Renato Bandeira de Gouvêa Machado

A luz montagem

Dissertação submetida ao programa de pós-graduação em artes cênicas, da UniRio, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre sob orientação do Prof. Dr. Ricardo Kosovski.

Rio de Janeiro

20 de setembro 2011

Ao meu caríssimo amigo Marcos Henrique Rego, pois sem a sua paciência, fé no meu potencial e tempo despendido comigo, nada disso teria acontecido.

Agradecimentos

A minhas incríveis esposa e filha que souberam administrar todo o tempo que passei longe delas.

Ao meu orientador Ricardo Kosovski que teve a compreensão que sou um prático, homem do fazer teatral, sabendo lidar com todas as dificuldades que tive para redigir esta dissertação.

A grande amiga Dóris Rollemberg, incentivadora deste projeto de estudo desde idos e imemoriais tempos.

A professora Gabriela Lírio que me fez perceber que minha pequena idéia poderia ser útil aos meus colegas de profissão.

Ao grandíssimo amigo César Goudouris que me incentivou de todas as formas a voltar a estudar.

A todos aqueles, que seria difícil enumerar, que ajudaram com desde um empréstimo de um simples livro até um comentário oportuno.

A meu pai e meus irmãos .

Muito especialmente a minha mãe, Neisi, por ter sempre acreditado em meus sonhos.

Três caixas no palco. Em cada caixa uma cabeça – um homem e duas mulheres. A peça apresenta a história de um triângulo amoroso. Cada um dos personagens conta sua própria versão dos mesmos fatos. Um inquisidor foco de luz determina quem fala e quando.
Samuel Beckett.

RESUMO

Esta dissertação propõe uma aproximação entre o cinema e o teatro. O eixo principal deste movimento são os mecanismos de iluminação cênica, no teatro, e de montagem, no cinema. O movimento busca uma analogia entre estas duas ferramentas, analisando formas como são utilizadas em seus específicos veículos. O ponto de partida são observações realizadas quando da encenação da peça *Sangue bom*, da Cia. PeQuod de Teatro. Fui o criador do desenho de luz da peça em questão e, junto aos demais participantes da montagem, tive a nítida percepção que o resultado final da cena trazia consigo um componente cinemático que fazia com que o espectador, sentado em sua poltrona teatral, tivesse por vezes a sensação de estar diante de um filme.

O fato de ter me graduado em cinema pela Universidade Estácio de Sá e possuir algum conhecimento adquirido sobre a sétima arte me levou a propor esta dissertação onde averiguo um possível ponto de contato entre peça e filme. Começo por levar ao leitor um breve histórico da Cia. PeQuod e sua relação com o cinema, bem como a forma com que se estabeleceu meu contato com o diretor da mesma Miguel Vellinho. Enquadrar a peça como um tipo específico de teatro, no caso o drama, é o passo seguinte, já que se fazia necessário criar um recorte mais preciso para dar suporte ao estudo. Sigo por analisar mais especificamente a maneira como a iluminação foi utilizada na peça.

Para colocar o cinema na discussão, primeiramente já proponho o recorte desejado dentro do vasto universo cinematográfico. Devido à sua semelhança com as estruturas do drama teatral, que foram base para um dos pensamentos que o fundamentou, o cinema clássico narrativo, forma predominante até os nossos dias, foi o escolhido. Estudar a questão do fragmento como unidade da construção cinematográfica, no caso o plano, que traz atrelado a si uma configuração espacial e uma duração, e, portanto, sua justaposição acarretando forçosamente descontinuidades de espaço e tempo levou-me a pesquisar como se constitui o espaço cinematográfico (especialmente na narrativa clássica) e como o tempo interfere na narrativa. Tal estudo se estendeu também para o drama teatral, numa tentativa de compreender suas relações de espaço e tempo. A junção de fragmentos, no cinema, se dá através da montagem. No drama, o estudo traz a ideia que a iluminação é responsável por fragmentar o espaço continuo dentro de uma mesma cena e também tem interferências no ritmo e no tempo diegético da peça.

Restava escolher um filme para poder mergulhar num estudo de caso que detalhasse a analogia proposta. *Drácula de Bram Stoker* do norte americano Francis Ford Coppola é o escolhido. Segue-se o estudo de caso que procura fundamentar a analogia entre iluminação e montagem com o foco voltado para uma peça e um filme que tratam de uma história de vampiro. Era ainda necessário colocar o fato de iluminação e montagem poderem aparecer de diversas outras formas, por vezes muito distantes, daquelas cristalizadas por drama teatral e cinema clássico narrativo. Um pequeno mergulho na obra do cineasta soviético Sergei Eisenstein e em algumas peças contemporâneas cujos processos vivenciei nos trazem tal distanciamento.

