

CONSIDERAÇÕES SOBRE QORPO SANTO-LANTERNA DE FOGO

João André Brito Garboggini

Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

Teatro Brasileiro, dramaturgia audiovisual, Qorpo Santo.

Debruçado sobre a dramaturgia de Qorpo Santo, procurei identificar cenas idealizadas pelo autor gaúcho em sua escritura que permitiram a realização de uma transcrição¹ para uma dramaturgia audiovisual. O procedimento² desta transposição passou pela elaboração de um roteiro e, posteriormente de um *story board*, numa justaposição de textos e imagens para possibilitar a visualização das diversas seqüências que puderam compor a reescritura do universo de Qorpo Santo em suporte audiovisual.

Após o estudo da dramaturgia de Qorpo Santo, foi possível conceber um roteiro audiovisual que pôde construir um fio condutor, uma linha que costurasse as peças teatrais de Qorpo Santo. Foi realizada uma peça audiovisual intitulada *Qorpo Santo-Lanterna de Fogo*, onde é possível perceber o dramaturgo Qorpo Santo através de imagens. No audiovisual procurei transcriar um autor paródico e sem consciência de sua insignificância, que parte em busca de suas personagens. Recuperei cenas de suas peças e, em suas entrelinhas, remetendo à lógica do autor, organizei um diálogo entre texto e imagem, onde as imagens são suporte para constelar as diversas referências utilizadas no conteúdo de uma narrativa audiovisual, devolvendo significados à obra teatral de Qorpo Santo.

As peças de Qorpo Santo remontam temáticas e estruturas muito semelhantes entre si, o que permitiu a utilização de diversos trechos de sua obra para compor uma única peça de dramaturgia audiovisual. Enxerguei nas semelhanças uma coerência no que diz respeito à estrutura das peças teatrais e à sua composição de personagens. Na dificuldade de Qorpo Santo em tratar de temas variados, reside um caráter autobiográfico-ficcional em sua obra.

O autor pensa em voz alta, numa auto-observação verborrágica que engendra a personagem Qorpo Santo. Suas digressões desenrolam-se, enquanto ele percorre uma espécie de corredor de divagações sobre o funcionamento de seu pensamento e sobre a sua escritura. Em diversos trechos de suas peças aparece um pensar-falando que

explica seu processo de criação dramaturgica, possível de ser exemplificado por C-S, personagem da peça *Lanterna de Fogo*:

C-S.- (...)Eu, porém, escrevo que penso e medito para fazê-lo, que tenho necessidade de raciocinar e discorrer, que preciso estudar os fatos, conhecê-los, escolher os termos com que mais convém expressar as idéias..., enfim, compor, não um bilhete ou uma carta, mas uma comédia, romance, tragédia, um discurso sobre moral, política, religião ou alguma outra ciência, não posso nos momentos em que estudo estar sendo interrompido, nem mesmo nos em que penso! (LEÃO,1980:301)

Na peça audiovisual apresentada, Qorpo Santo caminha por uma seqüência de imagens que pretende mostrar uma colagem de personagens recorrentes em suas peças teatrais. Seu pensamento fala nas locuções. As falas, colocadas em *off*, foram pinçadas das personagens Brás, da peça *Certa Entidade em busca da outra* e Robespier, da peça *Lanterna de Fogo* que procuram mostrar diversos aspectos da vida de um herói individual, num fio condutor centrado no autor, como uma personagem ficcional.

É possível considerar *Qorpo Santo – Lanterna de Fogo*, como uma narrativa linear. A linearidade da narrativa reside na presença constante da personagem protagonista, que nunca é abandonada. Mas é possível concordar que, apesar de sua linearidade, a narrativa audiovisual desdobra o fio condutor em seqüências quase autônomas. Esse fio de linearidade é tênue; é uma travessia territorial (FERNANDES,2000:28) da personagem Qorpo Santo entre as seqüências. Assim, as seqüências podem parecer simultâneas.

