina queria trazer a realidade para o palco; Wenders, através de sua câmera, desejou trazer o palco para a realidade.

Conclusão

Pina Bausch uma vez declarou: “Tem coisas que nos deixam sem palavras. E tem coisas que as palavras não dão conta de dizer. É aí que entra a dança”. Essa dança de Pina, que vale mais do que mil palavras, foi imortalizada no cinema através da câmera de Wim Wenders.

Em termos cenográficos, de uma maneira geral, teatro e cinema se aproximam nos espetáculos de Pina Bausch: tanto a criação de Rolf Borzik como a interpretação de Wenders sobre o seu trabalho articulam o espaço e a informação visual através de uma arte temporal, alternando a percepção do espectador entre corpo, espaço, tempo e significado. (HOWARD, 2009).

Entretanto, se pensarmos em cenografia como *grafia da cena*, pode-se dizer que, além de cenário e figurino, que são comuns ao teatro, o cinema apresenta mais um elemento cenográfico: a câmera - é ela que determina a nossa leitura da cena, através de seu enquadramento, valorizando ou omitindo elementos, revelando detalhes que não poderiam ser percebidos em um palco.

Wenders chama o *Tanztheater* como parceiro e persiste em criar novas situações cênicas e coreográficas por meio de diálogos com os bailarinos. Dessa forma, o filme deixa de ser apenas um registro de espetáculos e reivindica para si momentos de forte atração visual e apelo sinestésico, que não distorcem, mas sim interpretam de uma nova maneira os objetivos de Pina Bausch de construir curtas cenas de ação através de gestos espontaneamente emocionais, por meio do diálogo entre as linguagens teatral e cinematográfica, como uma homenagem póstuma à coreógrafa que alterou as normas tradicionais do Ballet e criou as bases da dança contemporânea.

Referências

PAYNE, Darwin Reid. *Scenographic Imagination*. Terceira edição - Southern Illinois University, 1993.

CALDEIRA, Solange. *A construção poética de Pina Bausch*. Disponível em: http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis16/Poiesis_16_ART_PinaBausch.pdf, acessado em 12 de fevereiro de 2013.

Tanztheater Wuppertal Pina Bausch. Em: <http://www.pina-bausch.de/start.php>

HOWARD, Pamela. *What's Scenography?*. Segunda edição - Routledge, 2009.

BAZIN, André. *Teatro e Cinema*. In: *O Cinema - Ensaios*. Tradução: Eloisa de Araujo Ribeiro, 1991.

BULCÃO, Heloisa Lyra. *Espaço teatral, espaço fílmico e a cenografia de Luiz Carlos Ripper para Xica da Silva*. Disponível em: <http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/espaco-teatral-e-filmico-publicacao.pdf>, acessado em 12 de fevereiro de 2013.

VASCONCELOS, Helena. *Pina Bausch*. Disponível em: <http://www.storm-magazine.com/novodb/arqmais.php?id=600&sec=&secn>, acessado em 12 de fevereiro de 2013.

A DANÇA IDENTITÁRIA EM TEU CORPO É MEU TEXTO DO STUDIO 3 DE DANÇA

Yasmine Gabrielle Colucci Gonçalves^B

Resumo

Este trabalho possui a finalidade de compreender o gênero dança-teatro, a cenografia e o figurino na dança e, principalmente, relacioná-los com o espetáculo “*Teu Corpo é Meu Texto*” do Studio 3 Cia. De Dança, a partir de estudos sobre o corpo, de acordo com Vieira (2005), a dança de Pina Bausch e a identidade da sociedade.

Palavras chave: dança-teatro; cenografia; figurino; Studio 3 Cia de Dança.

Abstract

This paper aims to comprehend dance-theatre gender, its scenography and its costume and, mainly, associates them to Studio 3 Dance Company’s play “*Teu Corpo é Meu Texto*” (“Your Body is My Text”, literality), based on studies about the body, according to Vieira (2005), Pina Bausch’s dance and society’s identity.

Keywords: dance-theatre; scenography; costume; Studio 3 Dance Company.

^B - Formada técnica em Produção Multimídia pelo Liceu de Artes e Ofícios de São Paulo em 2009. Graduanda do curso de Audiovisual na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). (gabi.akashi@gmail.com)

Introdução

“É o meu mais ardente desejo era te invocar

Numa dança que seria a dança do futuro!”

Isadora Duncan

O corpo é considerado a dimensão fundamental do homem e, segundo a Filosofia Ocidental, ele é marcado por uma dualidade que o separa da alma. Historicamente, o corpo era apenas um instrumento e, a alma, uma instância superior, de acordo com Vieira (2005).

A partir dos estudos do filósofo Merleau-Ponty, conhecido por relacionar a Teoria “Gestalt” com os estudos do corpo, e fundar junto com Jean-Paul Sartre a revista “Os Tempos Modernos”, o corpo do homem na arte do século XX passou a ser dimensionado e significativo, como uma forma única de pensar o mundo.

Com isso, a sua teoria, segundo Vieira (2005), adéqua ao trabalho de Pina Bausch, uma vez que ela traz ao palco a espontaneidade, a relação do homem com o universo e todos os implicativos da condição humana. Nas suas coreografias, ela “investiga os sentimento até suas profundezas, permitindo que eles se articulem diretamente com o corpo” (VIEIRA, 2005, p. 114)

A Dança-Teatro do Teu Corpo é Meu Texto: uma marca sensorial-social

A dança-teatro, segundo Vieira (2005), propõe um trabalho que integra o homem ao homem e este, com o mundo, por meio de um resgate corporal e uma hibridização de teatro e dança em uma linguagem única.

De acordo com Fernandes (apud Vieira, 2005), a pós-modernidade levou a uma simultaneidade de tempos históricos, de modo que os gêneros não existem isoladamente ou separados da contemporaneidade do mundo em que se vive. A dança-teatro estabelece

uma troca mútua com o mundo.

Ela provém do início do século XX, a partir do Expressionismo, e desenvolveu-se profundamente por meio dos estudos de Laban e de outros expoentes da dança. A expressão alemã *Tanztheater* (dança-teatro) mostra fortemente o trabalho de Pina Bausch, que representou uma evolução nas artes cênicas no final do século XX e uma forte influência na dança contemporânea.

A dança é uma expressão em que o corpo adquire significados diferentes por meio de experiências sociais e culturais. Segundo Siqueira (*apud* Rodrigues, 2008, p. 14), a postura, a forma, a disposição, a manifestação e a sensação do corpo geram signos que são entendidos por uma imagem construída e apreendida pelo interlocutor.

Para Rodrigues (2008), o corpo é o reflexo da cultura, o *lôcus* das relações sociais e o objeto da reconstrução social e cultural, portanto, a escolha do vestuário transporta imagens e experiências que desempenham um papel essencial na construção identitária da sociedade.

o corpo é, portanto, um dos canais de materialização do pensamento, do perceber e do sentir o circundante. É o responsável por conectar o ser com o mundo que este habita. (CASTILHO; GARCIA, *apud* Rodrigues, 2008, p. 163)

Para Siqueira (*ibidem*, p. 13), a dança cênica é um fenômeno de comunicação não-verbal, o que reflete de modo particular as redes de relações sociais dos seres humanos. Entretanto, o ato de captar essa reflexão depende do receptor, ou seja, da imagem que o espectador terá por intermédio dos atores e do aparato cênico. Isso, tendo em vista que, segundo Cunningham (Rodrigues, 2000, p. 125) qualquer parte do corpo pode ser utilizada para a dança, sendo a música, o figurino, a iluminação, a cenografia e a própria dança, parte da identidade e da lógica, os quais criam diversos entendimentos.

A partir disso, será analisada a peça “*Teu Corpo é Meu Texto*”

de Anselmo Zolla e José Possi Neto com a Studio 3 Cia. De Dança e a atriz convidada Cristiane Torloni, procurando investigar o trabalho cenográfico e indumentário dessa peça.

O espetáculo possui como intuito misturar a realidade com a irrealidade, os seres vivos com os mortos. Ele conta a criação da humanidade por meio da arte, levando a atriz Cristiane Torloni a representar uma deusa, que invoca os seres humanos a acordarem para um sonho ao longo de um jardim celestial, em que a poesia (de Eduardo Ruiz, interpretada pela atriz) transita no corpo dos bailarinos.

Assim como as coreografias de Pina Bausch, o diretor propõe por meio de uma vivência de estados muito humanos, como as paixões, o medo e o amor, que o corpo expresse todas essas sensações e experiências. Na cena do universo do bolero, as bailarinas usam vestidos vermelhos (cor representativa do amor) e projetam a força da feminilidade e da sedução sozinhas. Após uma dança de Torloni com os bailarinos, em que acentua, por meio da comunicação verbal (poesia que complementa os signos da peça) e não verbal (dança), o medo dos homens perante as mulheres sedutoras (representantes da deusa), as bailarinas conquistam e dominam seus parceiros. Estes, os quais trajam macacões negros e justos com o tórax em um tecido transparente, geram um reflexo de uma cultura matriarcal de dominação feminina em relação à masculina, acentuando sentimentos de apego e necessidade.

Essa sensação de apego e de formação de coletivo surge no começo do espetáculo, no momento em que os seres humanos nascem e aprendem a se locomover perante o mundo em meio a fumaças, árvores e cenários com prisões em formas ovais

Esses seres utilizam um tecido leve que se associa com os seus tons de pele, o que intensifica as redes sociais opressivas e instintivas presentes por meio do cenário.

Os atores, em um determinado momento, formam o seu aglomerado em torno de uma deusa que surge (Cristiane Torloni) e os desperta para o jardim celestial, preparando-os ao nascimento em sociedade. A atriz liberta um ser de cada vez para que adentrem a

esse universo coletivo. A sua presença em um vestido longo intensifica a imagem da deusa diante de todos e o surgimento da palavra “Eu”, por meio da comunicação verbal, transporta ao coletivo, o individualismo. Conseqüentemente, um casal surge, destacando-se do coletivo, a moça veste uma roupa vermelha, individualizada, enquanto o rapaz, apenas, uma calça bege, com característica coletiva. Os bailarinos, em meio à dança, juntam-se para que, cenográfica e coreograficamente, formem a continuação da saia da deusa e representem a passagem à sociedade atual.

O cenário e o figurino da peça mostram, em cada momento, os desafios de se viver em sociedade, de partilhar um sentimento com outro ser humano e, principalmente, de se desapegar das coerções sociais.

A poesia surge como libertação para intensificar todos esses sentimentos vindos do corpo para a comunicação verbal. Ela comunica-se com a plateia a fim de manifestar acerca das amarras sociais, dos amores, da falta de comunicação e, principalmente, da utilização da dança para se ver livre do que lhes prende negativamente na sociedade. O corpo surge como um instrumento do texto, que, sem os pré-conceitos, transmite o reflexo de uma cultura e as mensagens por meio de sentimentos que são intensificados e codificados na dança.

O duo “*Amore Mio*” destaca esses sentimentos dos bailarinos, com figurinos cor da pele, evidenciando os seus corpos e o ato amoroso. A coreografia é feita diante de um cenário com dois espelhos que circulam e refletem as ações. O cenário dos espelhos serve para sugerir um reflexo da sociedade e o que ela espera das pessoas, representando a coreografia como o amor que não impõe limite, apenas, precisa enfrentar as barreiras dos espelhos sociais.

O duo é uma libertação que opta por adentrar o social para não se ver forçado a contrariá-lo. Já, na última coreografia, a atriz com um vestido roxo e uma coroa, personificando a deusa, declama o poema “*Dancemos*” de Eduardo Ruiz e chama a todos para libertação por meio da dança, enquanto os bailarinos com figurinos de cores claras envolvem a atriz, dançando.

A evolução da dança trazida por Pina Bausch levou a modificar a forma de se fazer dança e de intensificar os sentimentos transmitidos por meio dela. Por conseguinte, a construção do cenário e do figurino permite interpretações mais identitárias com as relações construídas na história da peça, com a mensagem proposta pelos bailarinos e pelas formas como os seus corpos significativos transmitem a dança.

Considerações Finais

A dança-teatro propõe uma integração do homem com outros homens e com o mundo em que ele vive. Segundo Rodrigues (2008), o corpo, instrumento da dança e o principal comunicador nessa arte, é reflexo da cultura e das relações sociais.

A escolha de um figurino adequado e de uma cenografia comunicativa auxilia na formação da identidade da peça, contribuindo para, cada vez mais, haver uma evolução na dança com figurinos que expressem os sentimentos do bailarino-personagem e com cenografias que completam as manifestações culturais e sociais propostas pela coreografia.

O espetáculo "*Teu Corpo é Meu Texto*" é um exemplo dessa mudança e da utilização da comunicação verbal e não verbal na arte por meio da poesia e da dança, respectivamente. Isso intensificou a proposta do diretor acerca da realidade e da irrealidade nos âmbitos culturais e sociais de uma sociedade dominada por um coletivo repleto de medos. Portanto, assim como diz a atriz Cristiane Torloni, no universo do bolero para libertar o sexo feminino e masculino, "o medo é o irmão incestuoso da vida".

Referências

RODRIGUES, Ana Carolina Jobim. *A moda na mídia e a moda na dança: um estudo sobre a comunicação da Indumentária*. II Seminário Interno PPGCOM, 2008. Rio de Janeiro.

RODRIGUES, Eliana. *Temas em contemporaneidade, imaginário e teatralidade*. 2000. Annablume Editora. São Paulo.

Sinopse do espetáculo "*Teu Corpo é Meu Texto*" Disponível em: <<http://rioshow.oglobo.globo.com/teatro-e-danca/pecas/teu-corpo-e-meu-texto-6837.aspx>> acesso em 20 de novembro às 20h21min.

Vídeo do Duo "*Amore Mio*" do espetáculo "*Teu Corpo é Meu Texto*" Disponível em <<http://vimeo.com/46532615>> acesso em 21 de novembro às 21h56min.

Vídeo da Chamada do espetáculo "*Teu Corpo é Meu Texto*" Disponível em <<http://vimeo.com/46108628>> acesso em 21 de novembro às 21h43min.

Vídeo do Espetáculo "*Teu Corpo é Meu Texto*" Disponível em <<http://vimeo.com/46517983>> acesso em 21 de novembro às 22h24min.

VIEIRA, Marcílio de Souza. *O Corpo como linguagem na Dança-Teatro de Pina Bausch*. Interface. v.2. n° 2. 2005. Natal, Rio Grande do Norte.

CINEMA

OS RECURSOS PLÁSTICOS NA COMPOSIÇÃO PICTÓRICA EM MOVIMENTO: UM ESTUDO CENOGRÁFICO DO CURTA METRAGEM *NINA*

Rodrigo Zerbetto⁹

Resumo

O presente artigo aborda o processo da construção plástica do curta metragem *Nina* tendo como foco principal as diretrizes dadas pela direção à direção de arte para a concepção da cenografia e do figurino. É feita uma introdução conceitual de cada personagem, passando para como estes conceitos foram abordados no figurino, interferiram e misturaram-se ao cenário, finalizando com análises de passagens específicas do filme a partir de fotogramas.

Palavras chave: cinema; cenografia; figurino; proposta estética; direção.

Abstract

This article discusses the plastic construction process of the short film *Nina*, focusing mainly on the guidelines given by the direction to produce and design the scenery and costumes. It also makes a conceptual introduction of each character, going through how these concepts were discussed in costume, interfered and mixed in scene, ending with analyzes of specific passages from the film frames.

Keywords: cinema; cenography; costume; aesthetic proposal; direction.

⁹ - Graduado no curso de Comunicação Social – Cinema e Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi em 2012, aprimorou sua formação em direção cinematográfica com o curta metragem *Nina*, filme que marca a busca do diretor por exercer a poesia no cinema. (zerbetto.rodrigo@gmail.com)

Nina é um curta metragem de quinze minutos que conta a estória do clown Tustão¹⁰, figura que é, em sua essência, um artista. No entanto, a vida o distanciou de si, fazendo com que nada mais tenha sentido. É neste contexto em que suas angústias criam vida e transformam a jornada do personagem, na qual desfilam e interagem seus pensamentos personificados em Nina, uma bailarina de circo, e Quim, outro clown. Ele literalmente vive o momento da decisão que toma dentro de si. O curta é uma espécie de poesia visual, em que a plasticidade teve importância determinante desde a criação do roteiro até o produto final, nutrindo-se de muitas pesquisas imagéticas. Trata-se de um filme sem diálogos que explora pictoricamente as ações e seus ritmos, o cenário, o figurino, as cores e as formas na construção de sua narrativa.

Falar de cenografia e figurino do ponto de vista da direção no curta metragem *Nina* é uma tarefa instigante. Em produções cinematográficas, estes dois aspectos, respectivamente, são muitas vezes construídos do ponto de vista da “ambientação” e da uma “roupa verossímil”, tendo, na camada mais abrangente, a ligação com o “real”, ou imitação deste, como objetivo. Esta observação não se restringe à cenografia e ao figurino, sendo comumente derivada da proposta do projeto, que reserva um menor espaço para a metáfora. A confusão se dá pelo cinema ser a arte em que seu signo pode mais se aproximar do real, quando a câmera é colocada no lugar do olho.

Em *Nina*, parte-se de outro ponto. A ambientação e contextualização de tempo e lugar parte da premissa do cenário como extensão do personagem principal, usa-se o universal e atemporal para chegar no indivíduo, no humano; o espaço, o circo, no caso, é um “espaço mental”, que pode existir na memória específica de cada um,

10 - Apesar do filme não conter diálogos e, conseqüentemente, os personagens não terem seus nomes citados durante filme, nomes foram dados durante o processo e ajudarão no andamento do artigo, sendo eles: Tustão, Nina e Quim.

sem deixar de, ao mesmo tempo, qualificar-se como um espaço que não existe palpavelmente em algum lugar, mas sim como um conceito, uma ideia. Cria-se um cenário-personagem. Nesta construção, a contextualização histórica é propositalmente atemporal, uma vez que o circo e os personagens não pertencem a uma época específica.

Durante a construção do roteiro, a pesquisa imagética de *clowns* e circos foi determinante na construção dos personagens; a partir de fotografias e pinturas pôde-se discutir e assim direcionar o caráter do trabalho em geral e, principalmente, na direção de arte¹¹. Tustão, o personagem principal, se assemelha ao *clown augusto*, termo designado ao palhaço tolo, desajeitado, aquele que é ridicularizado. Fellini o define como “o instinto, a liberdade do instinto”, quando contraposto ao *clown branco*, o “culto soberbo da razão” (FELLINI, 2011, p.165).