Finalizando, procuro pensar sobre como a ideia de fragmentação percorreu fortemente todo o século XX fazendo com que montagem e iluminação, cada uma à sua maneira, dentro de seu veículo, tenham se apoiado nela consideravelmente para se constituir como ferramentas da narrativa.

Palavras-chave: Analogia, Iluminação Cênica, Montagem.

ABSTRACT

This dissertation proposes a close connection between cinema and theatre. The main axis of this movement is the mechanism of stage light design, in the theatre; and the act of editing, in the cinema. It searches an analogy between these two devices, analyzing the ways they are used in each specific vehicle. The starting point is related to the observations made while "Sangue bom" of the PeQuod Theatre Company was being staged. At that time, I was its light designer. Then, sharing my point of view with the other members of the staff, I had a clear perception that the final result of the scene brought in itself a cinematic component which led the public, sitting in the theatre seats, to have the feeling of being in front of a movie.

My graduation in Cinema from Estácio de Sá University, gave me knowledge about the seventh art, taking me to present this dissertation in which I try to check out a very possible contact point between a play and a movie. I begin it by showing the reader a small description of PeQuod Theatre Company and its relation with the cinema, as well as, how I met Miguel Vellinho, its director. By identifying the play as a special kind of theatre, in this case, drama, it became necessary to create a smaller action field to support the study. I continue it through a deeper analysis on how the light design was used in the play.

To put the cinema into discussion, first of all, I propose to place the desired closed focus inside its vast universe. Due to its similarity with the drama structures, which were the base for one of the thoughts to evidence it, I chose the American narrative film; a form that, even nowadays, is still predominant. Studying the issue of the fragment as the film construction unit, the plan, which attaches to itself a special configuration and duration, has as a consequence its juxtaposition that, for sure, involves discontinuities of space and time. This fact inspired me to research the way the film space is established (especially in the American narrative form) and how time interferes in its narrative. Such study was also extended to the theatrical drama, in an attempt to understand its space and time relations. The linking of fragments in the cinema occurs through the act of editing. In the theatre drama, this study infers that the act of lighting is the responsible for fractionizing the continuous space in the same scene and also for interfering in the rhythm and in the story time of the play.

Finally, I had to pick out a film in order to dive into the study of a case that could enable me to detail the proposed analogy. Bram Stoker's Dracula of the North American Francis Ford

Coppola was the chosen one. The next step is to compare the film and the play – both presenting the traditional vampire story – trying to set up the analogy between lighting and editing with a focus on a film and a play that deal with the same story. It is also relevant to remember the fact that both – lighting and edition cans appear in several other forms; many times, far away from the ones crystallized in the theatre drama and in the classic American narrative film, as well. A small dive into the work of the soviet film maker Sergei Eisenstein and into some contemporary plays I was involved with, enlarge this discussion.

Concluding what I exposed above, it's worth considering how the idea of fragmentation, strongly developed throughout the whole Twentieth century, turned edition and lighting, each one on its own way and type of vehicle, into supportive narrative devices.

Keywords: Analogy, Light Design, Edition.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 13

INTRODUÇÃO 15

1 OBSERVAÇÃO DOS PROCESSOS RELACIONADOS À PEÇA *SANGUE BOM* 19

1.1 A Cia. PeQuod 19

1.2 A PeQuod e o Cinema 24

1.3 *Sangue Bom* 27

1.4 *Sangue Bom*, Teatro Dramático? 41

1.5 O Desenvolvimento dos Processos de *Sangue Bom* na Continuidade da PeQuod 47

1.6 A Função da Iluminação na Peça *Sangue Bom* 49

2 APROXIMAÇÃO ENTRE CERTOS PROCESSOS DO TEATRO DRAMÁTICO E DO CINEMA CLÁSSICO NARRATIVO 63

2.1 O Cinema Clássico Narrativo e a Montagem 63

2.2 O Cinema como Arte da Construção a Partir do Fragmento. O Espaço Cinematográfico 73

2.3 O Fragmento, Base do Espaço Cinematográfico, e o Espaço Teatral 85

2.4 O Tempo como Componente da Narrativa 96

3 ILUMINAÇÃO X MONTAGEM 106

3.1 O Drácula de Coppola 106

3.2 *Sangue Bom* x *Drácula* 114

3.2.1 Referenciado pelas estruturas de montagem 114

3.2.2 Referenciado pelos movimentos de câmera 127

3.3 Abrindo possibilidades - Eisenstein 132

3.4 A Montagem Eisensteiniana(o Espaço) 133

3.5 A Montagem Eisensteiniana (o Tempo) 140

3.6 Outras Formas de Utilização da Iluminação 145

CONCLUSÃO 160

REFERÊNCIAS **176**
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS **180**