As visões das pinturas de James Ensor aparecem como entreatos narrativos. Pontos que balizam as travessias entre as seqüências e assim o caminho se compõe. Por mais que Qorpo Santo se afaste de seu caminho inicial, a linearidade frágil não se rompe.

Uma Jornada Particular

Qorpo Santo está em sua casa. Dentro de um casulo, onde o comodismo da página escrita deixa o autor insatisfeito. Ele parte em busca de pessoas vivas, mas Porto Alegre está morta. Os vivos são suas personagens que se encontram no emaranhado dos galhos das árvores que transporta Qorpo Santo para espaços simultâneos: a Guerra do Paraguai; as realidades das peças teatrais que ele pretende

escrever; a história do rapaz que passa a derramar lágrimas e que se despede da casa-puteiro, onde se encontra com Qorpo Santo, que é devorado pelas mulheres.

O rapaz foi inspirado na personagem Ferrabrás de *Certa Entidade em busca da outra*, que aparece como filho de Brás. As mulheres que aparecem nesta seqüência são aquelas da peça *As Relações Naturais* que freqüentam a casa que não se sabe se também é prostíbulo. Mulheres das quais Qorpo Santo ficou afastado no período de seu surto. Qorpo Santo, em *As Relações Naturais*, mas também em *Mateus e Mateusa* mostra uma sátira à família, à paz doméstica (FARIA,1998:83), numa inversão da comédia realista.

Esta sátira apresenta uma visão decadentista da sociedade riograndense. O Império de D. Pedro II começava a declinar. Qorpo Santo escreveu suas peças em 1866, um ano após o início da Guerra do Paraguai e a situação de desagregação da época passou a ser uma das marcas que o desgaste de uma guerra violenta poderia causar nas instituições gaúchas. (SCHWARCZ, 1998:302)

Ao centralizar uma narrativa sobre um personagem que viveu em época e região específicos, o audiovisual *Qorpo Santo – Lanterna de Fogo* não assume o compromisso de reconstituição histórica, apesar de trazer como pano de fundo da narrativa temáticas e referências recorrentes da personalidade de um autor que existiu e da história da Província de Rio Grande do Sul. Nesse sentido, o audiovisual adquire um traço ficcional, próximo de uma fábula com conotação histórica.

Uma narrativa simples e calcada em moldes reconhecidos como soluções narrativas eficientes, possibilita que se garanta uma universalidade no tratamento temático, onde o tempo histórico se transforma num cenário para a ação que se desenrola, deixando de ser elemento indispensável para complementar a história narrada. Assim a narrativa de *Qorpo Santo – Lanterna de Fogo* poderia ser localizada em outro período histórico.

O que se vê na peça audiovisual *Qorpo Santo-Lanterna de Fogo* sintetiza um visão arbitrária, com a qual compus a peça audiovisual. Selecionei elementos³ que pudessem configurar uma personagem Qorpo Santo para resgatar um autor brasileiro que dialoga com a dramaturgia universal. Essa forma de pensar o Qorpo Santo, a partir de uma visão recortada pode induzir a estereótipos sobre a obra do autor. Ao expor na tela um universo estranho ao realismo, procurei mostrar personagens caricatas,

inspiradas nos bufões, no circo-teatro e isso foi possível encontrar nas telas de James Ensor⁴ e outras imagens similares.

Um autor brancaleônico, parte em busca de sua imortalidade, marcha em busca do sonho de ter seu nome impresso em letras tipográficas e leva com ele um grupo não muito comum de indivíduos de peça teatrais que ele escreveu e que jamais viu serem encenadas. Imagens de uma trupe reunida que pudesse nos dar a idéia de uma realidade difícil de ser recomposta em seus movimentos e sons. Uma legião de entes injustiçados, espectros não muito humanos pertencentes a uma galeria de tipos esquisitos compõem a utopia qorposantense de conquistar uma dramaturgia bem feita. Uma realização de poder, que se mostra como ilusão e desloca a conquista da utopia para uma busca constante daquilo que não pode existir senão no ideal.