Sozinho em uma lona de circo, a ele resta o sonho enquanto vê-se preso, emocionalmente, ao sentir que a vida não faz sentido. Age sem grandes pretensões e, quando reencontra a arte, passa a dialogar consigo, revelando um comportamento mais instintivo, no entanto, ainda inconsciente, de sua busca por conhecer a si mesmo.

Tustão é magro e alto. Usa roupas largas e um pouco surradas. Seu paletó de número maior e a calça curta acentuam a ideia de que o personagem é um homem que não enxerga seu tamanho, seu valor. Nos pés ele calça botas e na cabeça usa uma boina enquanto a maquiagem é simples; o branco predomina no rosto ressaltando os olhos redondos e escuros além da sobrancelha que é preta. A boca, pequena, destaca-se pela maquiagem preta.

Para a construção deste personagem, imagens de *clowns* como Gelsomina¹², Annie Fratellini¹³ e Bumpy foram essenciais por

11 - A Direção de Arte, Cenografia e Figurino do curta metragem *Nina* são assinadas por Aline Leonello, profissional que já atua no mercado e é formada em Cinema pela Universidade Anhembi Morumbi em 2012.

12 - Gelsomina é o personagem interpretado pela atriz Giulietta Masina em *A Estrada da Vida (La Strada)*, 1954, de Federico Fellini.

13 - Da família tradicional de circo dos Irmãos Fratellini, Annie faz parte da terceira geração que começou com Paul, François e Albert.

sugerirem sensações, ritmos, palavras, cores e formas, afetando até mesmo o roteiro e o trabalho com os atores.



Figura 01 e 02: Fotografias tiradas durante o processo de teste de maquiagem (esq.)

Figura 03: Fotografia de *making of* do personagem Tustão. (dir.)



Foto: LAURA CARVALHO

O figurino de Tustão, conjuntamente com suas ações, postura e toda a composição cinematográfica, acentua a ideia de alguém que não cabe nos padrões, que não sabe o que é "ser certo", além de transparecer uma figura sonhadora. Suas sobrancelhas pretas e arqueadas acima da sobrancelha real do ator destacam os olhos e contribuem na construção da expressão de solidão. A máscara branca preenche o rosto, mas deixa aparente a pele do pescoço e parte do peitoral, com o intuito de destacar a fronteira tênue entre o clown e aquele que o representa, entre o artista e o humano e questioná-la.

Por outro lado, com o personagem Quim, o filme faz menção ao homem que preocupa-se com sua imagem, que quer projetar-se. Sendo uma projeção de Tustão, Quim é a representação do ego. Sua aparição está relacionada ao medo e à insegurança de Tustão, que por momentos compartilha do desejo do sucesso, acreditando que, ao

afirmar-se enquanto “espetáculo”, encontrará conforto.

Seu traje de cena é especial, seja no tecido mais fino, usa cetim, ou nas cores: vermelha e amarela, que tomam proporção explosiva quando compostas com as ações do personagem e enquadramento; nas formas mais pomposas do traje, e nos desenhos triangulares (“pontudos” como suas atitudes, “agudos” como as notas que aparecem na trilha sonora em suas cenas). Os sapatos são delicados, de cor branca, acompanhando a meia justa. O chapéu em formato de “barco” procura dar ao personagem um tom sarrista. Quim assemelha-se ao *clown branco*, um tipo de *clown*, oposto ao *augusto*, que representa a “elegância, a graça, a harmonia, a inteligência, a lucidez, propostas de forma moralista, como as situações ideais, as únicas, as divindades indiscutíveis” (FELLINI, 2011, p.165) e que por todas essas razões, possuem um tipo de figurino muito mais elegante e fino, comumente acompanhado de algum brilho.



Figura 04: Fotografia de *making of* do personagem Quim

Nina, o personagem, representa a vontade de Tustão de ter alguém ao seu lado, alguém para dividir os sonhos. Tustão é triste por isso, ele não se sente completo e parte desta sensação deve-se à vida parecer ter perdido o sentido, à alegria que, então, distanciou-se do *clown*, uma alegria perdida. A bailarina surge como resposta à este sentimento, com a alegria e a leveza como características principais de seu personagem. Sua figura se destaca do espaço visual, pois a cor de seu figurino destaca a bailarina neste universo, sendo o verde a cor

complementar ao vermelho, presente no plano de fundo. Seu cabelo ruivo volumoso e cacheado busca o tom de brincadeira, de menina, conjuntamente aos pés descalços. O fato da bailarina surgir de cima para baixo e manter-se pendurada no tecido em alguns momentos, trabalha a sua ideia de leveza e sugere que Nina tenha surgido como algo da mente de Tustão, de seu universo. É interessante perceber



Figura 05, 06 e 07: Fotogramas do momento em que Nina surge

que a bailarina é, dentre os três, o personagem que deixa a pele mais aparente, contribuindo com os signos de clareza e leveza.

O tom geral que a direção buscava para o filme era o “artesanal” tanto em texturas imagéticas quanto sonoras. Por isso a escolha de pó-de-serra, por exemplo, e arquibancadas de madeira aparente, e não de metal, o envelhecimento dos materiais e objetos circenses, escolhas estas que vão de encontro ao circo tradicional e que criam uma atmosfera quente e aconchegante, sensações trabalhadas também dentro da paleta de cores, importante no conjunto da cena. A textura do pó-de-serra é evidenciada pelo som hiper-realista que a longa sequência inicial traz, além de ocupar a metade inferior do plano com seu tom pastel. A textura das arquibancadas e sua forma, deixadas ao fundo, pouco iluminadas, salientam o momento de solidão do personagem, junto com a iluminação difusa, de conjunto, que ilumina o picadeiro e parcialmente as arquibancadas.



Figura 08: O circo e Tustão em fotograma do primeiro plano de *Nino*

Durante a sequência, a ideia do circo como uma extensão de Tustão é construída, na intenção de que a composição faça com que consideremos como materialização do protagonista, o corpo do ator somado a todo o espaço circundante. O circo remete diretamente

ao estado emocional do personagem Tustão; uma estrutura grande, robusta, o picadeiro é amplo e rodeado por luzes, as arquibancadas estão postas de maneira que qualquer espectador teria uma visão privilegiada, onde, no entanto, não há espetáculo. Os tons fechados de vermelho acentuam uma lona de circo que guarda sua potência por meio de toda a energia própria da cor, mas que está enfraquecida, pois o tom é fechado e intercalado pelo breu. O picadeiro foi esquecido, as luzes já não iluminam com tanta força e as arquibancadas, no escuro, estão vazias.

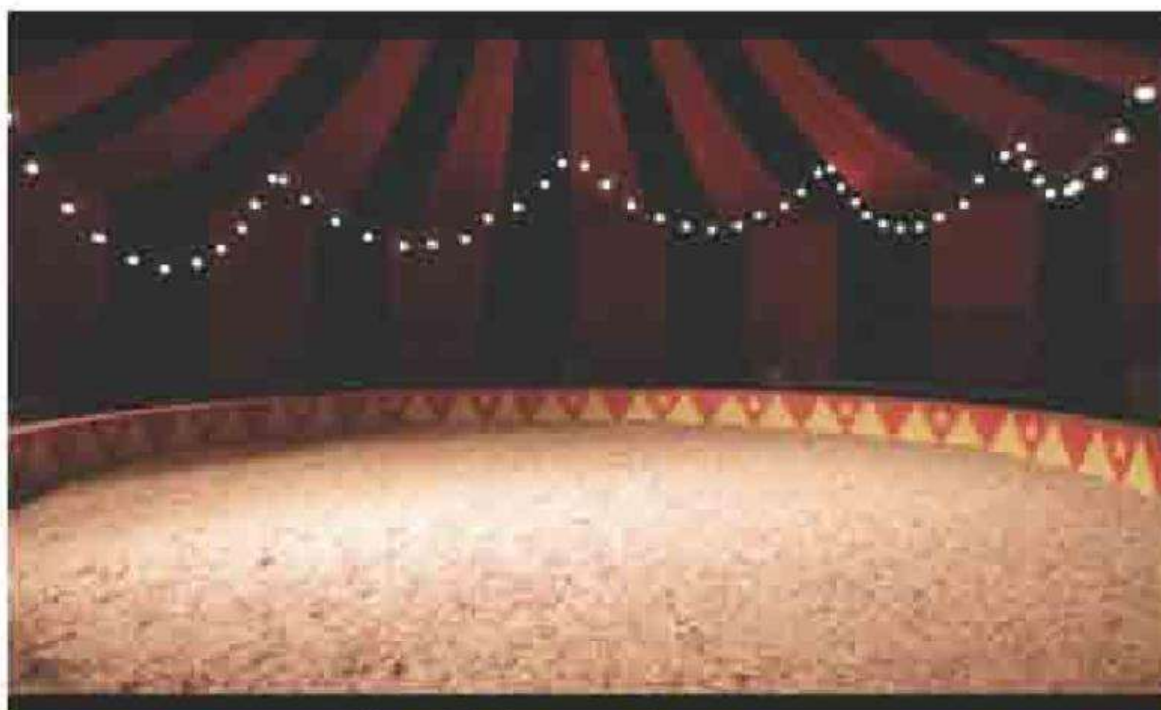


Figura 09: Fotografia do momento em que vemos apenas o circo

Então, há o momento em que o protagonista caminha para fora de campo, sublinhando a ideia do circo como personagem, uma extensão do pensamento do *clown*, espaço mental do qual ele se ausenta neste momento de crise, como nos momentos em que nos sentimos esvaziados de nossa própria essência. O espaço mental de Tustão está vazio, sem ele mesmo.

É importante ressaltar que o personagem sai de campo e, no entanto, não o vemos sair do picadeiro; a ideia do picadeiro infinito é estabelecida desde o início com o intuito de criar a leitura de Tustão estar sempre envolvido por este espaço, de formato circular estampado com as cores vermelha e amarela em tons fortes e formas triangu-

lares, remetendo ao personagem Quim e levantando este embate dos personagens logo na primeira sequência de maneira pictórica, através de cores e formas.

Na sequência, Nina surge surpreendendo o *clown*. Neste momento, Tustão desenha flores num papel que encontrou no baú do mágico e faz surgí-las no picadeiro. A ideia é criar a transformação



Figura 10, 11 e 12: Fotograma do plano sequência que revela o picadeiro tomado por flores

deste mundo a partir da vontade do protagonista. A quantidade de flores intensifica o ato e torna-o grandioso, demonstrando o sentimento do *clown* pela bailarina. Neste plano, a imagem fala através da cenografia, a declaração de amor de Tustão.

Em outro momento, na entrada de Quim, para compor o quadro, a marcação de cena foi pensada de maneira que tivesse como fundo a cortina do circo, objeto cênico perfeito para fazer relação com o personagem como signo de espetáculo, ainda mais neste momento. A ideia veio a partir da escolha da cor, o vermelho. Usado como elemento de impacto, aqui, o vermelho trabalha a sensação de energia (que somada à ação, atuação e ao enquadramento, assume uma característica explosiva). Além deste fator, o vermelho utilizado sublinha a elegância, o charme e o refinamento do personagem que nos encara; olhar este que cria uma empatia e faz com que ele “ganhe” o espectador. Tudo o que é visto contribui em seu impacto; a sobrançelha sinuosa e pontiaguda, o nariz com desenhos triangulares, a boca pequena e vermelha, os olhos estreitos e a leve inclinação da cabeça, além do rosto branco que por si só já se destaca, mas é ainda mais explosivo quando deixa fora de quadro o resto do corpo, excedendo os limites do plano.

O tom fechado, mais escuro, está associado a um tecido rico, de veludo, tendo em suas beiradas um acabamento com franjas dou-



Figura 13: Rascunho do diretor para personagem Tustão em momento que o personagem Quim surge (esq.)

Figura 14: Fotograma do momento em que Quim surge (dir.)

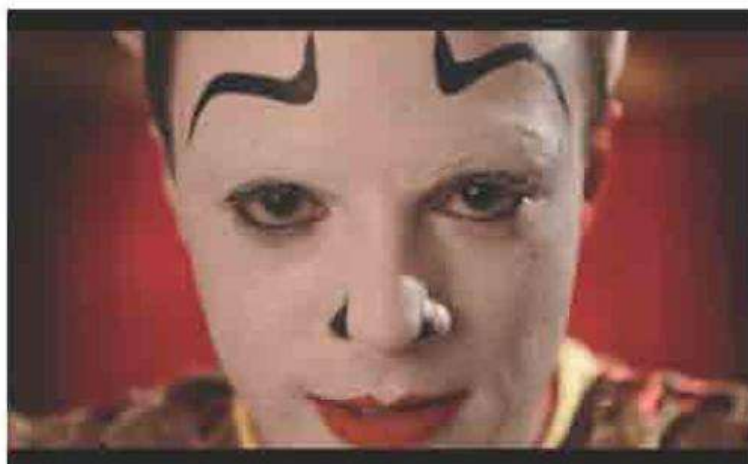


Figura 15: Fotograma de Quim

radas. Ambas características se relacionam visualmente com o figurino e com a personalidade de Quim, que usa as cores vermelho e amarelo – um elemento da cenografia ajudando na apresentação deste personagem no momento de sua aparição. Toda essa escolha, que remete ao uso tradicional e icônico da cortina de circo, liga o personagem Quim à ideia de espetáculo.

É de conhecimento geral que no cinema não há uma verdade absoluta que limite sua função enquanto linguagem e meio de expressão, mas sim propostas de cinema. Desde sua descoberta dividiu-se entre o registro do real, com os irmãos Lumière, e o cinema ficcional, espetacular, com George Méliès¹⁴. Por outro lado, hoje, cem anos depois, o cineasta Peter Greenaway, diz convicto: “o cinema está morto”¹⁵, argumentando que os filmes não passam de textos (roteiros) ilustrados, que sua potência pictórica e sonora está aquém da real capacidade da linguagem.

Inserido neste contexto histórico, buscou-se, conscientemen-

14 - Arlindo Machado aborda o assunto de forma mais detalhada em seu livro “Pré-Cinemas & pós-Cinemas”, mais especificamente nos capítulos “Pré-Cinemas: as origens do cinema” e “Pré-Cinemas: o cinema das origens”.

15 - Peter Greenaway usa esta afirmação e seus argumentos em grande parte das entrevistas que concede. O link para duas delas estão no item “Referências Audiovisuais” desta publicação, as quais o autor é entrevistado pelo brasileiro Philippe Barcinski para a revista “BRAVO!”, e na outra concede entrevista à *Waaau.Tv*, um canal cultural online.

te neste curta metragem, a forma em função do tema. Por meio da poesia da composição da imagem e do som, a partir de uma proposta estética embasada da direção, *Nina* explora estes questionamentos da linguagem e volta toda sua atenção para a potencialidade de sua linguagem, onde o cenário e o figurino são tomados como recursos plásticos de uma composição pictórica em movimento, e são pensados enquanto imagem.

Referências Bibliográficas

- AUMONT, Jacques. *O Olho Interminável – Cinema e Pintura*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- EISENSTEIN, Sergei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- _____. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- FELLINI, Federico. *Fazer um Filme*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- KANDINSKY, Wassily. *Do Espiritual na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- RIVERA, Tania. *Cinema, Imagem e Psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2008.
- MOURA, Carolina Bassi de. *A Construção plástica dos personagens cinematográficos – uma investigação a partir da obra de Federico Fellini*. Dissertação (Mestrado). São Paulo: ECA - USP. 2010.

Referências Audiovisuais

- CHAPLIN, Charles. *O Circo*. DVD (71min). Preto e Branco, 1928. Título original: *The Circus*.
- FELLINI, Federico. *A Estrada da Vida*. DVD (108min.). Preto e Branco, 1974. Título original: *La Strada*.
- _____. *Os Palhaços*. DVD (92 min). Cor, 1970. Título original: *I Clowns*.
- GREENAWAY, Peter. *Entrevista concedida ao website Waaau.TV*, disponível em: <https://vimeo.com/21298348>, acessado no dia 22 de janeiro de 2013.
- GREENAWAY, Peter. *Entrevista feita pelo cineasta Philippe Barcinski concedida para a revista BRAVO!*, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>, acessado no dia 22 de janeiro de 2013.
- LÉGER, Fernand. *Balé Mecânico*. VHS (19min). Preto e Branco, 1924. Título original: *Ballet mécanique*.

LEMBRANÇAS DE MAURA: CONCEITOS ESTÉTICOS DA DIREÇÃO

Bruna M. Lessa¹⁶ e Aline H. Manera¹⁷

Resumo

Esse artigo é um breve relato sobre o processo de criação, desenvolvimento e concretização do curta-metragem *Lembranças de Maura*. Trabalho de conclusão do curso de cinema da Universidade Anhembi Morumbi no ano de 2012. Falaremos de maneira mais específica sobre as escolhas conceituais estéticas que a direção fez acerca da direção de arte, englobando cenografia e produção de objetos e sobre o desenvolvimento e resultado desses trabalhos no filme.

Palavras chave: cinema; curta-metragem; direção de arte.

Abstract

This article is a brief account of the process of creation, development and realization of the short film *Lembranças de Maura*. That was the graduation work for the course of cinema at the University Anhembi Morumbi in 2012. We'll talk about the conceptual aesthetic choices the direction made about the art direction, set design and objects production and embracing on the development and outcome of this work as film.

Keywords: cinema; short film; art direction.

¹⁶ - Graduada pela Universidade Anhembi Morumbi no curso Comunicação Social – Cinema e Audiovisual. Desenvolve trabalhos como diretora e roteirista. E-mail: brunamlessa@gmail.com

¹⁷ - Graduada pela Universidade Anhembi Morumbi no curso Comunicação Social – Cinema e Audiovisual. Desenvolve trabalhos como diretora de arte. E-mail: alinehmanera@gmail.com

Introdução

*A morte deveria ser assim:
um céu que pouco a pouco anoitecesse
e a gente nem soubesse que era o fim (...).*
(QUINTANA, Mário. 2005. p.23)

Lembranças de Maura é um filme de curta metragem que a diretora e roteirista Bruna Lessa desenvolveu para homenagear a história de sua avó paterna e de tantos outros idosos que se dedicaram durante a juventude ao trabalho e à família e que, em seus últimos anos de vida, encerram sua existência sem saberem ao certo quem são e o que fizeram durante sua trajetória por conta de uma doença degenerativa. O filme narra uma relação familiar a partir de impressões da pequena Alice, que aos oito anos de idade precisa se mudar com os pais para a casa da avó, Maura, que sofre de uma doença degenerativa e nesse ambiente terá que aprender a conviver com essa nova realidade.