ÍNDICE DE FIGURAS

Caixa com fluorescentes em vista superior. 38

Tampa raio da caixa de fluorescentes . 38

Caixa com fluorescentes em vista lateral. 39

Visualização do efeito do raio. 39

Foto do raio aceso durante apresentação de *Sangue bom*. 39

Dispersão cônica da luz do refletor em vista lateral. 50

Dispersão cônica da luz do refletor em vista superior. 50

Funcionamento da luz lateral sobre os balcões cenário. 52

Simulação da projeção de sombra de um boneco sobre outro. 53

Funcionamento da luz lateral sobre balcão em deslocamento. 54

Foto janela gótica acesa. 55

Foto do contraluz da donzela saindo pela caixa-porta. 56

Foto do sequencial de lâmpadas pisca na apresentação do caçador. 57

Simulação do mecanismo do efeito do sol. 58

Simulação do efeito de *zoom out* com a luz. 60

Foto do facho de luz materializado pela fumaça. 60

Elementos do tradicional palco italiano. 89

Simulação da caixa elevador de *Filme Noir*. 129

Planta baixa do cenário de *Deve haver algum sentido em mim que basta*. 149

Cena vermelha de *Deve haver algum sentido em mim que basta*. 152

Cena azul de *Deve haver algum sentido em mim que basta*. 152

Cena verde de *Deve haver algum sentido em mim que basta*. 152

Simulação da luminária usada em *Pequenos trabalhos para velhos palhaços*. 157

APRESENTAÇÃO

Trabalho como iluminador cênico desde 1991, quando conheci o iluminador Aurélio de Simoni e comecei a trabalhar com ele. À época, estudava na escola de cinema da UFF, onde tinha ido parar depois de uma incursão ingrata, de quatro anos, na Escola de Química, no curso de Engenharia Química, da UFRJ. O fato de não mais suportar a Escola de Química, aliado a uma paixão pelo cinema como espectador, fez-me buscar o sonho de trabalhar com produtos para a grande tela e fazer dela o meu veículo de expressão. Meu primeiro trabalho, como parte da equipe de montagem de luz, foi uma encenação da Cia. Ensaio Aberto para *Tambores na noite* [1991], de Bertolt Brecht, realizada no Centro Cultural Banco do Brasil. Em um primeiro momento, a necessidade de dinheiro foi o motor que me levou ao teatro. Posteriormente, o contato com a pessoa Aurélio, com seu didatismo, sua generosidade e, acima de tudo, seu olhar apaixonado pelo que fazia, levou-me a ser envolvido pelo mundo do teatro. Como dizem, foi aí que o bichinho do teatro me mordeu, e, depois do contágio, nosso destino está traçado e estamos fadados a viver, prazerosamente, dentro de teatros pela vida a fora. O teatro me fez deixar de lado a universidade de Cinema. Aquilo não mais me interessava. Eu queria mesmo era fazer teatro. Parei de frequentar a universidade e passei a me dedicar inteiramente à minha atividade profissional. Comecei a estudar teatro por conta própria, a fim de poder entender o que meu mestre transmitia e conseguir conversar à altura com pessoas do meu meio profissional. Fui me aperfeiçoando tecnicamente com a continuidade do trabalho e vendo cada vez mais autores, atores, diretores e criadores diferentes. O leque se abriu e percebi que havia muito ainda a conhecer. Agora, quando estou aqui a escrever uma dissertação de mestrado sobre possibilidades relacionadas ao meu fazer, há muito, mas muito mesmo, a conhecer! Em verdade, sempre há muito a conhecer! Segui minha carreira como montador de luz e, posteriormente, primeiro assistente de Aurélio. Ele começou a me repassar alguns serviços dos quais não tinha como dar conta, visto que seu volume de trabalho era impressionante, e começou assim minha carreira como criador de desenhos de luz. Construí uma carreira na qual, por muitos anos, ouvi que a única maneira de aprender a profissão era colar com alguém que soubesse e ir trabalhar com ele. Em 2003, pensei que gostaria que houvesse um pensamento maior dedicado ao meu fazer, parte da instrumentação de construção da cena teatral. Gostaria eu mesmo de dedicar mais tempo a refletir sobre as possibilidades que

acabamos explorando de forma intuitiva empiricamente. Resolvi, então, voltar a estudar; terminar a universidade de Cinema, paixão que carrego comigo até hoje na condição de espectador, e me dedicar a pensar, dentro da academia, sobre o meu fazer, paixão que me avassala na condição de artista. A união dessas paixões deu origem a este projeto.

O desafio que se coloca é o de juntar teoria e prática. Nunca fui um teórico, e esta é minha primeira incursão nesses mares. Mares turbulentos, por sinal. A dificuldade de conseguir organizar e sistematizar o pensamento – tentando dar voz a algo que, na prática, durante o ato do fazer teatral, parece tão natural que dá a impressão de fazer parte de nós mesmos, como no ato de dirigir, quando o veículo, com o passar do tempo, parece ser uma extensão de nosso corpo – é imensa. Perceber que não podemos fazer da nossa voz, da nossa opinião, uma verdade incontestável, conseguir relativizar o juízo de valor sobre os temas tratados, dando ouvido a opiniões diversas e diferenciadas, saber que não estamos descobrindo a pólvora, que já foi descoberta há muito tempo, reconhecer a nossa ignorância em relação a algo com o que lidamos cotidianamente, entre outros, foram apenas alguns aprendizados que o processo me proporcionou.