Talvez seja possível cartografar um mapa do trajeto percorrido pelo personagem Qorpo Santo em sua jornada particular. Essa definição territorial e temporal, por onde se desenvolve a ação, resgata algumas imagens, onde se incluem personagens, objetos, intrigas, paisagens, sons que se colocam de modo pertinente nas temáticas tratadas no conteúdo da narrativa audiovisual e que, de algum modo, trazem uma forma a ser considerada como possível fonte de investigações, apesar de sua natureza ficcional.

Sob o trecho final de *Abertura 1812*, de Tschaikowsky, a imagem de livros em chamas representa a *Ensiqlopedia* de Qorpo Santo, numa fusão com um busto pegando fogo. A idéia de queimar a cabeça de um autor do Século XIX, que pode ser Qorpo Santo, surgiu da cabeça em chamas da personagem Robespier, da peça *Lanterna de Fogo*:

Robespier: (...) Tenho esta cabeça em chamas e, ao ver-vos, sinto mais forte o intenso fogo que nela lavra! (LEÃO, 1980: 184)

Os livros queimados não querem ser a fogueira do filme Fahrenheit 451 de François Truffaut, e apesar da destruição do texto dramático escrito ser uma das prerrogativas para a descoberta do dizer teatral, os livros pegando fogo são a vivificação das escrituras de Qorpo Santo. O fogo que queima o busto e a obra que pode ser de um autor qualquer transformam as ruínas⁵ da dramaturgia morta numa

nova dramaturgia em suporte audiovisual. Das palavras impressas às palavras que voam nas falas das personagens do autor de *Eu sou vida; eu não sou morte.*

¹ Na Tradução Intersemiótica como transcrição de formas o que se visa é penetrar pelas entranhas dos diferentes signos, buscando iluminar suas relações estruturais, pois são essas relações que mais interessam quando se trata de focalizar os procedimentos que regem a tradução. PLAZA, 2001, p. 71.

² O procedimento é a ação do artista no uso dos elementos eleitos; esta ação personaliza o ato criativo. BRITO, 2002, p. 282.

³ O caráter do elemento é genérico, isto é, vários artífices podem empregar os mesmos elementos na geração de obras, as quais, invariavelmente, apresentam resultados distintos entre si. BRITO, 2002, pp. 277- 286.

⁴ James Ensor e Edvard Munch foram particularmente importantes como precursores espirituais, visionários que permaneceram fiéis à sua crença de que a arte deveria expressar a perturbação íntima diante de um mundo em que reinam a incompreensão e a negligência. DEMPSEY, 2003. pp. 44 /70-71.

⁵ A fisionomia alegórica da natureza-história, posta no palco pelo drama, só está verdadeiramente presente como ruína. Como ruína, a história se fundiu sensorialmente com o cenário. BENJAMIN, 1984, p. 199-200.

Bibliografia

BENJAMIN, Walter, *Origem do Drama Barroco Alemão*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

BRITO, Rubens José Souza e J. Guinsburg, *Análise Matricial: uma metodologia para a investigação de processos criativos em Artes Cênicas*. In DA SILVA, Armando Sérgio (org.), *J. Guinsburg: Diálogos sobre Teatro*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

DEMPSEY, Amy, *Estilos, Escolas e Movimentos*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

FARIA, João Roberto, *Qorpo Santo: As Formas do Cômico*. In *O Teatro na Estante: estudos sobre dramaturgia brasileira e estrangeira*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

FERNANDES, Sílvia, *Notas sobre Dramaturgia Contemporânea*. In *O Percevejo*, n. 9, Ano 8, 2000.

LEÃO, José Joaquim de Campos (Qorpo Santo), *Teatro Completo*. Rio de Janeiro: Serviço Nacional de Teatro – Fundação Nacional de Arte, 1980.

PLAZA, Júlio, *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

SCHWARCZ, Lilia Moritz, *As Barbas do Imperador: D. Pedro II, um monarca nos trópicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.