O curta metragem foi filmado na cidade de Ilhota-SC durante o mês de julho de 2012, após 6 meses e meio de pré-produção, e finalizado em dezembro do mesmo ano.

Esse artigo é a elaboração e maturação desse período de trabalho que resultou no filme. Quando iniciamos nossas discussões sobre a primeira versão do roteiro, discussões essas que contavam com presença da orientadora Carolina Bassi de Moura e da diretora Bruna Lessa, levantamos o que seriam os principais pontos de investigação do processo de pré-produção para a compreensão e veracidade do curta.

Escolhemos como elementos fundamentais para aprofundar nossa investigação cinematográfica alguns pontos. Entre eles estava a direção de arte (locação, cenografia, objetos, figurino) como elemento disparador para criar a atmosfera da história e essência do universo de cada personagem; a escolha do elenco; e o processo de ensaio

e preparação dos atores durante o período de pré-produção.



Figura 1: Imagem do cartaz do filme Lembranças de Maura¹⁸

Essas escolhas se davam principalmente pelas experimentações anteriores (curtas metragens e exercícios de linguagem) desenvolvidas durante a graduação. Para a diretora, um dos pontos mais relevantes e pertinentes da linguagem cinematográfica e de sua busca por uma estética própria estavam vinculados com as escolhas da di-

¹⁸ - Projeto de arte gráfica criada por Christian Gonzalez para o filme *Lembranças de Maura*. Fotografia: Cacá Bernardes

reção de arte e ao trabalho do ator no cinema (escolha de *casting*, preparação e relação ator-diretor no set de filmagem).

Como o curta-metragem é resultado de um roteiro em partes autobiográfico e com um repertório de imagens, atmosferas e histórias muito particulares, o trabalho desenvolvido entre a orientação, a direção e a direção de arte era o de construir uma linguagem comum e aprofundar o primeiro conceitual proposto pela direção, transformando o filme em algo que pudesse soar universal.

À medida que o trabalho de pré-produção foi evoluindo verticalizamos cada vez mais esses conceitos e os transformamos em aplicações práticas no filme. Abaixo algumas descrições desses processos.

DIREÇÃO – PRIMEIROS CONCEITOS DE DIREÇÃO DE ARTE

Durante a preparação do material para o primeiro *pitching*¹⁹ de projeto para o TCC, que aconteceu em dezembro de 2011, alguns conceitos acerca da direção de arte surgiram. Entre os principais que seguiram até o final do processo podemos destacar a escolha da locação em um sítio isolado da cidade: a “casa de Maura”, um espaço simbólico da transformação da doença desta personagem; e a escolha do uso da linguagem realista para todos os setores da direção de arte.

Primeiro conceito e referências das locações

A história devia acontecer em uma locação isolada da cida-

¹⁹ - Apresentação dos projetos à uma banca de professores, que selecionou os curtas que foram produzidos.

de. O ideal é que fosse em um sítio, sem vizinhos próximos e que tivesse apenas a natureza como paisagem. A escolha deste cenário se deu pois auxiliava e potencializava o confinamento de Alice. A menina, impedida de ir à escola, tendo na sua casa apenas adultos e a doença de sua avó para se relacionar, terá que criar um mundo próprio para escapar da solidão e conviver com as suas descobertas.

Abaixo, as primeiras referências de locações para cenários de “casa de Maura”:



Figura 02: Casa na cidade de Ilhota - SC²⁰



Figura 03: Casa na cidade de Avaré - SP²¹

²⁰ - Fotografia por Cacá Bernardes em Janeiro de 2012.

²¹ - Fotografia feita por José Reynaldo da Fonseca em 6 de agosto de 2005 na cidade de Avaré, São Paulo, Brasil. Imagem extraída do site <<http://www.flickr.com/photos/re-fon/1011879721/in/photostream>> Acessado em 10 de novembro de 2011.

Primeiro conceito e referências para cenário da “-casa de Maura”

Esta locação, a principal do filme, apresenta um processo de transformação que vai se dando ao longo da história. No momento inicial, podemos observar uma casa que possui apenas a identidade da personagem Maura. A partir da chegada da família de Alice, quando a doença de Maura começa a evoluir, novos objetos vão sendo incorporados ao cenário, transformando-o completamente.

A intenção era de que a mobília da casa datasse das décadas de 40 e 50 e de que existisse muita madeira no ambiente, inclusive o chão deveria ser de assoalho. Os móveis escolhidos seriam ao mesmo tempo pesados e delicados. Tudo muito organizado, criando uma atmosfera de nobreza humilde e digna. As paredes, de cores leves e suaves, possuiriam algumas marcas do tempo, como alguns retoques de pintura e marcas de vazamento além de muitos retratos e um diploma de professora de Maura. Sobre os móveis estariam expostos pequenos objetos, bonecos de cristal e presentes que a personagem acumulou durante o tempo em que foi professora.

No decorrer do filme a casa vai se transformando. Brinquedos de Alice passam a compor a cenografia, assim como alguns objetos do Pai e da Mãe. O quarto de Maura vai tomando a forma de um hospital improvisado. A cama ganha grades, o cabideiro vira um porta soro, a penteadeira se transforma em uma pequena farmácia com faixas e remédios. O mesmo acontece com o resto da casa e com o quintal. Na cozinha, vemos mamadeiras; na sala, uma cadeira de rodas; no quintal, os varais estão cheios de pijamas e roupas de cama. Um buraco é feito no fundo de casa para depositar e incinerar o lixo. Os objetos, que antes possuíam lugares exatos e estáticos, agora são manipulados pela mão da menina que, por sua vez, transforma esse espaço desconhecido em sua casa.

A seguir, primeiras referências de direção de arte para casa de Maura.



Figura 02: Imagem referência sala²²



Figura 03: Imagem referência quarto de Maura²³

PRÉ-PRODUÇÃO DE ARTE – LOCAÇÃO PARA “CASA DE MAURA”

Após diversas conversas acerca do conceito de direção de arte do filme e de uma pesquisa vasta, tínhamos que começar a definir onde gravaríamos. Nossa maior preocupação era a locação da “casa de Maura”, pois o filme acontecia basicamente nela.

Decidimos que gravaríamos o filme no local onde a história havia sido vivida, em uma casa no interior de Santa Catarina, que ou-

²² - Imagem extraída do site <<http://www.flickr.com/photos/94283635@N00/884106/in/photostream/>> Acessado em 13 de novembro de 2011.

²³ - Imagem extraída do site <http://www.ilafox.com/2010_05_01_archive.html> Acessado em 13 de novembro de 2011.

trora fora habitada pelos avós da diretora Bruna Lessa (Maura Dutra Lessa e Oswaldo Teixeira Lessa) e que possuía as qualidades estéticas desejadas para o projeto.

Assim, no dia 02 de janeiro de 2012, entramos pela primeira vez na locação após dezesseis anos fechada. Limpamos todo o espaço e começamos a pensar como executaríamos todas as questões de produção até a data da filmagem. Ao final da limpeza e de listar tudo o que teríamos que fazer para conseguir vencer o prazo, sabíamos que



Figura 06: Fotografia da sala da locação²⁴



Figura 07: Fotografia da frente da locação²⁵

²⁴ - Fotografia da locação tirada por Cacá Bernardes em 02 de janeiro de 2012.

²⁵ - *Idem* item 10.

só ali poderíamos encontrar a atmosfera que buscávamos. Era uma casa que carregava em sua estrutura uma história e muitos silêncios.

A escolha dessa locação também foi uma possibilidade vista pela direção, e pela equipe, de se isolar e experimentar a fundo o fazer cinematográfico, colocando a prova o que estudamos durante quatro anos na faculdade de cinema. Viveríamos uma experiência coletiva de cinema, gravando durante onze dias um filme com equipamentos, atores, em um lugar onde não seríamos incomodados com ruídos ex-



Figura 08: Imagem da sala principal após pintura²⁶



Figura 09: Imagem da frente da casa após a pintura²⁷

²⁶ - Fotografia tirada em junho de 2012., por Cacá Bernardes.

²⁷ - *Idem* item 12.

ternos como telefone, internet e vizinhos. E poderíamos fazer as modificações que desejassemos para direção de arte. Iniciar um trabalho sobre a locação principal (Casa de Maura) “do zero”: escolher cor de tintas, pintar toda locação, derrubar o muro que a cercava, plantar um jardim, mobiliar todos os cômodos e construir uma logística para que fosse possível transportar tudo até o local das filmagens.

Contávamos também com apoio de uma equipe de Santa Catarina formada por familiares e amigos da diretora Bruna Lessa, que foi de fundamental importância para que conseguíssemos chegar à finalização da arte a tempo das gravações. O grau de envolvimento e dedicação de algumas dessas pessoas, em especial Carmen Furlani, Iria Lessa, Luiz Lessa e Dona Aninha, com o processo de construção desse espaço fazia compreender o sentido real do que nós nos propusemos a discutir. A cada nova ida da equipe até a locação, nos deparávamos com surpresas e presentes que eles traziam para o filme. Uma planta tirada do jardim da mãe, um retrato guardado por anos pelo tio que já faleceu, pequenos objetos que existiam na casa como a madeira que era colocada ao lado da cama durante a doença de Maura Dutra ou o empréstimo de quase toda mobília de uma casa de 120 anos. Relíquias delicadas de muitas memórias compunham a direção de arte e essa cenografia. O grau de envolvimento desses familiares e pessoas próximas era tanto que percebíamos em determinados momentos certo ciúme dos espaços e disposições que eles haviam proposto e que as equipes de direção de arte e direção modificavam ou acabavam abolindo ao trazer outra solução.

Apesar das inúmeras visitas feitas à locação para que a direção de arte estivesse pronta duas semanas antes das filmagens (permitindo que os testes de *pré light* fossem feitos nesse intervalo), a realidade foi que ela ficou completa, com toda a mobília, objetos e adereços, apenas um dia antes da primeira diária. O trabalho dessa equipe foi incansável e sempre faltavam pequenos ajustes, pinturas, objetos simbólicos para cada um dos cômodos. Um agravante foi o fato de que dependíamos de empréstimos ou doações de amigos, familiares e lojas que apoiassem o projeto. Em determinado momento, as possibilidades estavam esgotadas, já não tínhamos mais onde buscar ou pedir apoios, tínhamos visto todos os lugares possíveis e não

encontramos peças iguais ou similares às da nossa primeira pesquisa de cenografia.

Outro fator a influenciar na possibilidade de se ter alguns itens específicos foi a logística de transporte, como no caso de uma peça importante como o sofá da sala, que a diretora de arte Aline Manera conseguiu através de um empréstimo em São Paulo nas Casas André Luiz, e que teve de ser deixado para trás por uma questão de orçamento do projeto para transportá-lo. Dessa forma, tivemos que abrir mão do que nos parecia o ideal, para utilizar o que de fato tínhamos encontrado. Isso fez com que aprendêssemos a trabalhar com a nossa realidade e a tirar proveito do que tínhamos, da melhor maneira possível.

Outra questão era o desejo da direção de ter toda essa locação da casa da Maura cenografada, e não apenas os lugares previamente marcados pela decupagem. A ideia era que a casa pudesse ser uma casa funcional e que cada pequeno espaço tivesse elementos de vida e cotidiano. Nossa maior preocupação com a direção de arte talvez tenha sido essa, a de parecer que aqueles personagens de fato moravam e habitavam aqueles espaços, objetos e figurinos. Ter uma casa realista possibilitava que abrissemos um pouco mais os quadros em determinadas cenas ou que trocássemos o plano sem ter que nos preocupar se aquele cenário funcionaria ou não e sem ter que parar as filmagens diante de um imprevisto para a equipe de arte produzisse todo o espaço para um novo enquadramento.

Importante ressaltar o trabalho em parceria entre as equipes de direção de arte e fotografia que foi de fundamental importância para a execução desse trabalho. As escolhas da direção de arte foram determinantes para a fotografia no que diz respeito à escolha de paleta de cores interna da locação, pois as cores escolhidas para as paredes e teto, além de ampliarem o espaço da casa, favoreciam o trabalho da fotografia, que poderia então fazer uso de luzes rebatidas. A seguir, imagens de alguns fotogramas da locação pronta.



Figura 10: Fotograma extraído do filme *Lembranças de Maura* (Bruna Lessa, 2012)²⁸



Figura 11: Fotograma extraído do filme *Lembranças de Maura* (Bruna Lessa, 2012)

²⁸ - Figuras 10, 11, 12 e 13: Fotogramas extraídos do curta-metragem *Lembranças de Maura*. Fotografia: Cacá Bernardes. Gravação feita em julho de 2012.



Figura 12: Fotograma extraído do filme *Lembranças de Maura* (Bruna Lessa, 2012)



Figura 13: Fotograma extraído do filme *Lembranças de Maura* primeira versão corte. (Bruna Lessa, 2012)

CONCLUSÃO

Concluimos este artigo ressaltando a importância da reflexão da direção sobre as escolhas conceituais estéticas. Percebemos que o estudo e o desenvolvimento de um filme exigem muita atenção e cuidado, para que cada detalhe possa somar ao que o filme pretende transmitir. É necessário ter sempre o conceito como o norteador do trabalho e de toda a criação estética voltada para a obra.

O hercúleo trabalho desenvolvido pela equipe ao longo do ano de 2012 para a realização do curta metragem *Lembranças de Maura* valeu como experiência para colocarmos em prática os conteúdos apreendidos na faculdade e confrontar nossos conhecimentos teóricos e práticos diante do fazer cinematográfico.

Referências Bibliográficas e Audiovisuais

AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

COLE, Emily. *História Ilustrada da Arquitetura*. São Paulo: Publifolha, 2011.

FELLINI, Federico. *Amarcord*. Fotografia: Giuseppe Rotunno. Produção: Franco Cristaldi. [S.l.]: Continental, ano 1973. 1 DVD (127 min.) NTSC, color. Título original: *Amarcord*.

ERICE, Victor. *O Espírito da colmeia*. Fotografia: Luis Cuadrado. Produção: Elías Querejeta. [S.l.]: Lume filmes, ano 1973. 1 DVD (97 min.) NTSC, color. Título original: *El espíritu de La Colmena*.

GOMBRICH, Ernst H. *História da arte*. 16. ed. São Paulo: LTC, 1999.

KANDINSKY, Wassily. *Do Espiritual na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KOVÁCS, Maria Júlia. *Educação para a morte: temas e reflexões*. 2ª ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012.

MCKEE, Robert. *Story*. Editora Arte & Letra, 2006 .

SAURA, Carlos. *Cria cuervos*. Fotografia: Teo Escamilla. Produção: Carlos Saura e Elías Querejeta. [S.l.]: Platina Filmes, ano 1976. 1 DVD (107min.) NTSC color. Título original: *Cria Cuervos*.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 2010. _____, *O Espelho*. Fotografia: Georgi Rerberg. Produção: Erik Waisberg. [S.l.]: Continental, ano 1975. 1 DVD (101 min.) NTSC, color. Título original: *Zerkalo*.

ATMOSFERAS EM *FELIZ ANIVERSÁRIO*: UMA PROPOSTA DE DIREÇÃO DE ARTE PARA O CONTO DE CLARICE LISPECTOR

Carla Vezzuli²⁹

Resumo

Esta pesquisa tem por objetivo conceituar a proposta de direção de arte para um curta metragem baseado no conto *Feliz Aniversário* da escritora Clarice Lispector. Para isso fez-se um estudo sobre alguns aspectos do cinema, de onde se distinguiram tipos de narrativa e de personagem a fim de buscar o signo desejado para se aplicar na cenografia e no figurino como construção dos personagens. Posteriormente se analisou o longa metragem *Feliz Natal* (2007), dirigido por Selton Mello, de onde foram retirados conceitos de arte para adaptação ao projeto.

Palavras chave: direção de arte, cenografia, personagens.

Abstract

This research has as an aim to conceptualize the Art Direction proposal for a short film based on the story *Feliz Aniversário* written by Clarice Lispector. For that reason a study of some aspects of the cinema has been made where types of narrative and character were distinguished. This was done in order to obtain the desired sign to be applied in the set design and costume as the characters construction. Afterwards the feature film *Feliz Natal* (2007), which was directed by Selton Mello, was analyzed where art concepts for adaptation to my project were drawn.

Keywords: art direction, set design, characters.

²⁹ - Especialista em Cenografia e Figurino pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, em 2012. Graduada em Arquitetura e Urbanismo. (carla_vezzuli@hotmail.com)

Introdução

Este trabalho consiste na apresentação do processo criativo da direção de arte para um curta metragem adaptando para cinema o conto *Feliz Aniversário* de Clarice Lispector. O trabalho original a que se refere este artigo foi desenvolvido para a conclusão do curso de Pós Graduação em Cenografia e Figurino do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. Trata-se do dia em que a desunida família de D. Anita vai visitá-la apenas para cumprir a obrigação social de celebração de seus 89 anos.

O desenvolvimento do projeto atravessou duas etapas: no início, decupei o conto antes de pesquisar sobre o estilo de escrita de Clarice e sem ainda entender a complexidade dos seus personagens, atingindo um resultado insatisfatório. Buscava uma linguagem estritamente realista e embora entendesse a importância da direção de arte na elaboração de um filme, ainda não tinha a compreensão de toda a potência que ela de fato tem para atingir a mensagem e ideia central desejada para este curta metragem.

O primeiro passo para esta compreensão da importância das referências visuais e entendimento da linguagem cinematográfica foi a análise do longa metragem *Feliz Natal* (2007), sugerido pela orientadora Carolina Bassi de Moura. Em paralelo, foram feitas pesquisas e leituras de textos acadêmicos, dos quais comecei a extrair conceitos indispensáveis para a elaboração do projeto cenográfico e de criação de personagem. Destaco um item relacionado à cenografia, que será melhor explicado adiante: o posicionamento de câmeras. A partir dele, um pensamento decisivo foi estabelecido na elaboração de todo o processo.