Faltava ainda encontrar um *link* entre o que estudava na universidade de Cinema e minha prática teatral. O conhecimento adquirido sobre cinema na academia acabou por ser fundamental para indicar uma resposta a essa pergunta. Ainda cursando a graduação em Cinema, dentro de uma cadeira destinada ao ensinamento de como formatar um projeto de monografia ou dissertação, ministrado pela professora Gabriela Lírio, os alunos precisavam propor um projeto para monografia. Imediatamente, vi a chance de começar a juntar as duas atividades às quais me dedicava: o estudo de cinema e a prática teatral. Mas como? Por onde? Aí entram em cena a Cia. PeQuod de teatro e *Sangue bom*. Fiz parte da equipe de criação da peça, na condição de iluminador cênico, e, ao finalizar o processo de construção da peça, junto aos demais realizadores, tive a mais nítida sensação de que estávamos fazendo um tipo de teatro que remetia ao cinema. Por momentos, ao assistir à peça, a sensação era de estar diante da grande tela. O que provocava essa sensação? Como a iluminação contribuía para criar tal *feeling*? Propus-me a refletir sobre isso e a transformar tal reflexão em uma ideia que trouxesse essa conexão entre estruturas do teatro, em particular a iluminação cênica, e do cinema. Estava aí indicado o objetivo da viagem a seguir. Objetivo grande e difícil, como assim o era a grande baleia branca para aquele capitão que teve sua perna arrancada por ela no romance *Moby Dick*, de Herman Melville. Restava embarcar em nossa nave em busca de nossa baleia.

INTRODUÇÃO

Esta dissertação pretende aproximar os universos do cinema e do teatro, focalizando uma ferramenta utilizada na construção da narrativa por cada um desses veículos e buscando uma analogia entre elas: a iluminação cênica e a montagem. Para conseguir tal aproximação, o caminho escolhido foi o de seguir a sequência de fatos que levaram à construção de tal pensamento da forma que ele empiricamente aconteceu. O episódio que deu origem às reflexões que serão aqui mostradas foi a observação (na prática, durante o processo de montagem) que, ao assistir, na posição de espectador comum, ao espetáculo de animação *Sangue bom* (1999), da Cia. PeQuod de teatro, tinha a impressão de estar em um campo onde se tornava tênue a linha que separa a narrativa teatral da cinematográfica. Muitas vezes, durante a peça, a impressão de estar vendo um filme se fazia sentir. Por que isso? E – como sou iluminador cênico e fui o criador do desenho de luz do espetáculo – como a iluminação cênica contribuía para isso? Tais foram as perguntas que deram *start* ao pensamento encontrado aqui.

No primeiro capítulo, após uma pequena apresentação – que procura situar o leitor diante da minha qualificação profissional como iluminador cênico e da relação que possuo com o cinema e as suas construções por ter me graduado no curso de Cinema da Universidade Estácio de Sá –, o foco recai sobre a Cia. PeQuod e *Sangue bom* especificamente. Para fazer o leitor penetrar na proposta, optei por reproduzir o caminho como ele se deu na prática, ou seja, começar por aproximá-lo do trabalho da Cia. PeQuod e do meu trabalho como iluminador cênico ligado a esta. Como conheci o diretor da PeQuod, Miguel Vellinho, e baseado em que se estabeleceu nossa parceria, é o ponto inicial. Em seguida, busco trazer a relação que o trabalho da Cia. tem com a linguagem cinematográfica: como ele se desenvolveu e como as referências cinematográficas são parte da vida da PeQuod, fazendo com que estas sejam fundamentais no desenvolvimento da narrativa nas peças produzidas pela mesma. Daí, partimos para *Sangue bom* propriamente – para trazer ao conhecimento do leitor a história da peça e buscar relatar o que de diferente acontecia aí. Melhor dizendo, trazer as observações que despertaram nosso interesse durante o processo de composição da sua estrutura e tentar fazê-lo mergulhar nas mesmas inquietações que me motivaram e inquietaram. É claro que, por eu estar ligado à concepção da iluminação cênica, muitas dessas observações já são calcadas em processos ligados à luz ou a

estruturas que acabaram por ser determinantes na criação da mesma. Nesta primeira parte, a principal fonte utilizada para referenciar o leitor diante desse quadro são matérias e críticas que tratam do trabalho da PeQuod e da peça *Sangue bom*, particularmente, retiradas de jornais e *sites*. O artigo "Ação! As aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação" escrito pelo diretor da Cia. já aparece também como fonte de consulta, sendo recorrente durante toda esta dissertação.

