

## Virtualidade e Memória no Processo de Criação do Espetáculo “Rosmaninhos...”

Alan Monteiro

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGArC/UFRN

Mestrando – Pedagogias da Cena: Corpo e Processos de Criação – Or. Dr.<sup>a</sup> Teodora Araújo Alves

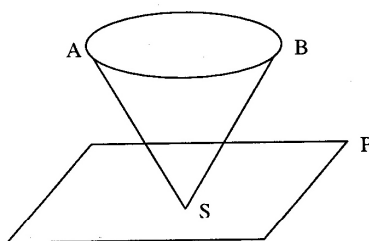
Bolsa CAPES

Professor de Interpretação, Ator e Diretor – coletivo UZUME teatro

Resumo: Este artigo propõe refletir sobre os conceitos de “virtualidade” e “memória” em Pierre Lévy e Henry Bergson, mediante as leituras de Renato Ferracini, utilizados no processo de criação do espetáculo “Rosmaninhos...”. Esta montagem está sendo dirigida por Alan Monteiro junto ao coletivo UZUME teatro como parte de sua pesquisa de mestrado, originada a partir da adaptação do texto “Hamlet”, de William Shakespeare, por meio de experimentações com base nas corporeidades e fisicidades da dança popular do Cavalo Marinho ensinadas por Mestre Zequinha (Bayeux – PB). Orientada metodologicamente pela técnica de mimeses corpórea desenvolvida pelo LUME Teatro (UNICAMP), esta pesquisa propõe auxiliar o ator a descobrir e organizar de ações e estados corpóreos na composição de seu corpo-em-arte.

Palavras-chave: corpo-em-arte, virtualidade, memória, dança do cavalo marinho.

“Este é um rosmaninho, serve para lembrança” (SHAKESPEARE, 2007, p. 108). “E que outro bem humano existe mais insidioso que as lembranças, com seu dúplice caráter, trazendo-nos, ao mesmo tempo, a alegria da posse e a defraudação da perda, sendo esta um reflexo daquela?” (LINS, 2003, p. 130). Quando nós, artistas cênicos ou, recorrendo à poesia artaudiana, *poetas do espaço* encontramos desenvolvendo um processo de criação, recorreremos frequentemente à memória como suporte de um estado de verdade e presença em nossas ações. Todavia, a que necessariamente recorreremos? Qual sua matéria? Onde a procuramos - a evocamos? Henri Bergson chama a atenção para a formação da memória como uma nuvem de virtuais pairantes que aguardam atualização em meu universo presente. A imagem do Cone da Memória fornecida por Bergson auxilia nesta compreensão (FERRACINI, 2006, p. 125):



O Cone SAB representa a totalidade das lembranças acumuladas em minha memória. O ponto S representa meu atual assentado no plano P que corresponde à imagem atual que tenho de meu universo. O ponto S corresponde, portanto, ao meu corpo atualizado no presente no plano de minha realidade P, enquanto todos os pontos acima de S, em um ambiente tridimensional, representam a realidade virtual de minha memória acumulada e contraída no presente. O ponto S sempre carregará todo o cone.

Cada par AB representa o passado geral que sempre será levado pelo ponto S. Esta ideia direciona o pensamento e responde, em algum grau, à afirmativa de Grotowski que o corpo não possui memória, mas é memória e, desta forma, o presente também (FERRACINI, 2006, p. 125). Não negando a *nuvem* de virtuais que compõe o processo de formação da memória, prefiro, e isto é uma escolha, adicionar a *terra*. Estas imagens são metáforas, figuras poéticas tão caras à produção cênica. A *terra* é base, formação, constituição matricial que sustenta e, como me disse uma vez Renato Ferracini, “paradoxalmente, para poder voar é preciso que seus pés estejam enraizados no chão”<sup>1</sup>.

Pierre Lévy elucida que a virtualidade não se opõe ao real, ao contrário, possui existência real enquanto virtual, entendendo-a como realidade em estado de potência e, de acordo com Deleuze, potência é uma capacidade de diferenciação (DELEUZE, 2006). O virtual se opõe ao atual; expressão passada que se condensa no momento presente. Vista dessa maneira, permito-me entender a virtualidade como uma aceleração, uma velocidade que problematiza e encobre o passado numa nuvem de incertezas e probabilidades. Em contraponto, a atualização responde ao virtual condensando-o, desacelerando as incertezas a fim de constituir sínteses no ponto S presente sobre o plano P atual. Assim “a atualização ia de um problema a uma solução. A virtualização passa de uma solução dada a um (outro) problema. Ela transforma a atualidade inicial em caso particular de uma problemática mais geral, sobre a qual passa ser colocada a ênfase ontológica” (LÉVY, 1996, p. 18).