O SIGNO CINEMATOGRAFICO, O POSICIONAMENTO DE CÂMERAS E A CENOGRAFIA.

Segundo o filósofo Hugo Munsterberg, o cinema é a arte que mais se aproxima do olhar humano, pensamento e funcionamento da

mente, devido à composição de escolhas como os cortes, seleções de ângulos, cores (BASTOS, 2010, p.5), ou seja, é “o movimento da câmera, que pode ser comparado ao movimento do olhar que regula a visão do espaço” (BULCÃO, 2010, p. 6). Estas escolhas têm o propósito de narrar, de mostrar a mensagem, o signo que conduzirá a narrativa do filme e tudo o que ele comporta, por meio dos mais variados instrumentos e com a colaboração dos profissionais da equipe do diretor (cenógrafo, figurinista, diretor de arte, diretor de fotografia, etc).

A direção de arte utiliza elementos como cor, luz, som, objetos, texturas, cenários, figurinos para atingir uma atmosfera e imagem coerentes com o *signo* pré-determinado, buscando despertar emoções no espectador.

Além de ser responsável pela tradução do *signo* estabelecido, a câmera terá um papel narrativo, substituindo o narrador no cinema. Ela será essencial para comunicar os pensamentos ou afazeres dos personagens por movimentos que podem focar, comentar, recortar, aproximar, expor e descrever, selecionando o que for necessário para cada cena, traduzindo no ambiente, na cenografia.

A cenografia no cinema deve ser pensada “do ponto de vista do filme, da câmera, da abordagem do mundo que ela realiza, e não como elemento artificial inserido em um universo ficcional” (*idem*, p. 10). Para o escritor Décio Pignatari³⁰ “a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo a ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico dos personagens ou o ambiente da cena.” (PIGNATARI, 1984, p.72, *apud* URSSI, 2006, p. 84). Sendo assim, o posicionamento de câmeras foi determinante para o desenvolvimento da cenografia de meu projeto, sendo dispostas intencionalmente e não aleatoriamente.

³⁰ - Décio Pignatari - Poeta, escritor, teórico de literário, ensaísta, foi um dos responsáveis pelo Movimento da Poesia Concreta. Escreveu o livro “A Teoria da Poesia Concreta” junto com os irmãos, Haroldo e Augusto de Campos, na década de 50.

O Projeto Cenográfico

Ainda com apenas uma noção de espaço e disposição básica de *layout* dos principais elementos, posicionei três câmeras: a primeira sob a ótica da personagem principal, a aniversariante D.Anita; a segunda sob a ótica de quem chega ao aniversário; e por fim uma terceira com intenção de narração, que captasse o ambiente geral: a falta de interação entre os personagens, a relação de suas posições proposital, seus movimentos, etc.

Em seguida comecei a pensar nos planos de fundo para estes personagens, partindo do ângulo das câmeras. No caso do longa metragem *Feliz Natal* (2007), dirigido por Selton Mello, observei a insistente intenção de realizar contrapontos entre os elementos festivos nos planos de fundo das cenas duras, repletas de diálogos e sentimentos ruins. Inspirei-me neste conceito, aplicando elementos de contradição e ironia aos principais assuntos do conto: a falta de laços familiares e a analogia da vida com a morte. Isto fez com que fossem agregados elementos simbólicos à linguagem realista previamente determinada, atingindo assim, um resultado mais interessante.

A *Câmera 1* é a visão de quem chega ao aniversário e portanto capta D.Anita, a aniversariante, sentada à mesa, e seu entorno. Já era dado do texto que as cadeiras da mesa estariam encostadas nas paredes como “numa festa que se vai dançar” (LISPECTOR, 1960, *apud* MONTERO, 2009, p. 167). Aproveitei o fato de a mesa estar sem suas cadeiras para sugestionar um conceito de velório, posicionando a mesma em um canto, próxima a parede de forma que a imagem remetesse a um caixão. Em seguida foram feitas algumas escolhas de objetos para enfatizar este conceito: a toalha da mesa de renda branca para remeter ao fundo branco dos caixões; os arranjos de flores posicionados próximos ao tórax e cabeça de D.Anita; um vaso de flores grande e alto para simbolizar a coroa de flores dos velórios, também representada por bexigas; e foram distribuídas pequenas composições de velas acesas, flores, porta-retratos e estatuetas de santos sobre mesas laterais e prateleiras, a fim de ilustrar altares.



Figura 01: Posicionamento de câmeras

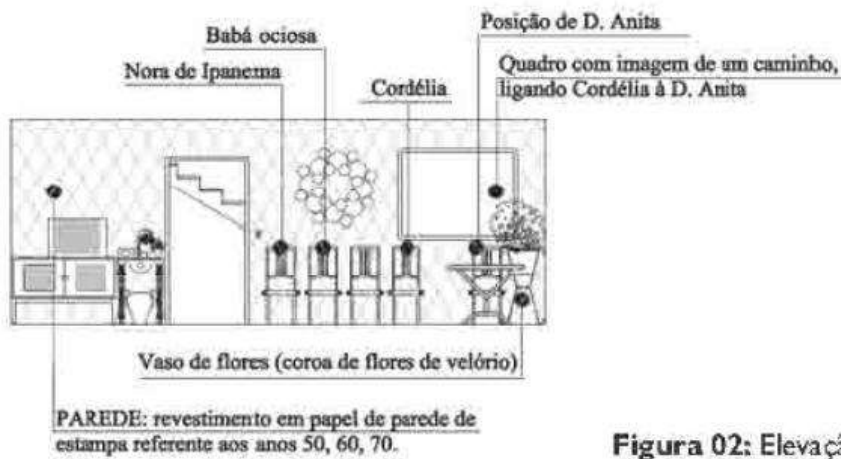


Figura 02: Elevação I

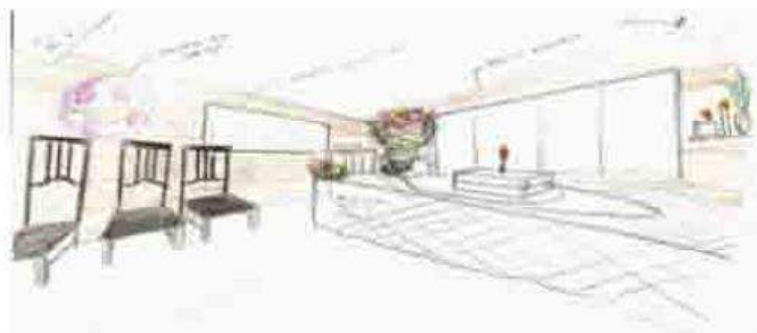


Figura 03: Croqui câmera I



Figura 04: Câmera I

A visão da *Câmera 2* é a da própria D.Anita, olhando a sala de sua casa, o ambiente de sua festa de aniversário. O que se vê é a porta de entrada, a fileira de cadeiras onde estão situadas Nora de Olaria e filhos, e parte da mesa em sua frente. Para o plano de fundo de Nora de Olaria, propus quadros e porta-retratos com a fotografia dos antepassados da família. A ideia é ironizar o laço familiar inexistente principalmente neste personagem que faz questão de não se envolver em nenhum momento com os demais e ainda em relação aos seus próprios filhos, posicionados em pé, petrificados ao seu lado, como se estivessem seguindo severas ordens impostas pela mãe antes de entrarem no aniversário.

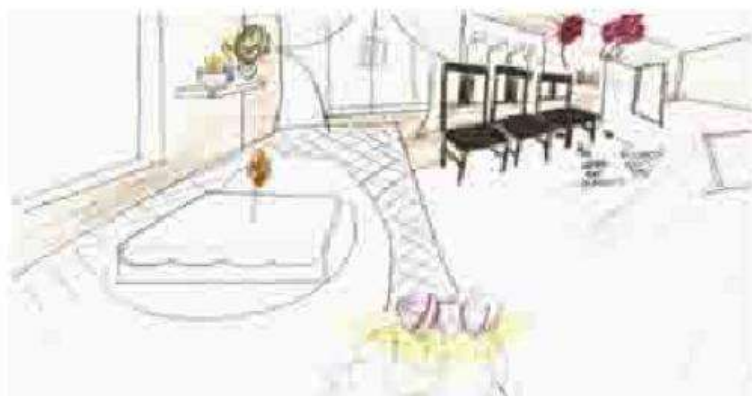


Figura 05: Croqui câmera 2

Finalmente a visão da *Câmera 3* contempla o ambiente como um todo.



Figura 06: Croqui câmera 3



Figura 07: Câmera 3

Proposta Estética

Como a intenção era de traduzir na estética um ambiente pouco acolhedor e decadente, o estudo de paleta de cores para cenário e figurino foi em busca de tons escuros como o marrom, bege, verde-musgo, com alguns tons de rosa buscando um toque de feminilidade ao ambiente matriarcal.

Outro artifício foi o uso da luz natural na maior parte do filme, escolhida para tornar o ambiente escuro, buscando aumentar a dramaticidade da história e enfatizar mais uma vez o clima pesado do evento, a solidão, a falta de diálogo, como se os sentimentos “transbordassem da interioridade dos personagens e se alastrassem pelo ambiente criando, assim, uma atmosfera coerente com a narrativa” (SALAZAR, 2008, p. 1013).

Uma vez definida a estética, posicionamento de móveis e iluminação, iniciou-se a pesquisa de objetos que deveriam ser relacionados aos anos 60. A proposta é que o curta metragem seja situado nos dias atuais, porém a casa onde ele se passa, por ser moradia de uma senhora, foi desenvolvida sobre uma estética antiga, o que forma mais uma imagem de contradição com os personagens convidados, no geral mais modernos, com características da atual sociedade individualista, por meio de seus *props*³¹ como por exemplo *smartphones*, *notebooks*, *ipads* usados em demasia e aumentando o abismo das relações cada vez mais frias.

A CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS

Atualmente percebemos duas fortes correntes relacionadas ao cinema: o comercial, que é produto para a indústria do entretenimento (BULCÃO, 2010, p. 1) e o cinema de personagem, também

³¹ - *Props*, abreviação de *properties*, são todos os pertences de cena mais importantes dos personagens, tendo sido mencionados no próprio roteiro, desencadeando ações importantes. Ou mesmo que não tenham sido mencionados no texto, *props* são também aqueles objetos que sabemos que devem ser carregados com os personagens, como objetos muito próprios, particulares deles - exemplo: carteira com dinheiro, documentos, talão de cheque, anotações particulares, chaveiro com chaves de casa e do carro, bolsa, mochila, pasta, etc.

conhecido como cinema de arte, popularmente chamado de “cult” ou alternativo. No cinema de personagem, o objetivo é priorizar o personagem, exibi-lo e conhecê-lo a fundo, seus conflitos são os principais elementos do filme. Já no cinema de acontecimento, a preocupação no momento da criação é com o desenvolvimento das situações e então o personagem se adapta a ela.

A caracterização psicológica do personagem será indicada através de suas reações aos acontecimentos propostos e a sua densidade psicológica deve fazer com que compreendamos certas atitudes exibidas na trama, levando em consideração a personalidade de cada um e não a nossa própria visão. Segundo Roberta Nichele Bastos (2010), há duas características importantes neste desenvolvimento: a forma do personagem ver o mundo e suas escolhas “principalmente sob pressão, que definem seu nível mais profundo, muito além de qualquer caracterização explícita” (2010, p.58).

Não menos importante, a caracterização física do personagem deve ser fruto do trabalho conjunto da equipe de cinema que irá adicionar características aos traços indicados no roteiro. Estes profissionais deverão chegar a uma imagem condizente com a essência do personagem, uma lógica própria e a “ilusão do ilimitado” (CÂNDIDO, 1972, p. 44), atingindo desta forma, um caráter contínuo e coerente. Esta caracterização física será consolidada, por meio de ações, modo de falar, mover e ainda através das escolhas de montagem, edição, figurino, trilha sonora, que lhe atribuirão as características necessárias, ou seja, a linguagem audiovisual será de suma importância.

No caso do figurino, “mesmo sendo a camada mais superficial do personagem, ele faz parte da camada subjetiva na construção das muitas pontes entre os códigos expressivos da atuação” (CORTINHAS, 2010, p. 20). Ele poderá definir “classe social, idade, sexo, período do ano, às vezes nacionalidade, localização geográfica, religião, e até costumes, gostos pessoais, traços de caráter e maneiras de pensar” (GUERRA e LEITE, 2001, apud MOURA, 2010, p. 52).

O conto *Feliz Aniversário* é classificado na categoria “contos de atmosfera”, cuja prioridade é a exploração do íntimo dos personagens e suas reações em meio a acontecimentos sempre secundários.

Portanto, o estilo mais apropriado para a proposta de curta metragem é o “cinema de personagem”.

Por se tratar de um projeto de direção de arte, a preocupação foi evidenciar a importância audiovisual na transmissão do conceito de cada um desses personagens, suas personalidades, estados de ânimo, etc. Para isso, envolvi os critérios: luz, enquadramento, posicionamento de câmeras, criação paralela entre dois personagens com características opostas e principalmente a cenografia e o figurino, por meio de poucos elementos, porém essenciais à compreensão dos traços de cada um, tendo eles a intenção de enfatizar ou de abrandar características.



Figura 08: Personagens: D. Anita, Cordélia, Nora de Olaria, Nora de Ipanema, (em cima da esq. para dir.) José, Manoel, Zilda (embaixo da esq. para dir.)

CONCLUSÃO

Esta pesquisa demonstrou a contribuição da direção de arte para a obtenção do signo, importante conceito na determinação e desenvolvimento de toda a narrativa cinematográfica. Este signo é o produto de uma série de escolhas feitas pelos membros da equipe de cinema e quando definido, deve-se tomar cuidado com qualquer alteração feita posteriormente a fim de não se alterar o sentido da obra.

Uma vez que o conto *Feliz Aniversário*, escolhido para o desenvolvimento deste projeto, preocupa-se mais em explorar os conflitos internos dos personagens do que com a sequência de acontecimentos em si, ao ser adaptado para a linguagem cinematográfica, o curta metragem proposto encaixa-se no estilo denominado “cinema de personagem”.

Se enquanto conto, a história possui um narrador que pode nos antecipar os pensamentos secretos e características psicológicas dos personagens, no cinema, deve-se tomar cuidado com a construção dos mesmos, pois já na primeira aparição ao espectador o personagem terá sua caracterização física determinada. Por este motivo o cenário e o figurino serão os instrumentos mais importantes para esta consolidação física. Eles devem demonstrar os sonhos, medos, forma de agir e de ver o mundo. Enfim, a personalidade dos personagens.

Na construção de personagens deste projeto, foram misturados conceitos simbólicos e realistas na tentativa de enriquecer a criação artística. Além disto, os personagens foram desenvolvidos sempre em paralelo: por meio de identificação de personalidade e cumplicidade entre dois personagens ou devido às suas características opostas.

Para atingir a proposta estética desejada foram escolhidos móveis, objetos, paleta de cores, trilha sonora e iluminação que resultassem em uma atmosfera decadente e fria, como se a personalidade complexa e os sentimentos ambíguos dos personagens transbordassem pelo cenário.

A cenografia por sua vez, foi realizada utilizando-se um estratégico posicionamento das câmeras (duas dispostas sob o olhar dos

personagens e outra com intenção narratológica) que determinaram os planos de fundo a serem trabalhados pela composição de elementos que formassem imagens de contradição, ou seja, contrapontos gerados pelo conceito dúbio de aniversário e velório. Esta decisão foi baseada no fato de que a cenografia não pode ser tratada como um detalhe, um elemento artificial ou simplesmente pensada como decoração do espaço onde se realiza a cena e sim, deve fazer parte da construção do filme.

Referências

- ÁLVAREZ, Adriana Carina. *O Olhar multifacetado dos laços de família de Clarice Lispector*. Porto Alegre, RS, n.2, jul/dez 2006
- BARBOSA, Jorge Luiz. *A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social*. In: *GEOgraphia*, ano II, n. 3, Niterói: UFF, 2000
- BULCÃO, Helóisa Lyra. *Espaço teatral, espaço fílmico e a cenografia de Luiz Carlos ripper para Xica da Silva*, 2010.
- BASTOS, Roberta Nichele. *Cinema de personagem: a construção de personagem no cinema de Woody Allen*. Porto Alegre, 2010.
- BULCÃO, Helóisa Lyra. *Espaço teatral, espaço fílmico e a cenografia de Luiz Carlos ripper para Xica da Silva*, 2010.
- CÂNDIDO, A., GOMES, P. E. S., PRADO, D. A., ROSENFELD, A. *A personagem de ficção*. São Paulo, Perspectiva, 1994.
- CORTINHAS, Rosângela. *Figurino: um objeto sensível na produção do personagem*. Porto Alegre, 2010.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. São Paulo, Jorge Zahar, 2002.
- GARDIES, René. "Compreender o cinema e as imagens". Lisboa, 2008 *apud* BASTOS, Roberta Nichele. *Cinema de personagem: a construção de personagem no cinema de Woody Allen*. Porto Alegre, 2010.
- GUERRA, L., LEITE, A. *Figurino: uma experiência na televisão*. São Paulo: Paz e Terra, 2001 *apud* MOURA, Carolina Bassi de. *A construção dos personagens cinematográficos: uma abordagem feita a partir da obra de Federico Fellini*. São Paulo, 2010.
- MELLO, Selton. *Feliz natal*. Cor. 100 min. Brasil, 2008
- MOURA, Carolina Bassi de. *A construção dos personagens cinematográficos: uma abordagem feita a partir da obra de Federico Fellini*. São Paulo, 2010.
- MUIR, Edwin. *A Estrutura do romance*. Porto Alegre, Editora Globo, 1975 *apud* BASTOS, Roberta Nichele. *Cinema de personagem: a construção de personagem no cinema de Woody Allen*. Porto Alegre, 2010.
- REIS, Carlos. *Dicionário de narratologia*. Coimbra, Livraria Almedina, 1994 *apud* BASTOS, Roberta Nichele. *Cinema de personagem: a construção de personagem no cinema de Woody Allen*. Porto Alegre, 2010.
- ROSÁRIO, Lucilene Oliveira. *Feliz Aniversário de Clarice Lispectos: uma releitura do conto*. Disponível em (www.uefs.br/ere12009/anais/lucilenerosario.doc) Acesso em 22 de outubro de 2012

URSSI, Nelson José. *A linguagem cenográfica*. São Paulo, 2006.