Após fazer com que o leitor tivesse conhecimento daquilo que originou a inquietação diante da peça em questão, se fez necessário, da perspectiva da peça – pois até aí pouco falamos de cinema –, identificar o recorte proposto para que, ao falar das linguagens cinematográfica e teatral, não estivéssemos diante de um sem-número de alternativas que tornariam difíceis a construção de qualquer analogia. Enquadrar a peça em um gênero teatral específico, dentro de certos parâmetros baseados fundamentalmente em ideias de Peter Szondi e Hans-Thies Lehmann, foi o passo seguinte. Para finalizar o primeiro capítulo, após um pequeno item no qual procuro identificar como os processos que se originaram em *Sangue bom* foram marcantes para o caminho seguido pela PeQuod em sua continuidade, volto a focar os processos de iluminação utilizados na narrativa da peça para tentar trazer a percepção de que a mesma é fundamentalmente, nesse caso, uma ferramenta indispensável para que a possibilidade de fragmentar as cenas e encadeá-las posteriormente se estabeleça. Tal processo, de recorte e reconstrução, pode ser pensado como a ideia fundamental da edição cinematográfica, e é aí que se estabelece a analogia que será aqui proposta. Para concentrar a atenção em questões ligadas à iluminação cênica, é necessário algum conhecimento sobre suas técnicas. Para tal, foi de extrema importância J. Michael Gillette e seu *Designing with light*.

É aí que se estabelece o *link* de nossa analogia: a iluminação como possibilidade de edição. No entanto, falar de edição no cinema é também abrir uma porta que mostra um sem-número de caminhos. É importante, então, identificar qual desses caminhos pretendemos seguir, e, para isso, se torna imprescindível pensar um pouco sobre o cinema e suas construções, particularmente a montagem.

O segundo capítulo é quase totalmente dedicado a trazer ideias de como o cinema e o teatro se relacionaram, historicamente, com as relações de espaço e tempo na narrativa. Relações estas que são os alicerces da ideia de montagem no cinema, calcada em uma maneira de lidar com uma inevitável descontinuidade de espaço e tempo que acontece quando se liga e desliga

uma câmera. Esse capítulo começa por tentar compreender como a montagem foi fundamental para a existência de uma forma de cinema dominante: o cinema clássico narrativo desenvolvido a partir das experiências de D.W. Griffith nos Estados Unidos no começo do século. Tal forma será essencial no desenvolvimento da ideia, pois, quando formos restringir o recorte da analogia, procurando um filme para ladear a peça da PeQuod, este estará inserido dentro desse gênero cinematográfico. Posteriormente, veremos itens dedicados à análise da construção do espaço no cinema e no teatro, e no significado do tempo como integrante da narrativa em ambos os veículos. Ismail Xavier, Vincent Amiel, Noel Burch e Tom Gunning, da parte do cinema, e Hans-Thies Lehmann, Jean Jacques Roubine e Adolph Appia, da do teatro, são as principais fontes aí encontradas.

No terceiro capítulo, caminho ao encontro da analogia propriamente dita. Para que esta pudesse acontecer, era preciso encontrar um filme que pudesse se relacionar com *Sangue bom*. Aí entra em cena o fato de a peça tratar de um triângulo amoroso pertencente ao místico universo do personagem vampiro: o vampiro, a donzela suicida e o caçador de vampiros. Nada melhor, para facilitar a analogia, que procurar um filme que tratasse também de uma história de vampiro. *Drácula de Bram Stoker*, do norte-americano Francis Ford Coppola, havia me atingido violentamente quando da sua exibição nas telas brasileiras e além disso pode ser enquadrado tranquilamente como cinema clássico narrativo, onde a montagem segue certos condicionantes que serão importantes para nossa comparação sendo, graças a isso, o escolhido. Segue-se uma análise do filme focada em fazer o leitor ter uma compreensão da história e da forma como ela é contada, com destaque para os mecanismos de montagem. O próprio Francis Ford Coppola, James V. Hart (roteirista do filme), Raymond Macnally e Radu Florescu são as principais fontes aí encontradas. Ladear o filme e a peça é o próximo passo, fechando assim um estudo de caso que desejo possa trazer uma generalização no que diz respeito ao uso das ferramentas nos dois gêneros em que se enquadram filme e peça. Para essa comparação mais específica, parto das estruturas do filme cristalizadas pelo gênero clássico narrativo, especialmente as de montagem e movimento de câmera, para pensar o reflexo das ideias que as fundamentam na peça. Aí o trabalho tem como fonte o filme em si e o registro da peça em vídeo.

