

Jogos do Olhar – alternativas pedagógicas para a criação da cena contemporânea

Verônica Gonçalves Veloso
Universidade de Sorocaba e Escola de Atores do TUCA.
Graduação
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – ECA/USP
professora e encenadora

Resumo: O presente artigo apresentará a pesquisa intitulada *Jogos do Olhar – procedimentos cinematográficos para a composição da cena teatral*, na qual teoria e prática artística alimentaram-se mutuamente. Além de referir-se à criação artística contemporânea, esse estudo pode ser apresentado como uma alternativa metodológica na pesquisa acadêmica sobre processos coletivos. Alguns procedimentos do cinema foram selecionados como recursos para resolver certos impasses da cena teatral contemporânea, tais como: a cena fora do espaço tradicional, o corpo como figura e não como personagem e o texto como materialidade. No teatro referido há a preponderância da imagem sobre o texto. Portanto, o modo de observar o cinema procurou ressaltar um possível intercâmbio entre duas escritas do visível: o teatro e o cinema. Os procedimentos cinematográficos foram observados em alguns exemplares do Cinema Brasileiro Moderno.

Essa investigação resultou em uma Coleção de Jogos organizada com o intuito de prover professores, encenadores e interessados em geral de recursos para a composição de cenas condizentes com as inquietações presentes no teatro contemporâneo. Todos os jogos selecionados serviram de mote para as cenas de *ISAURA S/A + 1 Experimento Hidráulico*, investigação prática na qual se buscou entrelaçar processos de criação e educação. Essa encenação foi elaborada com a colaboração do Coletivo – Jogos do Olhar, agrupamento de artistas dedicados ao estudo das relações existentes entre o teatro e o cinema. *Jogos do Olhar* aponta para a apropriação da linguagem cinematográfica como uma contribuição para as operações presentes na teatralidade pós-cinema.

Palavras-chave: ???

Na pesquisa intitulada *Jogos do Olhar – procedimentos cinematográficos para a composição da cena teatral*, teoria e prática artística alimentaram-se mutuamente. Paralelamente ao processo de escrita, um Coletivo homônimo foi organizado, temporariamente, com o intuito de formular na prática as questões investigadas teoricamente. O resultado dessa empreitada foi disponibilizado na dissertação na forma de Coleção de Jogos elaborada com a intenção de prover professores, encenadores e interessados em geral de recursos para a composição de cenas condizentes com as inquietações presentes no teatro contemporâneo. Esses mesmos jogos serviram de mote para as cenas de *ISAURA S/A + 1 Experimento Hidráulico*, encenação produzida pelo Coletivo – Jogos do Olhar.

Do mesmo modo pelo qual a pesquisa resultou em contribuição teórica e prática, essas duas instâncias foram contempladas ao longo de todo o processo investigativo. Isso se deve à opção por não distinguir processo criativo de processo de aprendizagem, uma das premissas desse estudo. Ao conduzir uma pesquisa, cujo objeto de estudo é artístico, não poderia me colocar senão como artista. Considero o artista um indagador, um curioso por descobrir o que desconhece. Essa afirmativa não diminui os saberes adquiridos ao longo da experiência e, ao mesmo tempo, não redime nenhum artista de se colocar como aprendiz do próprio processo de criação. Quem não tem o que o aprender, não tem o que pesquisar. Por isso, entrelacei, propositalmente, processo criativo e processo de aprendizagem, convidando a arte e a aprendizagem para caminharem numa mesma via.

Embora não considere os assuntos levantados pela encenação de caráter político, pode-se afirmar que esse modo de fazer teatro, de organizar-se em Coletivo, de explicitar os procedimentos de trabalho, de configurar a encenação compartilhando as vozes da enunciação, tenha caráter político. Pretendo, a seguir, destacar algumas etapas do processo de criação e aprendizagem, articulando-as ao modo pelo qual buscamos criar uma encenação teatral contemporânea de seu tempo.

Reunir-se em Coletivo – compartilhar interesses comuns

Os participantes do Coletivo, em sua maioria estudantes de Artes Cênicas da USP, foram reunidos a partir de um cartaz espalhado na Cidade Universitária, convocando quaisquer interessados maiores de 17 anos. Cerca de cinquenta pessoas passaram pelo Coletivo, que chegou a uma configuração final de dez jogadores, além da equipe técnica. No meio do processo, um segundo cartaz conseguiu formular o chamamento de maneira mais apropriada: “interessados em cinema que queiram fazer teatro”. Ao elaborar esse enunciado de chamamento, conseguimos firmar o pacto que nos unia: o interesse por investigar procedimentos do cinema que servissem para resolver certos impasses da cena teatral contemporânea.

O Coletivo - Jogos do Olhar dedicou-se à leitura da cena (visível e audível) do cinema por meio da realização de uma mostra de filmes do Cinema Brasileiro Moderno, da qual participaram professores e pesquisadores. A opção por esse recorte histórico aconteceu por reconhecer no cinema moderno um período de grande experimentação formal, em que o cinema se afirmava pela autoria, em oposição ao cinema-indústria.

Além disso, optamos por interceptar os filmes com cortes verticais, selecionando apenas fragmentos, pois somente desse modo conseguiríamos estabelecer conexões com o teatro que nos interessava. Apesar de termos selecionado, como recorte final para a encenação, apenas dois filmes: *O Bandido da Luz Vermelha*, de Rogério Sganzerla, e *Sao Paulo S/A*, de Luis Sérgio Person, outros trechos filmicos acabaram aparecendo na compilação final da encenação, provavelmente pelo caráter fragmentário adotado pela escritura cência e pela apropriação que os jogadores já haviam realizado da seleção inicial.