Diferente do que o senso comum possa cogitar, passado e presente constituem um paradoxo contínuo. Enquanto o presente coloca-se em eterno devir, ou seja, sempre

<sup>1</sup> Fala de Renato Ferracini durante a disciplina “Treinamento Técnico do Ator”, ministrada durante o curso de Especialização *stricto sensu* em Representação Teatral oferecido pela UFPB de 2007-09.

*está sendo* em contínuo processo de formação – a memória é. Ela persiste na forma de virtuais – de problemas que aguardam atualização.

(...) o presente *não é*; ele seria, sobretudo, puro devir, sempre fora de si. Ele não é, mas age. Seu elemento próprio não é o ser, mas o ativo ou o útil. Do passado, ao contrário, é preciso dizer que ele deixou de agir ou de ser-útil. Mas ele não deixou de ser. Inútil e inativo, impassível, ele *É*, no sentido pleno da palavra: ele se confunde com o ser em si (DELEUZE, 2008, p. 42).

A lembrança seria este elemento deflagrador que, ao mesmo tempo lança o presente na constituição da memória, reivindica o passado na atualidade. A lembrança é algo que nos toma de assalto, pulsação que, pressionando o corpo do eterno devir presente, lança-o ao passado da memória que se atualiza, ou seja, novamente incorpora o vivido de forma latente em seu instante presente: “O presente do corpo é um tempo virtual situado em algum ponto de meu passado imediato e de meu futuro imediato, e esse futuro imediato carregará toda a minha memória passada, refazendo-se a cada instante” (FERRACINI, 2006, p. 121).

É nesse ponto que encontro confluência para falar de virtualidade e memória na criação do espetáculo “Rosmaninhos...”<sup>2</sup>. Este processo desenvolve-se através da adaptação do texto *Hamlet* de William Shakespeare, em busca de fragmentos que procuram a memória da personagem Ofélia; e da pesquisa do que estou denominando de fisicidades e corporeidades da dança popular do Cavalo Marinho, praticada por Mestre Zequinha.

Por esses termos entendo que:

A *fisicidade* é o aspecto puramente físico e mecânico de uma ação física; é a espacialidade física deste corpo, ou seja, se ele é gordo ou magro, alto ou baixo, carrancudo ou caquético. A *fisicidade* de uma ação é para nós a forma dada ao corpo, o puro itinerário de uma ação. Já a *corporeidade*, além da fisicidade, é a forma do corpo habitada pela pessoa. Assim, a *corporeidade* envolve também as qualidades de vibração que emanam deste corpo, as *cores* que ele, por meio de suas ações físicas, irradia (BURNIER, 2001, p. 184, grifos do autor).

Os passos da dança e suas coreografias, posturas das figuras, que são os personagens do Cavalo Marinho, a forma de cantar as toadas, os aboios, são os elementos que observo como fisicidades e corporeidades desta brincadeira popular. A partir disto,

---

<sup>2</sup> Esta pesquisa está sendo desenvolvida junto ao coletivo UZUME teatro, constituído por atores de formação acadêmica e residente na cidade de João Pessoa – PB. Fundado em março de 2009, tem por objetivo realizar pesquisas no campo da linguagem cênica. Atualmente, o coletivo UZUME teatro possui cinco integrantes: Alan Monteiro (mestrando em Artes Cênicas pela UFRN), Clara Talha e Vitor Blam (concluintes do curso de bacharel em Teatro concluintes pela UFPB) e os atores-pesquisadores iniciantes Bertrand Araújo e Larissa Santana (alunos do primeiro período do curso de Teatro na UFPB).

realizo uma apropriação da técnica de *mimeses corpórea*<sup>3</sup> trabalhada pelo LUME Teatro, que orienta metodologicamente a pesquisa. Esta utilização se dá devido sua localização

(...) entre o treinamento e a montagem. Ela já não é em si treinamento, mas, ao mesmo tempo, por ainda não existir, deve ser treinada. Ela se encontra sobre a ponte que liga o treinamento à montagem: precisa de um treinamento que a anteceda, mas ainda não é a técnica de representação. Embora, com relação ao treinamento, seja mais próxima da representação, existe um momento no qual ela deve estar próxima de si mesma; um momento identificável com o treino quando o ator se trabalha (BURNIER, 2001, p. 182).