As linguagens que são aqui abordadas, no caso o cinema e o teatro, obviamente não se resumem, no entanto, aos dois recortes propostos – teatro dramático e cinema clássico narrativo. É preciso perceber que esse é apenas um pequeno ponto no universo em questão, mesmo quando

se trata apenas das ferramentas *iluminação cênica* e *montagem*, e que há ainda uma imensa possibilidade de utilização destas, explorada ou virgem. Tal percepção dá sequência a esta dissertação, que abre espaço, nesse capítulo, para outras formas de utilização das mesmas. Quando se fala de montagem, o nome do cineasta soviético Sergei Eisenstein vem imediatamente à tona, visto que ele foi um dos grandes pensadores de tal ferramenta, formulou processos muito distintos dos encontrados na linguagem clássico-narrativa – sua contemporânea –, colocou-os em prática e deixou registradas em livros suas ideias. Seu cinema e seus escritos são nesse ponto minha principal fonte. Quanto à iluminação como ferramenta teatral, procuro trazer a questão para um tempo mais próximo, analisando peças contemporâneas com as quais estive envolvido no processo de criação que fazem um uso da iluminação que em nada se relaciona à possibilidade de fragmentar e rearranjar a cena espacial e temporalmente – que é aquilo que a aproxima da montagem. Hans-Thies Lehmann e Jean Jacques Roubine são, de novo, fontes fundamentais.

A conclusão se dá sob duas perspectivas: uma relacionada à montagem, que procura refletir sobre os reflexos que a ideia de edição tem sobre a sociedade do pós-guerras, e outra mergulhada na iluminação cênica, que procura mostrar que o ato de decompor e recompor cenas, fragmentando-as espacial e temporalmente e as recolando segundo uma nova ótica, que é tão caro à montagem cinematográfica, fazem parte do cotidiano do iluminador cênico. Dificilmente acontece de o iluminador se deparar com o ensaio de uma peça para qual irá criar o desenho de luz e não ter, em algum momento, tal pensamento. Onde posso cortar? Como posso juntar? São perguntas de seu cotidiano. Há a possibilidade de construir o desenho de luz a partir de estruturas que nada têm em comum com tais perguntas. A possibilidade aqui abordada é apenas uma em uma imensa gama, no entanto, o pensamento que ela contém, e aqui falo por experiência própria, é o mais comum no cotidiano de profissionais de iluminação. Esse é o caminho por onde pretendo navegar com o leitor dentro de um mar de possibilidades. Resta embarcar para que possamos nos deslocar para alto-mar.

1 OBSERVAÇÃO DOS PROCESSOS RELACIONADOS À PEÇA *SANGUE BOM*

1.1 A Cia. PeQuod

PeQuod é o nome da nave que leva o obcecado capitão Ahab em busca da grande baleia branca Moby Dick. Pois foi dessa história que o ator e diretor Miguel Vellinho retirou o nome para sua recém-fundada companhia de teatro em 1999. Natural de Pelotas, Rio Grande do Sul, o ator-diretor, no entanto, tem sua carreira iniciada muito antes disso. Aluno do curso de teatro da Universidade do Rio de Janeiro (UniRio), ele é um dos fundadores – juntamente com outros dois alunos do mesmo curso, Luiz André Cherubini e Sandra Vargas – do Grupo Sobrevento de Teatro, em novembro de 1986. O primeiro espetáculo do grupo foi uma montagem de *Ato sem palavras*, de Samuel Beckett, em 1987, que depois veio a resultar, junto a outras peças curtas do mesmo autor, no espetáculo *Beckett*, de 1992. Foi nesse momento que minha história pessoal veio a se cruzar com a dele, com o teatro de animação, do qual nada ainda sabia, e com o Grupo Sobrevento.

Quando dessa montagem, o diretor Luiz André Cherubini entrou em contato com o iluminador Aurélio de Simoni para que ele fizesse a criação do desenho de luz. Impossibilitado devido ao excesso de trabalho, Aurélio, um dos mais renomados iluminadores da cena carioca, abre mão do projeto e indica um jovem que estava trabalhando para ele fazia algum tempo e que considerava uma boa escolha: Renato Machado. Não muito convencido, Cherubini preferiu entrar em contato com outro já renomado iluminador, Paulo César Medeiros, contando a ele o ocorrido com Aurélio e mencionando a indicação já feita. Paulo César, que também estava impossibilitado de assumir o trabalho pelo mesmo motivo, corrobora a indicação de Aurélio. Após ouvir o mesmo de dois profissionais já estabelecidos e de qualidade indiscutível, Cherubini resolve arriscar e faz o convite ao indicado. Aí começa nossa parceria que, para minha felicidade, permanece até hoje.