TELEVISÃO

A INFLUÊNCIA DAS TELENÓVELAS NA SOCIEDADE DE CONSUMO BRASILEIRA – CAMINHO DAS ÍNDIAS: UM ESTUDO DE CASO

Natalia Barrotti³²

Resumo

Neste artigo discorreremos sobre as telenovelas e seus modismos, sobre o quão influente é na sociedade de consumo brasileira, sobre o poder que têm em fazer com que os espectadores ingressem no seu universo e realmente viva junto com os personagens. Para essa análise foi realizada uma pesquisa de campo, tomando por base a novela “*Caminho das Índias*”, que colabora com o melhor entendimento sobre como os consumidores se apoderam dos trajes, trejeitos, falas e modos transmitidos pelas telenovelas. Essa relação que se tem com a televisão faz com que os indivíduos se identifiquem com a trama e se apoderem de algumas especificidades para se sentirem parte do mundo. Aqui, verifica-se como o traje de cena, chamado também de figurino, passa para o outro lado dos monitores de tv e se torna traje social, incorporado por todos.

Palavras chave: telenovelas, consumo, *Caminho das Índias*, traje de cena.

Abstract

This project, discourses on soap operas, their ways of fashion, how influential they are on Brazilian consumption society and the power they have in order to make the audience to join in their universe and really live together with the characters. It was chosen for this analysis, after an appraisal, the soap opera “*Caminho das Índias*” (“*Way to India*”) which contributes to the better understanding about how consumers take possession of costumes, tricking out themselves, speeches and manners transmitted by soap operas. This relationship with what television makes individuals to identify themselves with the plot and get some specificity to feel part of the world. Here, it is verified how the scene costume, or mode passes from one to the other side of the screen and become a social costume, incorporated by everybody.

Keywords: soap operas, consumption, “*Caminho das Índias*”, costume scene.

³² - Especialista em Cenografia e Figurinos pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo em 2012. Graduada em Negócios da Moda pela Universidade Anhembi Morumbi. Desde de 2010, desenvolve figurinos para publicidade. (na.barrotti@hotmail.com)

Quem nunca passou a tarde em frente a TV comendo pipoca? Quem nunca jantou com a família e a televisão estava lá, ligada, sendo mais uma integrante? E é realmente isso que ela aparentemente passou a ser com os anos, membro da família. Tudo acontece na sua frente, ela é a cúmplice mais quieta dos lares, mas não menos influenciadora.

A televisão brasileira foi inaugurada em 1950 por iniciativa de Assis Chateaubriand. No início das transmissões a televisão não fazia parte da preferência nacional como meio de comunicação, além de não atingir todas as classes sociais da época. Em 1960 ela podia ser vista em apenas 4,6% do território brasileiro. Já no ano de 1991, a televisão alcançava 99% do território brasileiro e 74% dos lares. Ainda nos moldes dos teleteatros, a primeira novela transmitida no Brasil foi “*Sua vida me pertence*”, televisionada no ano de 1951 pela TV Tupi – Difusora. Seus protagonistas foram Vida Alves e Walter Foster que causaram o primeiro “escândalo” da televisão quando deram o primeiro beijo na boca da TV. Como consequência, surgiram muitos boatos e cartas foram enviadas a TV Tupi criticando a atitude dos atores.

A população brasileira cresce em frente à TV, e para comprovar esta constatação, a Revista Crescer em 2006 divulgou uma matéria sobre bebês e TV. Nela afirmaram que as crianças brasileiras são as que mais assistem TV no mundo, somando 3 horas e 31 minutos por dia. Em segundo lugar as norte americanas que assistem em média 3 horas e 16 minutos.

Pode-se apresentar também a pesquisa realizada pelo IBOPE em 2011 e divulgada pelo site *AdNews Uol*: os brasileiros dedicam uma média de 5 horas e 28 minutos de televisão por dia, o que representa que somos uma sociedade midiática e, veremos, também novelística. Novelística porque, segundo a TV Brasil, o Brasil é o segundo maior exportador de telenovelas do mundo, perdendo apenas para o México.

No Maximídia-2012 – evento que reuniu veículos de comunicação e mercado publicitário – o diretor da Central Globo de Marketing, Anco Saraiva, defendeu a ideia de que o hábito de assistir novela

no Brasil é maior do que o de comer e o de dormir. Afirmou que 87,1% da população é atingida por novelas globais. Isso significa que 160,1 milhões de pessoas assistem a pelo menos 1 capítulo das 5 novelas transmitidas pela emissora, sendo que a novela das nove atinge 35,606 milhões de pessoas. É curioso porque esse número ultrapassa os 19,811 milhões de espectadores do programa mais assistido nos EUA em 2012, o *American Idol*. Perdemos somente para as transmissões do **Superbowl**, final do campeonato de futebol americano, e para a cerimônia do Oscar.

É inegável a qualidade das novelas globais e a imensa influência sobre a sociedade de consumo. Percebendo isso, a Rede Globo, como a maior produtora de novelas do Brasil, resolveu vender os espaços para a divulgação de produtos. Em contra partida os empresários, percebendo o comportamento das pessoas, que organizam seus horários diários de acordo com a programação da TV, passaram a se interessar pela atenção desprendida às novelas e introduziram o *merchandising* a fim de divulgarem seus produtos, levando o público espectador ao consumo. Essa relação comercial se deu assim que a Globo passou a exibir sua programação em cadeia nacional.

Desde o início das telenovelas, na década de 1960, o público não parou mais de comentar sobre os personagens, de discutir sobre os enredos, de criticar e opinar. Segundo Calzas (1996) o que houve foi um “abrasileiramento” desse gênero fictício que se tornou mais próximo do cotidiano real do espectador e permitiu um sucesso estrondoso de público e garantia de comercialização, podendo ser considerado um dos maiores fenômenos culturais do nosso tempo.

Quando falamos sobre a aproximação da ficção com a realidade é no sentido de que a trama está mais ligada a atualidade e não mais a épocas passadas. Esse fator gera maior sensação de pertencimento e vivência imagética, fazendo com que a identificação do público com a trama seja maior. Uma maneira de gerar essas sensações, além do tempo em que a história se passa, é inserir situações cotidianas comuns a todos, como escovar os dentes, tomar banho, pegar um ônibus ou carro, beber um refrigerante, comer, se vestir e assim por diante. O *merchandising* entra exatamente nessas circunstâncias,

dando visibilidade ao produto que o personagem utiliza naquele momento, divulgando e incentivando a compra.

Como falamos de *merchandising*, vou citar alguns exemplos nas novelas que influenciaram o consumo e comportamento no decorrer dos anos.

O primeiro indício de *merchandising* em telenovelas foi com “*Beto Rockfeller*” (Globo, 1969). O anti-herói da trama, vivido por Luís Gustavo, bebia muito uísque nas suas noites de festa e acordava com ressaca, para isso tomava o anti ácido *Alka setzer* da Bayer.

Na novela “*O primeiro amor*” (Globo, 1972) a dupla Shazan e Xerife, interpretados por Paulo José e Flávio Migliaccio, desfilavam com suas bicicletas que fizeram a cabeça do público ao ponto de uma fábrica lançar modelos novos.

“*Dancin’ Days*” (Globo, 1978) teve um registro de *merchandising* poderoso. A novela divulgou a marca de jeans *Staroup* tanto nas cenas da discoteca, onde aparecem os luminosos com o nome da marca, quanto com a atriz Sônia Braga usando o jeans em cena. Durand (1998) citou o caso do jeans *Staroup* que vendia cerca de 40 mil peças por mês e passou a vender 300 mil depois da propaganda na novela. Outro look que fez muito sucesso na época foram as meias de lurex com sandálias de salto alto, chegando a repercutir nas páginas da revista americana *Newsweek* que discursou sobre a influência das novelas nos hábitos de consumo da sociedade brasileira, tratando a novela não como mero programa de TV, mas sim como fenômeno nacional. Além do jeans e das meias, a novela também promoveu alguns produtos como águas de colônia e a boneca Pepa, companheira do personagem Carminha (Pepita Rodrigues). De acordo com informações da *Revista Quem*, a fábrica da Estrela vendeu 400 mil unidades do brinquedo na época.

Outro figurino que tomou conta das ruas foi o de Raimundo Flamel, personagem de Edson Celulari em “*Fera Ferida*” (Globo, 1993). O nome dado à camisa foi em decorrência da novela, antes ela não tinha esse nome. O ano seguinte foi da famosa manicure suburbana, Babalu, em “*Quatro por Quatro*”. Ela usava microshorts e minissaias

com blusas que deixavam os ombros a mostra que caíram no gosto popular, além das margaridas no cabelo que tomaram conta dos vendedores de rua (camelôs) da época.

A novela "*Terra Nostra*" (Globo, 1999) não ditou moda apenas nos acessórios usados pelo personagem da Ana Paula Arósio (Giuliana). Os produtos alimentícios também aproveitaram a audiência para divulgarem produtos com o mesmo nome da trama. A Arisco lançou uma linha de extrato de tomate e molho refogado chamado *Terra Nostra* e a Adria lançou uma linha de massas com o mesmo nome, além dos vinhos e cerâmicas que surgiram da mesma maneira.

"*Caminho das Índias*" (Globo, 2009) é um caso interessante. Mesmo tendo um núcleo indiano que apresenta costumes tão diferentes dos brasileiros, ainda assim influenciou a maneira como as pessoas falavam e se vestiam. Realizei uma pesquisa, inclusive de campo, por meio da qual fui entender o fenômeno desta novela que gerou tantos prêmios à Globo e à figurinista Emilia Duncan.

O foco principal desta pesquisa era analisar a influência da telenovela no mercado de moda e nas escolhas dos consumidores-telespectadores. O que constatei foi que cada novela leva para o mercado o que trás de mais forte, podendo ser uma peça de roupa, um acessório, uma gíria, um comportamento, uma análise de assuntos antes tabus, enfim, elas influenciam diretamente na vida das pessoas. E sobre o processo que o espectador passa quando assiste e acompanha uma novela, Calzas (1996) diz que chega a ser catártico, terapêutico. Isso porque ele quer e se deixa ser seduzido e envolvido, permitindo se emocionar no decorrer da trama, mesmo porque é confortável ver sua própria existência e sua rotina reconhecidas e mostradas na televisão. Além do que, é emocionante para o espectador sentir-se cúmplice dos enigmas, confidências e paixões, mesmo sendo alheias.

Voltando à pesquisa, na Rua 25 de Março em São Paulo, maior *shopping* a céu aberto do país, conversei com lojistas, vendedores e compradores, principalmente do mercado indiano. A maioria abasteceu as lojas com produtos que apareceriam na novela e foram adquirindo novos, conforme a trama foi se desenrolando. Um dado interessante fornecido por alguns comerciantes, principalmente do prédio

(na própria 25 de Março, nº575), onde localizam-se as principais lojas indianas da região, foi que a própria Globo Marcas (praticamente um *shopping online* que vende apenas produtos *globais*) divulgava para os lojistas antecipadamente quais seriam os produtos que estariam na trama, como as roupas e os acessórios, a fim de se abastecerem, servindo, futuramente, como ponto de compra tanto para a Globo Marcas quanto para a figurinista da trama. Sendo assim, aparentemente existe uma comunicação interna e não divulgada entre emissora e comércio para que essas tendências gerem lucros.

Os lucros na época da novela aumentaram na maioria das lojas, e mesmo naquelas em que o lucro não subiu significativamente, houve um aumento no número de pessoas curiosas que entravam nas lojas apenas para conhecer.

A novela apresentou um universo muito diferente com o núcleo indiano. Uma cultura tão distante que adentrou as salas das famílias e fez com que a sensação de proximidade passasse a existir. Além das falas, gírias, trejeitos, crenças, comidas e bebidas, vieram também os figurinos.

O figurino é fundamental para a caracterização do personagem e é capaz de dar personalidade a ele, definindo classe social, idade, expressão individual, diferenças culturais e pensamentos. Cao Albuquerque diz que: “O figurino é o aspecto visível de um ser invisível. Não há personagem sem figurino. Mesmo que o personagem esteja nu, ainda assim é preciso que existam recursos de figurino para que ele se torne personagem”. (MEMÓRIA GLOBO, 2007. p.30)

Para que fossem retratados os costumes e tradições indianas na novela, a figurinista passou por um processo intenso de pesquisa. Foram 2 meses viajando pela Índia retratando o cotidiano das pessoas em suas diferentes situações. Da Índia ela trouxe muitos sáris, saiotas e acessórios para compor os personagens, mas disse a uma entrevista a revista *Elle* que depois da novela, muitas coisas que comprou por lá já estavam a venda aqui no Brasil.

Depois de toda a pesquisa, Emilia elaborou um dicionário do vestuário contendo 70 páginas do universo indiano feminino, mascu-

lino e acessórios. Em seguida criou as pranchas de referências, que são base para a elaboração dos figurinos dos personagens principais, coadjuvantes e para a figuração. Emilia trabalhou com licença poética para criar os figurinos do núcleo indiano, e ela explica, em uma entrevista à Globo.com, qual é o ponto chave para transmitir uma imagem que o espectador entenda:

As pessoas que vivem no país têm no vestir uma série de símbolos e precisamos torná-los mais claros ao telespectador. As castas são como uma teia e, apenas trabalhando-as de forma mais esquemática passaremos a sensação que temos quando visitamos o oriente.³³

Essa preocupação da figurinista e de toda a equipe em transferir símbolos de uma cultura, como a indiana, para os lares brasileiros com o máximo de proximidade com a realidade, resultou em grande sucesso de público.

As revistas também aproveitam do sucesso das tramas para montar suas matérias, elas são disseminadoras de tendências e comprovam a moda das novelas. No caso de “*Caminho das Índias*” muitas delas apresentaram o novo universo que estava diariamente na telinha, falando de moda, comunicação, gastronomia, viagens, e assim por diante, colaborando também com a divulgação.

Alguns exemplos são a *Revista Manequim* que divulgou muitas reportagens a respeito da moda lançada pela novela, falou de maquiagem, cabelo, roupas, acessórios e sobre os personagens, a *Revista VejaSP* (online) que lançou até uma matéria a respeito dos restaurantes, roupas e danças que estavam na mira das tendências repercutidas, a *Revista Super Interessante* que veio com uma matéria sobre a vida real no país das castas e a *Revista Daslu* com o abasileiramento das vestes indianas.

³³ - Fonte: <http://caminhodasindias.globo.com/Novela/Caminhodasindias/Bastidores/0,,AAI694606-16543,00.html>



Figuras 01: Revista *Super Interessante*, 2009 (<http://ebooksgratis.com.br/category/revistas-mensais-e-mensais/superinteressante/page/5/>); **02:** Revista *Manequim* (http://manequim.abril.com.br/revista/index_595.shtml); **03:** Revista *Daslu* (<http://ijustdontfit.blogspot.com.br/2009/04/demorei-mas-india-entrou-na-pauta.html>); **04:** Revista *Tá-tá-tá* (http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-441456721-tititi-caminho-das-indias-ultim-o-capitulo-jack-petkovic-_JM).

Essa aproximação do público com as tendências divulgadas pela mídia, seja televisiva ou impressa, e com os atores, faz com que estes se reconheçam e se identifiquem, gerando uma sensação de pertencimento e auto afirmação, motivo que leva o espectador a procurar por produtos que o façam se sentir parte do mundo que veem na televisão e que querem compartilhar. Os atores e atrizes são referência de moda e comportamento, principalmente se estão na mídia constantemente. Uma das perguntas que fiz para os lojistas na minha pesquisa de campo foi se os consumidores citavam o nome dos personagens quando procuravam por produtos, e todos, sem exceção, disseram que sim, que muitas vezes não sabem o nome do que querem comprar, mas sabem quem usa.

Outra questão importante para a minha pesquisa foi em relação ao uso das vestes indianas pelos brasileiros. A veste indiana tradicional se opõe excessivamente à forma habitual dos ocidentais se vestirem, porém com a introdução desses costumes na sociedade brasileira por conta da novela e o interesse do público pela nova cultura, precisava pesquisar como foi a adaptação, principalmente das mulheres, na forma de se vestir.

Realmente no Brasil ninguém teve a intenção de sair vestido como os indianos, de sári, lenços e cheios de joias. O que houve foi um abrasileiramento da moda indiana, transferindo características do

vestuário indiano para o dia-a-dia, com tecidos leves, cores fortes, estampas e também os acessórios exagerados. Um exemplo desse abasileiramento é a matéria, de maio de 2009, publicada pelo site *fashion bubbles*, onde mostra que o varejo adaptou a moda indiana para o Brasil.



Figuras 05 (esq.cima): <http://www.dasgatinhas.com/2009/02/03/clima-indiano/>; 06(dia.cima): <http://modarevenda.fashionbubbles.com/estilo/varejo-adapta-moda-indiana-para-o-brasil/>; 07 (ao lado): <http://morequimabril.com.br/moda/figurinos-na-rua/acesse-caminho-indias-426766.shtml?page=page4>

Essa adaptação que os espectadores fazem é a passagem do traje de cena, também chamado de figurino, para o traje social, que é o usado no cotidiano por pessoas reais.

O traje de cena / figurino caracteriza e materializa o personagem, transmite uma mensagem e ativa a percepção do espectador. Nas telenovelas os personagens correspondem a diversos "eus" a fim de representar atitudes e comportamentos. Como complemento

essencial, o figurino se responsabiliza por retratar épocas, culturas, estilos, posições sociais, pensamentos e ideias. Caracterizando o personagem, dá margem para que os indivíduos se identifiquem com ele, levando ao consumo. Seguindo a ideia de identificação de *Hall* descrita por Marques (2011, p.6): “[...] a identificação é construída a partir do reconhecimento de alguma origem comum, ou de características que são partilhadas com outros grupos ou pessoas, ou ainda a partir de um mesmo ideal”.