Revelar os procedimentos de trabalho - explicitar o caminho da composição

Lidamos com os filmes igualmente como modelos de ação (abordagem proposta por Bertolt Brecht) e como estoque de imagens. Tomar um filme como modelo de ação ampliou as margens do diálogo entre as linguagens, pois um filme é um objeto estético e estilístico, provocador de estímulos diversos, portador de referências e citações próprias. Ao adotar esse instrumento didático, os jogadores se aproximaram dos filmes selecionados, lidando com o material filmico de modo menos tímido, ousando recontextualizar situações, inspirando-se em personagens, fazendo citações e tomando músicas emprestadas. No mesmo ímpeto de reciclar, os jogadores “reproduziram” algumas cenas, utilizando os filmes como estoque de imagens. Nesse caso, os filmes serviram à composição teatral do mesmo modo que alguns encenadores utilizam fotografias, pinturas e esculturas como estoques de imagem para a criação. As cenas dos filmes eram transpostas literalmente para certos espaços, sem passar pelo processo que será sinteticamente descrito abaixo.

A maneira como propus a composição das cenas caracteriza-se pela sobreposição em camadas, buscando uma des-hierarquização dos elementos cênicos, enfatizando, sobretudo, a mudança do estatuto do texto na composição teatral. Parte-se, nessa proposta, da escolha de uma arquitetura como espaço cênico ou “locação” teatral, diferente do edifício teatral, pois só faria sentido utilizá-lo, se o observássemos também enquanto arquitetura, reinventando seu modo de usar. No entanto, ao sair da sala tradicional, perde-se a fatia de espaço destinada ao público. A partir da observação da escala de planos cinematográfica (geral, conjunto, americano, médio, *close* e detalhe) e

dos possíveis ângulos de enquadramento assumidos pela câmera (frontal, *plongée* e *contra-plongée*), definimos posições para o público correspondentes a enquadramentos destacados na própria arquitetura escolhida como locação. No exemplo acima, nota-se que associamos a posição da câmera à posição do público e utilizamos ferramentas provenientes do cinema para pensar a utilização de espaços não convencionais na encenação teatral contemporânea.

Seguimos o modelo dos fotogramas cinematográficos ao criar imagens teatrais inicialmente estáticas, que foram ordenadas no tempo antes mesmo de serem dotadas de movimento. Diversas formas de tratamento do tempo (duração, repetição, imobilização, justaposição, simultaneidade e paralelismo), que evidenciam a existência de uma montagem nos fragmentos filmicos estudados, foram aplicadas na criação da encenação teatral. De acordo com a ordem cronológica adotada no processo criativo que foi desenvolvido, o texto foi o último elemento constitutivo da cena a ser abordado. Essa escolha reforça a intenção de dar voz aos demais elementos da cena, encarregando-os de revelar sentidos e suscitar leituras, anteriormente à inserção do texto.

Compartilhar a enunciação na criação artística

Considero relevante afirmar que o modo de abordar a linguagem cinematográfica não foi definido ingenuamente, pois o teatro ao qual pretendíamos chegar estava em consonância com algumas tendências do teatro contemporâneo. Dentre elas: a cena fora do espaço tradicional, o corpo como figura e não como personagem e o texto como materialidade e não como protagonista. De acordo com Denis Guénoun, o espectador de teatro atual não está interessado apenas em olhar, mas em jogar o olhar. Desse modo, buscou-se colecionar e disponibilizar jogos para a criação de teatralidade, em substituição ao trabalho de produção de uma ficção, criação de personagens, invenção de cenários e definição de um enredo. Tais objetivos ressaltam a idéia de teatralidade como prática real, concreta e proveniente da manipulação da materialidade dos elementos presentes na cena.

Reconheço a possibilidade de outras linguagens ou até mesmo alguns encenadores teatrais serem tomados como ponto de partida para a exploração dessa interface com o teatro aqui apresentado. No entanto, o cinema constituiu o outro escolhido, a alteridade que nos permitiu olhar para o teatro do nosso tempo. Ao optar

pelo cinema como linguagem reveladora de procedimentos, pretendi debruçar-me sobre a escritura do visível, da qual o cinema pode ser considerado paradigmático.

“ISAURA S/A” foi elaborada a partir de uma criação compartilhada pelo Coletivo – Jogos do Olhar. Embora houvesse diferentes funções sendo exercidas, não coube a ninguém em particular a autoria das cenas. Elas resultaram de uma ação conjunta. Entretanto, no contexto dos processos colaborativos, o estatuto do encenador, em meio ao questionamento de todos os outros estatutos da cena (o espaço teatral, a noção de personagem, o texto dialógico) também é colocado em xeque. Em um primeiro momento da criação, o olhar era compartilhado por todos, levando a encenação a assumir apenas parcialmente essa função. Mais tarde, no entanto, os atores sentiram falta de participar ativamente das escolhas da encenação, mesmo quando estavam dentro da cena. Portanto, o grande impasse que se experimenta é a busca por um equilíbrio delicado entre a autonomia dos artistas e a partilha de vozes entre atores e encenação. Nesse quesito, não encontramos respostas na linguagem cinematográfica, que ainda opera em um sistema autocrático, pois o diretor se mantém indiscutivelmente como a voz predominante na esfera da criação.

Bibliografia:

- GUÉNOUN, Denis. **O Teatro é necessário?** S P: Perspectiva, 2004.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. **Brecht na Pós-Modernidade.** S P: Perspectiva, 2001.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático.** S P: Cosac & Naify, 2007.
- PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos.** S P: Perspectiva, 2005.
- VELOSO, Verônica G. **Jogos do Olhar – procedimentos cinematográficos para a composição da cena teatral.** Dissertação – ECA, USP, S P, 2009.
- XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência.** R J: Paz e Terra, 2005.