Antes disso, no entanto, o grupo, e, por conseguinte, Miguel, já havia realizado outras três montagens: *Sagruchiam Badrek*, também de 1987, *Um conto de Hoffman*, de 1988, e *Mozart moments*, de 1991. Este último foi criado para comemorar os duzentos anos da morte do compositor austríaco e teve estreia no Centro Cultural Banco do Brasil. A ideia era que fosse um trabalho voltado para o público de qualquer idade, e inicialmente aconteceu em espaço não convencional: era realizado na área de convivência do centro cultural em meio aos frequentadores. Os atores, usando figurinos de época, se misturavam aos passantes trazendo consigo uma carroça. Ao estabelecer uma posição, fixavam a carroça, e desta saiam os bonecos que contavam trechos da vida de Mozart, tentando trazer, mais que uma cronologia histórica, traços da personalidade do compositor e momentos brilhantes de sua obra.

A técnica de manipulação utilizada é o *Bunraku*, de origem japonesa, na qual cada boneco é manipulado diretamente por dois ou três manipuladores, sendo um responsável pela cabeça e um dos braços, outro pelo outro braço e o tronco, e o terceiro pelas pernas. Na cabeça está colada uma vara para que o manipulador possa segurá-la sem ter contato direto com a mesma; todos os demais pontos são de contato direto entre o manipulador e o boneco, sem intermediações. Já aí, o grupo desenvolvia uma interação entre a atuação dos bonecos e os atores. Seus três integrantes atuam na peça além de manipularem os bonecos. Por exemplo: há uma cena em que, enquanto Luiz André e Sandra manipulam o boneco de Mozart, Miguel está afastado da carroça e vive o cabeleireiro do músico. Toda a cena se constrói através do diálogo de Mozart, boneco, com seu afeminado cabeleireiro, ator.

A repercussão da peça na época foi muito grande e o grupo acabou sendo agraciado com o Prêmio Coca-Cola de Teatro Infantil de 1991 e com o Prêmio Maria Mazzeti/Rio Arte de Teatro de Bonecos. Podemos perceber a dimensão dessa repercussão ao colocar o olhar sobre algumas críticas recebidas:

> Complicado? Mozart para crianças? Música clássica e vida trágica combinam com sorrisos infantis? Nada complicado. Quando feito com inteligência, o teatro conta histórias que as crianças entendem e apreciam, mesmo que tenham momentos tristes. E é isso o que o Sobrevento consegue. Em *Mozart moments*, tudo se encaixa muito bem para a realização de um espetáculo criativo, diferente e de muito bom nível.[1]

[1] AUTRAN RIBEIRO, Pedro. O Estado de São Paulo – Grupo Sobrevento/histórico/Mozart/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/mmproj.pdf>.

> Quem pensa que Mozart pode tornar-se maçante para crianças está redondamente enganado e ficará encantado com mais um trabalho de alto nível do Sobrevento. A técnica do Grupo é tamanha que as marionetes chegam a respirar. Cada movimento é perfeito, delicado e exato, como poucas vezes se vê em marionetes.[2]
>
> *Mozart moments* é um dos espetáculos de bonecos mais criativos dos últimos tempos.[3]

Quando começou a minha relação com o Grupo Sobrevento, graças em especial a *Mozart moments*, ele já era um conhecido grupo de teatro de animação radicado no Rio de Janeiro, cujos integrantes eram oriundos de diferentes partes do globo – Luiz André carioca, Miguel Vellinho gaúcho e Sandra Vargas chilena. Já eu era apenas o assistente de um renomado iluminador e meu mestre. É certo que, ao final desse mesmo ano de 1992, ano do nosso encontro, acabei recebendo minha primeira indicação a um prêmio de teatro na categoria de melhor iluminação: o Prêmio Coca-Cola de Teatro Jovem pelo trabalho em *Os meninos da Rua Paulo* com encenação de Ricardo Kosovski. É certo também que, quando o encontro se deu, isso ainda não havia ocorrido, e eu só tenho a agradecer a generosidade e a compreensão dos integrantes do grupo.

Quanto ao nosso primeiro trabalho em parceria (*Beckett* [1992]), trata-se da encenação de três peças curtas do dramaturgo irlandês: *Ato sem palavras*, de 1956, *Ato sem palavras II*, de 1959, e *O improviso de Ohio*, de 1981. A montagem teve grande repercussão e acabou por ser convidada para participar, no ano 2000, do festival *Beckett Time* – somente destinado à encenação de peças do dramaturgo, em Galsgow, Escócia –, do *Dublin Fringe Festival*, em Dublin, Irlanda, terra natal do dramaturgo, e do *Festival de Otoño de Madrid*, Espanha. A repercussão pode ser entendida através da visão de trechos de algumas críticas por ela recebidas:

> *Beckett* é um espetáculo feliz pelo acerto da obra, pela qualidade dos atores-manipuladores, pela seriedade despretensiosa com que os originais foram tratados. A montagem envolve a plateia e comunica-se plenamente. Passa ao público as ideias soturnas do dramaturgo e brinca delicadamente com elas. Nesta

[2] SANDRONI, Luciana. O Globo – Grupo Sobrevento/histórico/Mozart/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/mmproj.pdf>.
[3] CARNEIRO NETO, Dib. O Estado de São Paulo – Grupo Sobrevento/histórico/Mozart/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/mmproj.pdf>.