Quando o traje de cena não está incorporado ao espetáculo, independente de qual seja, ele muda de função. Nesse caso ele passa a ser traje social. Nas ruas cria novas formas de visibilidade, novas questões e se apresenta a outro público, que faz parte da realidade e não da ficção, como anteriormente. No corpo de indivíduos reais a roupa, comprada em decorrência da moda da novela, se mistura com o estilo de quem a usa. Por vezes, descaracteriza o personagem com quem buscava se assemelhar, introduzindo suas próprias características e vivências. E isso é muito interessante, porque por mais que o espectador procure a aproximação com determinado personagem que se identifica – com o irreal – mesmo assim a sua personalidade predomina. Podemos afirmar isso se pensarmos que o indivíduo não é obrigado a consumir, ele consome porque quer, mesmo se considerarmos que ele é “forçado” pela mídia e seus modismos que causam a necessidade de afirmação e pertencimento. Quando decide a compra, ninguém o força a isso, é por espontânea vontade, desejo e talvez necessidade.

A moda que as novelas criam e vão parar nas ruas está em constante mutação, cada novela leva suas características ao público, com isso, a identificação também é mutável e o consumo é constante. Afinal é necessário se sentir parte de algo, e para que isso aconteça todo esforço é válido.

Referências Bibliográficas

CALZA, Rose. *O que é telenovela*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996. – (Coleção Primeiros Passos: 302)

KEGLER, Luiza; ARAÚJO, Denise Castilhos de. *A moda e a mídia: a função meta-linguística das telenovelas e revista feminina de moda*. Centro Universitário Feevale, 2009. Disponível em: www.booc.ubi.pt.

LEITE, Adriana ; GUERRA, Lisette. *Figurino: uma experiência na televisão*. 1ª ed - São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LOPES, Iuri Garcia; FILHO, Flavi Ferreira Lisboa. *O merchandising na trama visual*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. 2009, Blumenau, SC. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-1056-1.pdf> Acessado em 01/11/2012, às 10:03.

MARQUES, Daniela Paula. *A representação das identidades/identificações por meio da moda: o figurino na telenovela “Caminho das Índias”*. São Paulo, 2011. Cadernos de Comunicação (ISBN 1677-9061), n.14, junho, 2011

MEMÓRIA GLOBO. *Entre tramas, rendas e fuxicos*. São Paulo: Globo, 2007.

MUNIZ, Rosane. *Vestindo os nus – o figurino em cena*. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

Documentos Eletrônicos:

Assistir novela é o 3 maior hábito brasileiro, só perde para comer e dormir: <http://almanaquedatv.com/2012/10/afirma-pesquisa-que-a-novela-e-o-3o-maior-habito-brasileiro-perdendo- apenas-para-comer-e-dormir.html> Acessado em 11/10/2012, às 12:44.

A viagem de Emilia Duncan pela Índia: <http://msn.lilianpacce.com.br/moda/caminho-das-indias-figurino-emilia-duncan/> Acessado em 14/09/2012, às 12:41.

Dancin`Days: A Novela: <http://www.globomarcas.com.br/dancindays/> , Acessado em 10/09/2012, às 17:24.

Figurino: uma profusão de cores: <http://caminhodasindias.globo.com/Novela/Caminhodasindias/Bastidores/0,,AA1694606-16543,00.html> Acessado em: 14/09/2012, às 14:20.

Maximídia: consoma inteligência: <http://www.maximidia.com.br/maximidia/2012/promocional.html> Acessado em 11/10/2012, às 12:45.

Memória Globo: <http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-229762,00.html> Acessado em 15/09/2012, às 18:25.

Novela Caminho das Índias coloca restaurantes, roupas e danças na mira – Paulistanos aderem a moda oriental com a estreia da novela: Disponível em: <http://veja.sp.abril.com.br/materia/novela-caminho-das-indias-coloca-restaurantes-roupas-dancas-na-mira> Acessado em 23/10/2012

Teve e Bebê: http://revistacrescer.globo.com/EditoraGlobo/componentes/article/edg_article_print/1,3916,1228857-2210-5,00.html Acessado em 11/10/2012, às 12:24.

VIDEOGAME

RESIDENT EVIL 0: A CENOGRÁFIA NO VIDEOGAME

Renato Duque³⁴

Resumo

Esse artigo analisa a construção cenográfica do jogo de videogame *Resident Evil 0* (*Biohazard 0* no original japonês). O objetivo é entender qual a relação dessa construção com as características narrativas sob diferentes critérios e técnicas da plataforma na qual o jogo está inserido. *Resident Evil* é uma franquia de jogos de terror, portanto o pensamento dos espaços necessita dar base para uma estética apropriada ao gênero, bem como conter em si características que funcionem nas diferentes necessidades dramáticas espaciais que virão ao longo da trama.

Palavras chave: cenografia; videogame; cenografia digital.

Abstract

This article examines the video game *Resident Evil 0*'s scenographic construction. (*Biohazard 0*, in the original Japanese game). The goal is to understand what is the relation of this construction with the narrative features and techniques of the platform. *Resident Evil* is a franchise of horror games, so the thought of spaces need to give a basis for an aesthetic appropriate to the genre, as well as to contain in itself characteristics that work in different spatial dramaturgical needs that will come along the plot.

Keywords: scenographic; videogame; digital scenographic.

³⁴ - Graduando do Curso Superior de Audiovisual na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). (reduquec@gmail.com)

Introdução

O primeiro jogo da série *Resident Evil* foi lançado em 1996 para *Playstation 1*, pela *Capcom*³⁵. Desde então, estabeleceu-se uma linha de jogos de enorme sucesso. Suas histórias são sobre zumbis e, nós controlamos diferentes personagens que buscam sobreviver em meio à carnificina. Esse primeiro jogo continha algumas novidades emblemáticas para o mundo dos *games*, especialmente no quesito do gênero do terror. Ele é pensado sob uma visão em terceira pessoa (quando vemos o personagem que controlamos por outro ponto de vista que não os olhos do próprio personagem). Seis anos depois, *Resident Evil 0* é lançado, sendo um dos últimos *games* da franquia que ainda contam com o esquema em terceira pessoa. A análise se dá, portanto, nesse contexto em que a tecnologia gráfica se desenvolveu, bem como a complexidade narrativa.

Portanto, é primeiro preciso entender o estado do *gameplay* do jogo em análise. Em seguida, é necessário fazer a análise conceitual desses cenários, da incorporação do senso-comum estético do terror, a manipulação de cor e de texturas para se criar o ambiente do terror – e se aproveitar ao máximo da capacidade técnica previamente citada. É importante considerar também a lógica da colocação da iluminação, que é um fato intrínseco ao terceiro fator de análise, que é, no caso, a construção audiovisual da dramaturgia: o cenário não é só uma instalação por si. Ele está em função da trama, então, está em função da lógica, não só de movimentação espacial, mas também da posição em relação ao aparato “fílmico”: precisa funcionar mediante as escolhas de câmera e cenas.

O encaminhamento das propostas deste artigo segue a linha de raciocínio desenvolvida por Ian Bogost em seu livro *Unit Operations: An approach to videogame criticism*. O procedimento de análise é dividido em capítulos que relacionam computação, literatura e filosofia, e, também a compreensão de como o videogame englobaria

³⁵ - Companhia japonesa que desenvolve jogos de videogame e que ficou famosa por ter desenvolvido entre outros jogos, o *Resident Evil*. É uma empresa internacional, fundada em 1983, que atua nos Estados Unidos, Na Europa e na Ásia Oriental.

essas três coisas, sendo necessário o entendimento isolado de cada assunto para se construir a complexidade da plataforma em si. Para o entendimento cenográfico do objeto proposto, portanto, faço uso primeiramente de uma análise gráfica tecnológica e depois narrativa.

Desenvolvimento

A) Tecnologia

O desenvolvimento da tecnologia gráfica em *Resident Evil 0* é uma conquista tecnológica de seis anos antes de seu lançamento, em 2002. Mais precisamente, em 1996, quando a geração 32-bit de videogames se instaurou no mercado com o *Playstation 1*, da *Sony*, e possibilitou toda uma nova gama de jogos bem mais desenvolvidos esteticamente e narrativamente. A alcunha “32-bit” refere-se à capacidade do microprocessador da máquina, peça que é basicamente seu cérebro: é ela quem realiza as funções de cálculo que limitarão a capacidade gráfica de um videogame. E o *Playstation 1* se consolida por trazer a base tecnológica, nesse momento, para o 3D.

Com a entrada dos processadores 32 bits, houve uma mudança real na arquitetura dos videogames que possibilitou a exploração de novas linguagens totalmente sem amarras (...). Esses processadores vieram acompanhados de chips dedicados a processamento vetorial para cálculos de gráficos 3D, uma mídia massiva que era o CD-ROM e muito mais memória disponível para gráficos e processamento em geral. (LUZ, 2009, p.148)

Resident Evil, o jogo original, tirou grande proveito da nova tecnologia. Na história original, Jill Valentine e Chris Redfield, agentes especiais da S.T.A.R.S., uma subdivisão de membros altamente capacitados das Forças Armadas norte-americanas, vão para uma missão secreta, mas se veem presos em uma enorme mansão com zumbis e outros monstros. Foi oficializado o gênero *survival horror*, que incorpora elementos de ação com terror, e o aspecto cenográfico era notável, com destaque para as possibilidades de composição com objetos, paletas de cor direcionadas e esboço de iluminação diegética, ou seja, iluminação dos cenários por fontes de luz presentes na narrativa, como lâmpadas ou luzes de velas.



Figura 01: Streets of Rage, SEGA



Figura 02: Resident Evil I, CAPCOM



Figura 03: Blades of Vegance, Beam Software



Figura 04: Resident Evil I, CAPCOM

No quadro comparativo: à esquerda, dois jogos do *Mega Drive*, console da geração 16-bits, anterior ao *Playstation 1*, e famoso do início até meados dos anos 90. À direita, duas imagens de *Resident Evil* original. É preciso notar como o processamento gráfico 3D permite uma melhor representação de realidade, e muito desta é dada pela espacialidade do cenário. Desenvolveram-se verdadeiras maquetes que dispunham o jogador dentro de limites reais de espaço, iluminação e movimentação.

Seis anos depois, a *Sony* se firma como a maior produtora de games do mundo, e mantém seu *status* de pioneira inaugurando a geração 128-bit, com o sucessor *Playstation 2*. *Resident Evil 0* é anunciado como “pré-sequência”, com os fatos de sua história se passando antes do *Resident Evil* original, e lançado na linha frente com exclusividade para o *Game Cube*, console desenvolvido pela *Nintendo* para enfrentar de frente a supremacia da série *Playstation* e a entrada do mercado da *Microsoft* com o *Xbox*.

Nesse momento já se é obrigatório o padrão 3D popularizado pela geração de 1996. O grau de realismo é totalmente atrelado a esse dado, e os novos projetos gráficos buscam um novo tipo

de imersão no apuro com verossimilhança com o “mundo real”. De modo simplista, o processamento digital trabalha na elaboração de seus produtos lidando com os mesmos em menor resolução, para que se facilite a construção estrutural e, depois, os dados deste produto se transformem na imagem que faz jus à capacidade gráfica original. Esse é o processo de renderização, que ocorre tanto com arquivos de áudio, vídeo, e, no caso, na formação dos cenários virtuais. A velocidade e a tecnologia de renderização da geração 32-bit era limitada: fato esse que dava uma textura diferente para cenários (fixos) em relação aos personagens (móveis). Quando um objeto aparentemente cenográfico era passível de interação (ou objeto de cena), sua textura se equivalia a dos personagens controlados, e por esse código visual era muitas vezes possível solucionar problemas. A evolução da capacidade de renderização possibilitou a geração 128-bit dar uma outra vida à planta virtual.

O “colamento” dos personagens aos cenários, dado pelo desenvolvimento tecnológico da plataforma, permite que as texturas se uniformizem e que uma maior sensação de realidade seja criada. Consequentemente, funções que já existiam antes em videogames agora possuem outro nível de trabalho técnico e artístico: iluminadores e “*project designers*” (sem tradução, função dupla de direção de arte e fotografia em obras audiovisuais). Jogos passam a ser iluminados tais quais filmes, com verdadeiros mapas de luzes. E não mais pela diferen-

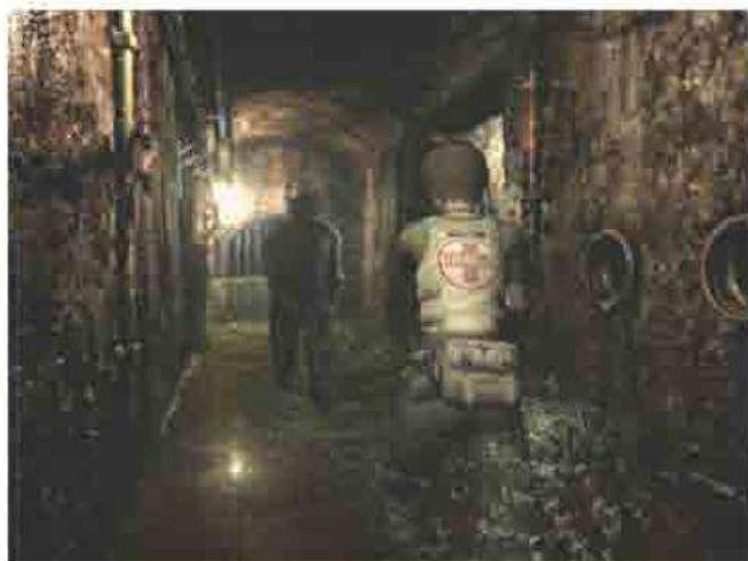


Figura 05: Frame do jogo Resident Evil



Figura 06: Frame do jogo *Resident Evil*

ciação de textura dada por uma limitação tecnológica, mas sim por uma elaboração formal do tratamento de iluminação que faz com que os personagens se destaquem na tela: se destacam como se destacariam em filmes, por exemplo, quando se utiliza os conceitos de *front light*, *back light* e *fill light* para que tudo esteja devidamente iluminado e haja profundidade de objeto para cenário. As possibilidades de criação com a luz apenas enriqueceramos cenários, e na busca da realidade, a lógica de criação artística começa a se assemelhar com cinema, por exemplo.

Notar nas imagens a interação com o cenário, e que o desenvolvimento do aspecto cinematográfico se dá graças à tecnologia de renderização, garantindo maior elaboração no pensamento de enquadramentos e iluminação cênica. A série segue sua vocação audiovisual iniciada em 1996.

Imagem e Conteúdo Narrativo

Resident Evil é considerado um clássico na história do videogame. O primeiro jogo da série é lembrado por muitos devido à momentos de sustos emblemáticos e personagens/monstros com caracterizações bem específicas do gênero.

O Trem

Este é o cenário inicial de *Resident Evil 0*. Na história, Rebecca Summers, do esquadrão médico policial, ao ir investigar uma cena de crime, se vê presa dentro de um vagão de trem misterioso, dentro de uma floresta. *Resident Evil* começa a se mover, prendendo a moça ali dentro junto de Billy Coen, um perigoso assassino procurado pela polícia. Monstros surgem, e ambos precisam unir forças para vencer zumbis e escaparem de lá com vida; o trem misteriosamente se põe novamente em movimento: está iniciado o *thriller* de ação e o terror psicológico.



Figura 07: Frame do jogo *Resident Evil*, cenário do trem.



Figura 08: Frame do jogo *Resident Evil*, cenário do vagão do trem.

É importante notar as escolhas feitas para que se desenvolvessem no espaço potências dramáticas e espaços de ação. Desse modo, vemos nesse trem a especificidade de se tratar de um trem de luxo, aparentemente, mas que também carrega um certo ar *vintage* dados pela paleta e cor e as escolhas de objetos antigos, como a luminária e os forros dos sofás e tapeçarias. De algum modo, remeter ao antigo (e nesse caso também abandonado) são nortes para se criar ambientes tristes.

A Mansão

Resident Evil original se passa todo dentro de uma aterrorizante e infundável mansão. Após algum tempo se debruçando sobre o trem, a narrativa nos conduz a uma outra mansão, após um acidente com os vagões. A escolha de uma mansão como lugar comum da série *Resident Evil* torna-a ainda mais emblemática em sua apropriação estética de clichês do gênero do horror. Mansões mal assombradas são emblemáticas do cinema clássico norte-americano, que na verdade se apropriou da própria literatura de gênero. Apesar de (na grande maioria das vezes) não se tratarem de fantasmas propriamente ditos, os criadores do jogo se apropriam da construção cenográfica clássica. A fusão temporal e essa espécie de lugar antigo encontram um outro



Figura 09: Frame do jogo *Resident Evil*, cenário da mansão.

lugar no jogo, levando personagens contemporâneos em uma viagem “cenográfica” no tempo – e isso, conseqüentemente, nos assombra.



Figura 10: *Frame* do jogo *Resident Evil*, cenário da mansão.

Cenários “Cíclico”

A arquitetura deve abrigar o máximo possível de roteiro; idealmente, todo(...) No videogame interativo, não dispomos, ou quase não dispomos de expressões humanas e devemos, portanto, apelar quase inteiramente para a arquitetura(...) Daí a necessidade muito mais premente de embutir a história e narração no ambiente. (ASSIS, 2007, p. 66)

Uma das principais características do jogo é sua duração, costumando render horas de jogo, para que se chegue à conclusão da narrativa. O cenário, entretanto, costuma manter-se o mesmo ao longo da trama e, se não se repete, suas portas e entradas secretas levam o jogador apenas para outros níveis ou andares da mesma infraestrutura. O saguão da mansão, por exemplo, nos é apresentado logo de início no jogo, mas também é onde ocorrem importantes cenas no meio da narrativa e inclusive revelações surpresas de vilões do final. Ele precisa abarcar todas as potências dramatúrgicas que ocorrerão em diferentes momentos do jogo. A cenografia do jogo, então, tem essa característica da redescoberta constante do mesmo. Por ser o

mesmo local, diferentes cenas ocorrem, e sempre por novos pontos de vista – vemos que a cenografia está adaptada.