Didaticamente, essa apropriação divide-se em duas etapas: 1ª) Observação Ativa: mediante aulas de Cavalo Marinho com Mestre Zequinha, observamos as características de sua prática e tentamos reproduzi-las, inclusive em suas formas de improvisação; e 2ª) Composição do Corpo-em-Arte: tendo já adquirido as fisicidades e corporeidades, procuramos recriá-las por meio de improvisações. A dança popular é então reorganizada de forma a estimular a descoberta de ações e estados corpóreos, que serão posteriormente codificados para a formação do corpo-em-arte.

Dentro do contexto que tecemos de início, a primeira etapa é onde buscamos a aquisição de memória na forma de incorporações e pulsões que se lançam do atual ao virtual. A segunda caracteriza o movimento da virtualização no qual conferimos velocidade ao que aprendemos com Mestre Zequinha a fim da recriação para outro contexto cênico.

Trabalhar a dramaturgia das ações e estados corpóreos junto à textual encontra-se entre dois processos: 1ª) cada ator organiza livremente uma sequência a partir do Cavalo Marinho e, em seguida, explora formas em que o texto pode re-significar esta composição; 2ª) o ator, munido do repertório técnico do Brincante<sup>4</sup> pesquisado, experimenta livremente o texto em busca de estímulos à descoberta de ações. Uma maneira de o ator organizar esses dois processos é o improviso com o Cavalo Marinho e, por meio da repetição encontrar a re-significação de suas matrizes estéticas, originando ações que podem ser codificadas e trabalhadas junto ao texto cênico.

O que acredito ser importante é a maneira como se improvisa sobre uma base técnica que, em nosso caso, é o Cavalo Marinho. Conferimos velocidade a ela na procura de um estado de improvisação no qual o ator recria seus elementos e, na desaceleração,

<sup>3</sup> Para mais informações acerca do histórico do LUME e suas linhas de pesquisa, consultar suas publicações e produtos. Referente à *mimeses corpórea*, consultar em especial o livro **Café com queijo: corpos em criação** (HUCITEC, São Paulo, 2006) de autoria de Renato Ferracini, disponível no site [www.renatoferracini.com.br](http://www.renatoferracini.com.br), e os extras do DVD do espetáculo **O que seria de nós sem as coisas que não existem** (2006), além do próprio site do grupo: [www.lumeteatro.com.br](http://www.lumeteatro.com.br).

<sup>4</sup> Como é denominado o praticante de brinquedos populares a exemplo do Cavalo Marinho. Escolho escrevê-lo com letra maiúscula por designar, assim como Grotowski o faz com o Performer, o "homem de ação" (1989-90, p. 78).

ocorre a síntese de ações e estados corpóreos no adensamento das intensidades experimentadas pelo ator para a criação do corpo-em-arte.

Se o corpo possui “virtuais e atuais reais” (FERRACINI, 2006, p. 124) e o presente carrega toda a dimensão da memória condensada no plano de realidade atual, é possível ativar uma mesma memória por meio do corpo. Direcionando ao trabalho com o Cavalo Marinho, toda vez que um de seus participantes realiza um passo, canta uma toada ou loa, ele reativa esse passado virtual no presente do corpo de forma a atualizá-lo. Este passado, esta técnica, modela o corpo de seu praticante oferecendo a ele potencialidades necessárias à sua execução, auxiliando na manutenção de sua performance.

É característica do uso da técnica, seja ela qual for, sua inscrição no corpo de forma a modelá-lo a manter sua existência, seja de maneira latente ou sensível, inscrita e escrevendo o corpo-memória. É na busca desta energia que nos lançamos.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURNIER, Luís Otávio. *A Arte de Ator*. da técnica à representação. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*: Luiz Orlandi Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988, 1ª edição, 2ª edição, 2006.

\_\_\_\_\_. *Bergsonismo*. Tradução de Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Ed. 34, 1999.

GROTOWSKI, Jerzy. *Revista Máscara*, outubro 1992/enero 1993; tradução Jaime Soriano, Hernán Bonet e Fernando Montes, retificada e autorizada pelo autor. Originalmente conferência em Módena, Itália e na University of Califórnia, em 1989/1990.

FERRACINI, Renato. *Café com queijo*: corpos em criação. São Paulo: Aderaldo & Rothschild Editores Ed: FAPESP/HUCITEC, 2006.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed 34, 1996.

LINS, Osman. *Os melhores contos de Osman Lins*. São Paulo: Global Editora, 2003.

SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM, 2007.