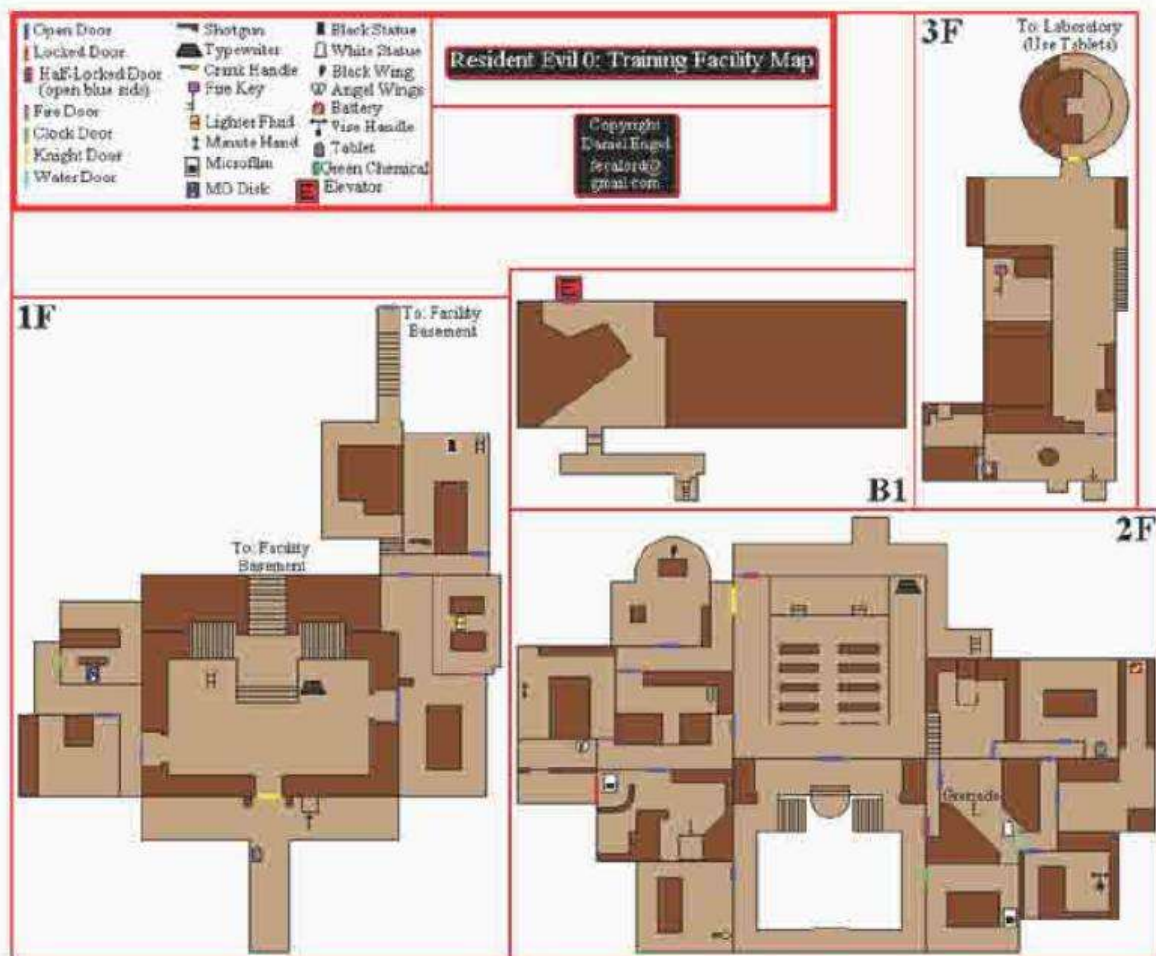


Figura 11: Mapa do jogo ilustrando o caráter cíclico: a entrada pela mansão se dá por 1F, o saguão principal. Após percorrer todo o jogo e seus níveis, o jogador sai, passa por B1 e se vê de volta ao saguão 1F, subindo então a pequena escada do lado esquerdo da escadaria principal.

Observando a planta do mapa acima, é possível vermos os vários níveis de cenário para o mesmo local, a mansão. As diferentes alas são liberadas à medida que chaves vão sendo descobertas e passagens destravadas por *puzzles* que fazem o personagem principal subir e descer no cenário – e no caminho se deparar com zumbis. Uma característica importante do pensamento da planta é seu caráter labiríntico, que busca gerar o medo pela angústia de se sentir perdido em meio ao local escuro, e também facilitar a longevidade do jogo em somente “um cenário”.

“Filmegame”

Resident Evil foi o primeiro videogame a ter uma linguagem cinematográfica de maneira animada, com câmeras que passeiam pelo ambiente e parecem sempre procurar um ângulo dramático para mostrar a ação do jogo. (LUZ, 2009, p.149)

Conclui-se que o jogo possui então, graças a seu desenvolvimento tecnológico e narrativo, diálogo com outras mídias, em especial as narrativas clássicas cinematográficas. As tramas são calcadas em maniqueísmos, personagens principais passando por provações, causas e consequências, pontos de virada e ganchos nos finais. E no sentido técnico formal, a incorporação de um código já totalmente presente no nosso imaginário midiático.

Por exemplo: na imagem à esquerda, Billy chega a uma sala, em um plano próximo, apesar de pegar seu corpo inteiro. Ao se movimentar, abrimos para um plano mais geral, que graças à perspectiva é possível acompanhá-lo por todo o caminho. Esse tipo de revelação gradual é chave em transições de cena no cinema, e o esquema de câmeras funciona graças à disposição cenográfica.



Figura 12 e 13: Frame do jogo *Resident Evil*.

A partir de *Resident Evil 0*, foram elucidados pontos em que, buscando os principais componentes que formam o *videogame*, foi possível se destringir conceitos básicos de cenografia para um tipo de jogo interativo. E as consequências para essa construção são narrativas e tecnologias cada vez mais elaboradas, como no fluxo natural de convergência midiática. O trabalho do cenógrafo não será descartado: pelo contrário, serão cada vez mais exigidos profissionais aptos a entender demandas tecnológicas e artísticas que, afinal de contas, serão intrínsecas.

Referências

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame: Conceitos e Técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

BOGOST, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: The MIT Press, 2006.

CURTIS, Barry. *DarkPlaces: The Haunted House in Film*, in: Série "Locations". London: Reaktion Books LTD, 2008. Pag.7

LUZ, Alan Richard da. *Linguagens Gráficas em Videogame*. 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

EVENTO

CENOGRRAFIA DE EVENTOS – A COMPOSIÇÃO VISUAL DOS ESPAÇOS

Mayte Hueza³⁶

Resumo

O ramo da Cenografia de Eventos cresce a cada ano. O presente artigo demonstra a importância dos eventos no mundo corporativo e conta, também, como se dá o processo criativo que leva à concepção do projeto e, por fim, descreve brevemente o trajeto percorrido até a execução.

Palavras chave: cenografia, eventos, arquitetura promocional, eventos corporativos.

Abstract

The Events Scenography field grows every year. The article herein shows the relevance of events in the corporate world. It also tells how the creative process is carried out and results on the project conception and, lastly, briefly describes the way until the execution of the job.

Keywords: scenography, events, promotional, architecture, corporate events.

³⁶ - Especialista em Cenografia e Figurino no Centro Universitário Belas Artes em 2012. Graduada pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo Mackenzie. Desde 2007 atua em cenografia, tendo realizado a concepção do Camarote da Brahma, objeto de sua monografia em 2012. (maytehueza@gmail.com)

Introdução

A cenografia é uma arte que há muito está associada ao teatro, tendo sua origem e história caminhado sempre juntas. De fato, a proximidade de ambas as artes gerou o conceito equivocado de que a cenografia existe apenas no âmbito teatral, já que o leque de atuação do cenógrafo é muito mais amplo do que aquele desempenhado apenas nos palcos. Na verdade, a arte de projetar e executar projetos cenográficos está inserida em outros contextos, como cinema, programas televisivos, exposições, museus, shows, casamentos e, dentre outros, eventos diversos. Atualmente existe a vontade de se dissociar a cenografia como uma atividade exclusiva dos palcos teatrais. Foi esse o tema abordado na monografia “Cenografia de Eventos – A Composição Visual dos Espaços”, apresentada por mim no Centro Universitário Belas Artes em 2012.

No mundo corporativo e competitivo dos dias de hoje, é muito importante manter a marca visível e viva na memória do consumidor. O mercado e as empresas sabem muito bem disso. A arte cenográfica é muito mais do que uma arte relacionada aos shows performáticos, mas uma importante atividade econômica que abriga uma gama de profissionais de diferentes áreas de atuação.

O presente artigo, portanto, pretende demonstrar que os processos de produção cenográfica são os mesmos independentemente da área de atuação, dando ênfase, porém, na produção cenográfica de eventos. Assim, serão abordados alguns conceitos atuais de marketing e a importância da cenografia na história como base para grandes eventos. Depois será detalhado todo o trajeto desde a ideia até a montagem de um evento.

Marketing de Eventos

A cenografia voltada ao mundo corporativo pode, muitas vezes, perder o seu encanto por conta da busca por lucro. Ao contrário da cenografia teatral, esse tipo de cenografia não visa à arte, mas atender ao propósito do encontro de forma artística e encantadora ao cliente.

Isso não significa que não seja uma cenografia de caráter artístico; os cenógrafos envolvidos são, geralmente, muito engajados e empenhados na promoção da arte. A questão é que o propósito principal de todo o evento não é meramente artístico: é fechar negócios.

De acordo com Gilles Lipovetski, o desejo pelo consumo é o que move a sociedade hoje. Os produtos são cada vez menos duráveis. A ideia é manter o consumismo ativo. Já existe, por exemplo, tecnologia para fazer uma lâmpada que nunca queime, mas não existe interesse dos produtores para que seja produzida. O tempo de vida limitado dos produtos acompanha, também, a renovação constante das marcas. Produtos que não se reciclam constantemente vendem-se como obsoletos. Conta-se com a lógica de que o novo é superior ao velho. Dessa maneira, uma nova embalagem agregaria valor ao velho produto, independente do conteúdo.

Já de acordo com Philip Kotler, o enfoque é dado nas necessidades do consumidor com meta de maior número de venda. A qualidade do produto também é essencial para seu sucesso. Marketing não é apenas instigar o desejo de compra de algo desnecessário para o consumidor, mas sim entender as vontades e necessidades das pessoas e fazer do produto o melhor possível para atender este público. Diz-se que marketing é o processo para levar o produto certo para o consumidor certo no momento certo; é o estudo de desejos, viabilidade e necessidades do mercado consumidor. Não apenas faz estudos mercadológicos como também cria e estimula novas demandas baseadas em necessidades que ainda não existem.

As contradições aparentes entre os conceitos dos autores dão-se no enfoque e no contexto em que são aplicados. Enquanto Kotler entende o marketing como uma constante de mercado, Lipovetski coloca em primeiro plano o efêmero e a superficialidade do consumo.

Do Briefing ao Evento

São muitas as etapas para um evento acontecer. O primeiro passo da empresa que pretende realizar ou participar de um even-

to costuma ser a contratação de uma agência. Ela irá desenvolver o evento como um todo, um projeto completo que engloba a campanha, slogan, logotipia, conceito, operação (trajetos, meios de transporte de convidados, recepcionistas, horários, roteiro que será seguido), *buffet*, som, luz, infraestrutura (local, ar condicionado, banheiros químicos, equipe de limpeza e de segurança, rádio comunicador para funcionários, transporte e alimentação das equipes e outros) e, dentre outros itens, cenografia.

A cenografia de eventos é apenas mais um dos fornecedores da agência, talvez o mais importante e que detenha a maior fatia da verba.

Muitas vezes, a base para início de um projeto cenográfico é apenas uma sala branca, ou em alguns casos, um terreno vazio. No teatro, é comum que a base seja a “caixa preta”. A cenografia nada mais é que a adição de elementos diversos a esta base neutra que é dada inicialmente. Em arquitetura, tal como em artes gráficas, música, pintura, etc., faz-se a união de elementos isolados de forma que se componham de forma harmoniosa e bela como um todo. No caso dos eventos, o espaço será definido pelo cliente ou pela agência. Cabe, então, ao cenógrafo, entender o *briefing* (as necessidades e anseios) do cliente e dar forma ao projeto dentro do espaço.

A primeira etapa de um projeto é o *briefing*. O cliente envia um documento contando as necessidades do evento ou relata os mesmos em uma reunião. Esse *briefing* pode ser de grande ajuda na formulação do projeto. A realidade, porém, é que essas informações são, geralmente, muito confusas. Isso porque o cliente ainda não sabe com clareza o que quer. Isso não é uma regra, mas é muito comum. É de extrema importância, neste momento, saber fazer as perguntas certas e usar de referências claras. O termo “moderno”, por exemplo, tem diversos significados. O que o cliente quer dizer quando diz que quer um “ar moderno”? Será que ele está falando do movimento modernista da metade do século XX, de modernidade tecnológica ou de uma atmosfera moderna (no sentido mais contemporâneo)?

Depois de recebido o *briefing* pelo atendimento, é hora de uma reunião com o departamento de criação para serem passadas

todas as informações colhidas, como necessidades básicas do evento, número de convidados, data, local, plantas do local (quando houver) e outros.

É feita a análise do *briefing* pela equipe de criação com o suporte do atendimento e das informações textuais que o mesmo recebeu da agência. É importante **compreender** o conceito e os objetivos e extrair as informações valiosas para o projeto.

O esforço inicial é de encantar o cliente e mostrar o potencial e a qualidade do escritório de cenografia e da empresa como montadora, já que, normalmente, a agência orça com três fornecedores diferentes para comparar preço e qualidade. Não se pode esquecer que a montadora presta serviço e, tal como falado sobre o marketing, deve manter sua marca valorizada também, pois sua prestação de serviço é uma escolha do cliente.

Cada dia mais a cenografia tem sido vivenciada. É importante oferecer uma experiência ao visitante. A cenografia contemplativa vem perdendo força, enquanto o esforço em oferecer algo que realmente toque o convidado é cada vez mais apreciado.

Durante a fase de projeto, é fundamental que se faça pesquisas diversas, de materiais, de formas, soluções e referências visuais. Além disso, é importante prever o trajeto dos visitantes dentro de um espaço. Em arquitetura é dado a este percurso o nome de “Passeio Arquitetônico”, um dos pontos principais que moveram o movimento moderno da década de 50 no Brasil. A importância do percurso no cenário é enorme. Não basta a beleza e o equilíbrio, mas a funcionalidade do espaço como um todo, principalmente se falarmos de cenografia com interação do público.

Começar um projeto pode ser muito complicado se a pesquisa não tiver rendido um caminho claro e coerente. Não é raro que a ideia apareça de forma quase concreta durante essa fase. Mas de forma geral, a pesquisa deve nortear os seguintes parâmetros:

- Cores - texturas
- Formas – planos e volumes

- Luz – ambientação e atmosfera
- Linguagem Gráfica – comunicação visual e linhas de exposição da marca
- Conceito e partido

Deve ser pensada a narrativa do espaço e os percursos que o convidado fará desde sua chegada. Neste momento é que se criam os momentos de encanto numa ordem lógica e conceitual. O convidado não vai perceber todo o conceito por trás do projeto. Mas um projeto sem conceito tende ao fracasso. Conceituar o projeto é a melhor maneira de torná-lo coerente e encantador, além de criar um discurso vendável das ideias e do projeto como um todo. A primeira apresentação da proposta deve ser feita da forma mais caprichosa possível. É importante que seja com informações completas e discurso bem amarrado para encantar o cliente. Para que fique clara a ideia, é sempre bom providenciar amostras de cores e tecidos.

Com a definição do projeto, um cronograma de montagem deve ser definido. A equipe de criação passa a trabalhar junto com a equipe de produção, definindo prioridades de construção. Assim, o detalhamento é feito e passado para a produção baseado nesse cronograma.

Geralmente é feita uma reunião com toda a equipe - muitas vezes com a equipe técnica também, para que sejam definidos e alinhados diversos pontos em comum.

Por exemplo: se a cenografia precisa pendurar uma linha de *box truss*³⁷ para um *backdrop*³⁸ e a iluminação também, é bom que conversem e definam que apenas um dos dois colocará esta estrutura. Da mesma maneira todas as equipes devem estar de acordo com o processo da montagem. No caso de palcos, por exemplo, a cenografia deve combinar com a técnica o timing de montagem. O que costuma

³⁷ - Trelça metálica de alta resistência e grande praticidade de montagem. É comumente usada para fixação de equipamentos de luz e som. Outras vezes faz parte da estrutura de pórticos ou paredes.

³⁸ - Painel revestido com lona impressa. Geralmente a arte de *backdrops* é cheia de logotipos. Seu propósito é fazer fundo para fotos da imprensa.

acontecer é que, numa montagem de um dia, a cenografia entrará para montar cerca de cinco horas antes da técnica, pois esta precisa pendurar sua iluminação, tela de projeção e afinar o conteúdo na base que a cenografia dá. Portanto, as equipes devem sempre estar com tudo combinado antes de entrarem em período de montagem. Todos estão trabalhando para um bem comum. O projeto feito pelo escritório de cenografia é o guia de todas as equipes, pois é ele quem define os fluxos, o tipo de iluminação, a atmosfera desejada etc.

Para dar início à montagem, é importante que toda a equipe esteja com o último detalhamento e vistas desenvolvidas pelo arquiteto/cenógrafo em mãos. Ao longo do processo, o projeto vai ganhando volume de desenhos e modificações também. Não é raro uma parede mudar de lugar por solicitação do cliente ainda nesta fase. É por isso que o arquiteto e produtor devem ficar muito atentos e garantir que todos estejam trabalhando em cima da versão final.

Nesta fase do projeto, a produção é acionada e um cronograma de montagem é feito. A lógica é pensada ao contrário, portanto os dias são contados de forma retroativa a partir da data da entrega do evento. Geralmente o planejamento é para entregar a cenografia com um ou dois dias de antecedência, isso depende dos ensaios que irão ou não acontecer no espaço e, também, do tempo de montagem.

Quando o espaço do evento é locado, a agência aluga alguns dias a mais para a montagem e desmontagem. O custo de locação é muito alto. Por isso, nesses casos, o cronograma de montagem fica restrito aos dias já estabelecidos. Quando o prazo é muito apertado, a equipe será maior para compensar o pouco tempo. Em alguns casos preveem-se turnos, para que a montagem aconteça sem parar. Isso tudo depende das variantes de cada trabalho.

Além de o cronograma prever a data que a equipe começa a montar, é também importante que ele estabeleça metas diárias. Esse sistema de meta é ideal para manter o bom andamento e entender a necessidade de aumentar a equipe ou a quantidade de horas trabalhadas por dia. Não é o ideal, mas alguns cronogramas preveem a virada de noite para que a montagem fique em dia.

Cada montagem é única, embora os processos sejam sempre parecidos. É marcada uma hora para chegada da equipe, caminhão e carregadores – que é uma equipe de ajudantes contratada exclusivamente para carregar objetos e descarregar o caminhão. Se a equipe não conhece o espaço, o produtor apresenta e explica brevemente cada um, enquanto isso os carregadores cumprem a função colocando toda a carga em algum local que o produtor tenha julgado adequado.

Nessa fase, o grande responsável por fazer tudo acontecer bem é o produtor. Ele é quem controla os horários, entregas de fornecedores, refeições das equipes, orçamentos diversos, além de buscar soluções para problemas que surgem no local, como pontos de energia, disparidade de medidas, troca de material e outros.

Comunicação Visual

A aplicação da marca é o item de maior importância dentro da cenografia. Claro que os fluxos, o conceito da forma e a funcionalidade são essenciais, mas é a comunicação visual que dá o toque final e completa o conjunto.

Na fase de detalhamento do projeto, o cenógrafo responsável pelo *job* terá uma reunião com o responsável de comunicação visual. Nesta conversa são passadas todas as medidas de superfícies (parede, teto, piso...) que levam aplicação de marca. Com essas informações é gerado um “caderno”, que é um guia para a confecção e aplicação da marca na montagem.

Para evitar erros, é necessário fazer visitas técnicas ao local e revisar o projeto junto ao arquiteto/cenógrafo para que tudo saia de acordo com o prazo. Também é costume pedir amostras de materiais impressos, pois a gama de opções pode ser grande e é sempre indicado que o cliente veja e aprove o que verá montado.

O momento de instalação desse material deve ser definido pelo produtor. Quanto mais se puder esperar para a colocação das lonas, melhor. Depois de instalada, fica propensa a estragos. A quanti-

dade de pessoas que circula na montagem é muito grande, os materiais e ferramentas também. Não é raro a lona impressa ser rasgada por alguém que passou com uma escada, por exemplo.

Ao longo do processo o cliente solicita diversas modificações e adaptações de projeto. Isso acontece por alguns motivos. Um deles é que ao longo do processo é que o cliente descobre o que quer e assim vai lapidando até chegar naquilo que agrada. Outro motivo são as necessidades que surgem devido a novas informações. Por exemplo: quantidade de pessoas que ocuparão alguma sala de trabalho; novo patrocinador. O patrocínio é muito comum neste tipo de evento, desde que não haja conflito de marca ou segmento. Geralmente as coisas acontecem em cima da hora, pois é pouco tempo para organizar tudo. Já houve casos de um projeto mudar de forma drástica por causa da entrada de um patrocinador novo. Se a cor predominante da marca do novo patrocinador é verde e o projeto (assim como o concorrente principal deste patrocinador) é vermelho, é muito possível que o projeto precise ser inteiramente repensado. Isso não significa que houve falha de análise do *briefing*. São mudanças que não podem ser evitadas.

Cenografia ou decoração?

A trajetória dos eventos até a atualidade é incrível. O novo século herdou todo o conhecimento adquirido e construiu verdadeiras fábricas de eventos. Os processos se estabilizaram e a produção ganhou uma cadência ritmada. Fabricar eventos virou um negócio. A fase agora é de profissionalização do setor.

É interessante notar que, independente do campo em que o cenógrafo atua, os processos de produção e execução apresentam pontos análogos. No âmbito da cenografia, a área de eventos esteve pouco explorada do ponto de vista acadêmico. Além disso, o entendimento de cenografia continua muito vinculado ao teatro, o que leva a crer que talvez fosse o caso de classificar esse tipo de trabalho no ramo da decoração.

Mas o que, de fato, difere a decoração da cenografia? Muitas

vezes ambos estão associados. Ao mesmo tempo, cada um tem um conceito próprio. Antigamente, em teatro, cenografia era a arte de **decorar** o teatro. Com as renovações do século XX, a linguagem ganhou novas possibilidades, inclusive da abstração. Segundo Miriam Aby Cohen

O Teatro Moderno provoca para uma prática não mais pautada apenas sobre o texto dramático, mas onde os demais sistemas de signos – espaço, luz, som, cor, imagem, movimento – passam a fazer sentido na interlocução com o espectador. (2007, p. 3)

Decoração vai muito além de colocar um arranjo de flores ou trocar o tapete. Decorar é tornar um espaço bonito, enfeitado, aconchegante e, principalmente, funcional e agradável para os seus ocupantes. A decoração é aplicada a escritórios, casas, consultórios, lojas, hotéis e *halls* de entrada, dentre os diversos tipos de obras de arquitetura e eventos, como casamentos e formaturas, por exemplo. Além disso, a decoração pode ou não seguir um tema; o que mais a define é o gosto pessoal do morador da casa ou do dono do negócio. Observa-se que no espaço de uso coletivo, a decoração costuma agradar a maioria dos usuários, tentando não cair no comum. A base de orientação que conceitua esse tipo de projeto costuma partir de uma ou duas pessoas.

A cenografia, em contrapartida, é um busca mais subjetiva que vai mais além: envolve um conceito, um toque artístico e um compromisso de atingir o espectador, seja no teatro, no cinema, na televisão ou no ramo dos eventos. Além disso, cenografia é parte de um conjunto; é o **apoio** de uma história. Um exemplo desse fenômeno é um desfile de moda. O destaque é a roupa; modelo, som, luz, cenário e plateia são acessórios. Assim, a cenografia tem uma finalidade clara de destacar **a marca**, lembrando que nos dias de hoje, pessoas podem ser vendidas como marca, como *top models* e celebridades que são lançadas no mercado para atingir o consumidor. Independente da modalidade, seja a moda aqui citada, um novo perfume ou até uma empresa prestadora de serviços, a cenografia tem o objetivo de pro-

jetar e fixar uma marca. Traz, também, um compromisso da correta inserção dessa marca num determinado meio e para um público específico (de consumo ou de mídia, por exemplo).

Em eventos, esses conceitos se misturam. Os casamentos são fruto de uma decoração, cenografia ou junção de ambos? Esta confusão se dá pela falta que se teve até hoje de conceituação da área, como já falado anteriormente. A questão é que a intenção é quem dita a nomenclatura, com critério, claro. Outro item importante para entender a escolha do nome é a existência ou não de um conceito. Independente de terminologia, a cenografia de eventos não é apenas decoração, pois seu propósito é contar uma história e envolver o visitante de forma (quase) sensorial.

Conclusão

Diferentemente da decoração, o gosto pessoal na cenografia dá lugar a algo superior: no caso de eventos, é a marca. Geralmente preocupada com a estética do todo, o enfoque na cenografia é dado de acordo com a intenção, que pode ser puramente artística ou histórica, como é o caso de muitas peças e filmes. No fundo, independente da área, a cenografia é que dá **contexto**. Ela é que dá coerência e ambiência ao todo. A cenografia vem para dar coesão ao conjunto, pois ela consegue captar a essência e o objetivo do acontecimento e fazer a base de tudo; a iluminação, por exemplo, vai usar o cenário como base e inspiração. O projeto feito pela empresa de cenografia contratada em um evento é a guia de todos os fornecedores, pois é ele que carrega todas as informações técnicas e, também, todo o conceito elaborado e aprovado junto ao cliente.

Existem muitas empresas sérias e comprometidas com a qualidade arquitetônica e artística do evento. Por ser uma área crescente e rentável, muitas empresas surgem todo ano em busca de uma fatia de mercado, nem todas de forma criteriosa e com processos criativos e de montagem como os descritos. Ao contrário do teatro e, com foco diferente, a área de eventos visa ao lucro mais do que à arte. É assim que, muitas vezes, o termo “cenografia” acaba por se perder.

O acompanhamento desde o estágio inicial da campanha é necessário para identificar possíveis problemas e sempre nortear e adequar os anseios do cliente para que o resultado seja o melhor possível. Além disso, a cenografia abre caminhos e possibilidades que ajudam na definição de algumas ações promocionais dentro dos eventos. As empresas que trabalham com eventos sabem o significado de parceria e a importância do entrosamento entre as equipes para que todos os prazos sejam cumpridos e para que a qualidade do evento seja máxima.

Espera-se que este trabalho possa contribuir em novas pesquisas acadêmicas e com a profissionalização do setor. Este material foi preparado para dar uma visão panorâmica do mundo dos eventos, em especial na cenografia, que dá suporte ao conjunto que impulsiona o *marketing* de empresas com credibilidade e confiança.

Referências

COHEN, Miriam Aby. *Cenografia Brasileira do Século XXI – diálogos possíveis entre a prática e o ensino*. São Paulo, 2007.

HOWARD, Pamela. *What is Scenography?*. Londres: Great Britain, Routledge, 2001.

KOTLER, Philip ; tradução Bazán Tecnologia e Linguística. *Administração de Marketing: a edição do novo milênio*. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

LIPOVETSKY, Gilles ; tradução Maria Lucia Machado. *O Império do Efêmero – a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Viana, Fausto e CAMPELLO NETO, Antonio Heráclito C. *Introdução histórica sobre cenografia- os primeiros rascunhos-* São Paulo: Fausto Viana, 2010.

CONSERVAÇÃO DE TRAJES

VANTAGENS E DESVANTAGENS NO USO DE ARARAS PARA O ARMAZENAMENTO DE FIGURINOS NO ACERVO DO CAC-USP

Pedro Penna Bueno³⁹

Resumo

Artigos têxteis possuem valor artístico e histórico e por isso devem ser conservados. A conservação de artigos têxteis deve levar em conta sua composição e estrutura: material orgânico estruturado em fibras. O objetivo deste trabalho é analisar as vantagens e desvantagens no uso de três araras para o armazenamento de figurinos no CAC-USP. São duas araras industriais e uma confeccionada sob medida. Esta questão é relevante por que o pensamento racional do espaço em acervos pequenos é vital. Os resultados indicam que cada uma das araras possui utilidade em um acervo. A arara industrial branca é ótima para armazenar figurinos curtos, a arara industrial preta pode ser utilizada para o deslocamento de peças e para exposições e a arara confeccionada sob medida é ótima para o armazenamento de peças longas.

Palavras chave: têxteis, conservação, araras, acervo.

Abstract

Textiles have artistic and historical value and should therefore be preserved. The conservation of textiles must take into account its composition and structure: organic material in structured fibers. The objective of this paper is to analyze the advantages and disadvantages of using three racks for storage of costumes in CAC-USP. They are two industrial clothes rack and one tailor made. This question is relevant because the rational thought of space in small collections is vital. The results indicate that each of the racks have utility in a collection. The industrial white rack is great for storing short costumes, the industrial black rack can be used for moving textile pieces and for exhibitions and the tailor made rack is great for storing long pieces.

Keywords: textiles, preservation, storage racks, collection.

³⁹ - Graduado em Ciências Biológicas pela Universidade de São Paulo, em 2012. Graduando no Curso Superior de Audiovisual na Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP) da mesma universidade. (pedrobueno.pet@gmail.com)

Introdução

Historicamente, a sociedade moderna não confere aos artigos têxteis a importância real de obras de arte e de patrimônio histórico que estes possuem. Os tecidos são elementos representativos de uma cultura em vários aspectos, como a iconografia, o desenvolvimento tecnológico e a identidade social, entre outros (Comité Nacional de Conservación Textil, 2002). Dessa forma, tornam-se essenciais atividades de preservação e conservação de têxteis. Destacam-se nesse cenário os trabalhos desenvolvidos pelo Museo Del Traje em Madri e pela Polícia Militar de São Paulo. Com menos recursos, mas igual comprometimento, também se destaca o trabalho de conservação e manutenção desenvolvido por grupos de teatro e instituições de ensino e pesquisa, como o projeto em desenvolvimento no Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (CAC-USP).

Segundo Andrés (2007), a conservação de objetos têxteis deve ser guiada por suas características materiais e estruturais. A saber, os materiais têxteis são frágeis por serem compostos de materiais orgânicos e serem constituídos estruturalmente por fibras. Microorganismos e artrópodes se alimentam desses materiais e, as fibras, constituídas por polímeros, são muito sensíveis a temperatura, umidade e luminosidade. Além disso, os cortes e costuras para sua confecção provocam tensões adicionais no material têxtil que devem ser respeitadas na conservação.

Outra questão importante é o uso consciente do espaço para maximizar o número de peças conservadas. Este aspecto é ainda mais importante em acervos pequenos e com menor disponibilidade de recursos. O acervo do CAC-USP é voltado para a manutenção e conservação de figurinos cênicos.

Refletindo sobre estas questões, o objetivo deste trabalho é avaliar as vantagens e desvantagens no uso de três araras para o armazenamento de peças de figurino no acervo do CAC-USP. São duas araras de produção industrial e uma arara confeccionada sob medida.

Material e Métodos

Com o auxílio de uma fita métrica, foram tomadas as seguintes medidas de cada arara:

- Altura total: medida do chão ao ponto mais alto.
- Largura total: medida dos extremos laterais.
- Altura real: tamanho entre o suporte dos cabides e o suporte inferior. Isto é, trata-se do espaço vertical disponível para as peças têxteis.
- Largura real: medida do tamanho lateral do suporte dos cabides. Isto é, trata-se do espaço horizontal disponível para as peças têxteis.

Em posse destas medidas, as araras foram projetadas com o *software AutoCad* (fig. 1). Além disso, atentou-se ao peso e a presença ou ausência de rodinhas nas araras analisadas.

A seguir, foi estimado o número máximo de peças de figurino comportados em cada arara. Para tanto, foi considerado um espaço mínimo de três dedos (aprox. 4,5 cm) entre dois cabides para evitar o contato entre peças.

Resultados

A arara confeccionada sob medida (Fig. 1A) é da cor preta, é pesada e possui rodinhas. Apresenta altura total de 1,90m, largura total de 2m, altura real de 1,73m e largura real de 1,92m. Além disso, estava coberta de TNT para impedir o contato dos tecidos com metal.

Uma das araras industriais (Fig. 1B) é preta, pequena e leve, além de também possui rodinhas. Possui altura regulável e é muito prática de se montar e manusear. Apresenta largura total de 1,25m e largura real de 1,20m. Quanto à altura total, possui três possibilidades: 1,85m, 1,70m e 1,55m. E a altura disponível para o figurino é de no máximo 1,73m.

A outra arara industrial (Fig. 1C) é branca, pesada, não apresenta rodinhas e possui duas fileiras de suporte para cabides. Apresenta altura total de 2,15m, largura total de 2m, largura real de 1,92m e altura real de 0,94m para cada uma de suas fileiras.

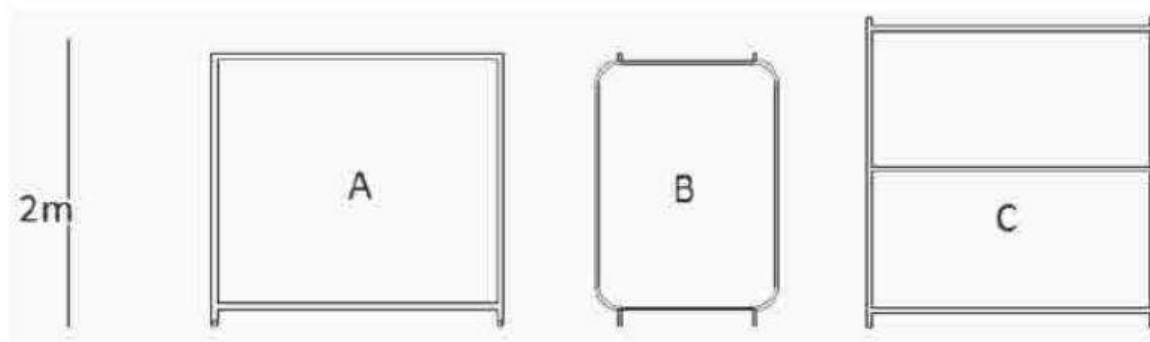


Figura 01: Esquema das araras; (A) confeccionada sob medida, (B) industrial preta, (C) industrial branca. À esquerda, uma barra equivalente a 2m.

Quanto ao rendimento das araras. A industrial branca comporta 76 peças de figurino curtas, a arara confeccionada comporta 38 peças longas e a arara industrial preta comporta no máximo 19 peças. Entretanto, esta última possui estrutura frágil e não suporta muito peso, portanto não aguenta peças pesadas.

Discussão

As araras analisadas possuem vantagens e desvantagens distintas. A arara industrial branca possui duas fileiras de suporte para os cabides, resultando que ela comporta o dobro de peças; entretanto, esta arara não comporta adequadamente peças longas como vestidos e casacas. Outra desvantagem é o fato de não possuir rodinhas e ser pesada; como consequência, possui mobilidade reduzida.

A arara preta confeccionada sob medida é ideal para o armazenamento de peças longas e pesadas. Esta arara é robusta e suporta bastante peso, além de possuir altura adequada. Apesar de ser pesada, possui rodinhas e é facilmente deslocada pelo acervo.

A arara industrial preta, por ser frágil e comportar poucas

peças, não é adequada para armazenamento. Entretanto, é muito útil, pode ser utilizada para o deslocamento de peças do acervo para uma área de manutenção ou pesquisa. Além disso, a arara pode ser utilizada para a exposição temporária de peças.

Como possuem vantagens distintas, as três araras são importantes ferramentas para o armazenamento e manutenção adequada de material têxtil.

Referências

ANDRÉS, Carmen Pérez de. "Una visión global sobre aspectos de conservación, restauración y montaje". *INDUMENTA. Revista del Museo del Traje*. Edição 0. Disponível na internet: <<http://museodeltraje.mcu.es/popups/publicaciones-electronicas/2007-indumenta0/Indumenta00-02-CPA.pdf>>. Acesso em 25/11/2012.

COMITÉ NACIONAL DE CONSERVACIÓN TEXTIL. "Manual de Conservación Preventiva de Textiles". Fundación Andes, Chile: 2002.

A série Diário dos Pesquisadores, iniciada na Quadrienal de Praga em 2011 com o Diário das Escolas, ganha novo volume, agora dedicado aos futuros pesquisadores da cenografia e dos trajes de cena. A série de publicações demonstra que as buscas são constantes. Alimentar a pesquisa é fomentar nossas criações, tornando-as mais plenas em seus significados.

Este livreto, inteiramente composto por artigos de alunos e formandos de graduação e especialização, traz uma pequena amostragem do que se tem investigado em universidades de São Paulo em torno do tema cenografia. Fica registrado, de forma discreta, o nível crescente de interesse pela pesquisa cenográfica.

ISBN 978-85-910734-2-9



9 788591 073429