> temporada de muitos risos e poucas ambições, é um modelo de bom teatro, certeiro e eficiente.[4]
>
> Os bonecos salvaram o meu Festival. Acreditem-me, era a última coisa que eu teria esperado. [...] Houve muita variedade este ano, houve grandes nomes, houve maravilhosas casas cheias – mas se não fosse pelo Grupo Sobrevento e pelo Théâtre Granit, teria havido uma sensação de pouco envolvimento emocional, prazer e inspiração, que são preciosos.[5]
>
> É preciso deixar assinalada a excepcional qualidade do trabalho do Grupo Sobrevento na montagem dos *Atos sem palavras*, de Samuel Beckett, com um único boneco, sem rosto ou detalhes, atingindo inesperados níveis de expressividade. Um trabalho memorável.[6]

A encenação coloca os bonecos na janela de venezianas abertas de uma casa que se apresenta em avantajado estado de descaso, com um tratamento nas paredes que as deixam sujas e infiltradas. Sentado à uma velha mesa, no canto direito do palco, está um violinista que, prosseguindo a pesquisa de interação entre bonecos e atores, participa da cena fazendo todas as intervenções sonoras relacionadas aos movimentos dos bonecos, com uma partitura original, composta por Queca Vieira, que proporciona ao espectador quase sentir a angústia dos personagens de *Beckett*. Vale ressaltar que em *O improviso de Ohio* não há participação de bonecos na encenação, sendo esta calcada na imobilidade dos dois atores que a representam, sentados de cabeça baixa, em posição espelhada, em torno da mesa já citada. Eles são como um duplo que se desfaz pela inserção de movimentos bruscos de um deles enquanto o outro lê um livro de onde supostamente vêm as palavras que ali são ditas.

Após nosso primeiro contato em *Beckett*, a parceria se estabeleceu, e fizemos juntos outros onze trabalhos: *Mozart moments*, em criação de luz retroativa;*O teatro de brinquedo*, de 1993; *Ubu!*, de 1996; *Cadê o meu herói?*, de 1998; *O anjo e a princesa*, de 1999; *Submundo*, de 2002; *Cabaré dos quase-vivos*, de 2006; *O copo de leite*, de 2007; *Orlando furioso*, de 2009; *Bailarina*, de 2010, e *Meu jardim*, também de 2010. O grupo hoje possui sua própria sede, que fica no bairro do Bresser, zona metropolitana de São Paulo, onde são desenvolvidos e apresentados os novos projetos.

Entre as criações de *Ubu!* e *Cadê o meu herói?*, acontece um fato crucial para o

---

[4] GÚZIK, A. Bonecos de Beckett: teatro a sério (E as peças do dramaturgo ganham humor). *Jornal da Tarde*, São Paulo, 09 jul. 1993. Divirta-se, p. 2-A.
[5] CONLEY, S. Festival 2000 *Wrap Up. WOW! – What´s on Where – Eircom Dublin Theatre Festival*. Out. 2000. Disponível em: <http://www.wow.ie/theatre/Tfea630.htm>.
[6] HELIODORA, Bárbara. O Globo – Grupo Sobrevento/histórico/Beckett/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/bkproj.pdf>.

surgimento da Cia. PeQuod. Parte do núcleo do Grupo Sobrevento, dois de seus três fundadores, Luiz André Cherubini e Sandra Vargas, resolve se mudar para São Paulo, e seu terceiro membro, Miguel Vellinho, decide permanecer no Rio de Janeiro. Assim, surgia uma dificuldade para a continuidade de um trabalho de criação imposta pela distância. Miguel, então, resolve promover uma oficina de manipulação de bonecos visando formar profissionais que pudessem trabalhar com ele em futuras criações e começa uma nova empreitada.

Desta oficina, acabaram por sair os integrantes da primeira formação da PeQuod. Em um primeiro momento, Miguel e mais cinco pessoas saídas da oficina começam a trabalhar, após o termino da mesma, em função de um projeto específico. Tratava-se de um desejo do diretor de trazer para a cena uma história que pudesse representar a dicotomia na qual está inserido o próprio boneco, que só ganha vida nas mãos do manipulador: o amor entre o vampiro, personagem que é um morto-vivo, que tem como sina percorrer eternamente a desgraça humana, e a mocinha suicida, que vê em seu amor por este uma possibilidade de enfrentar seu desejo de morte. Personagens que estão entre a vida e a morte, bem como o objeto principal da arte do teatro de animação.

Surge então, após um exaustivo ano de trabalho de confecção e ensaios, *Sangue bom*, primeiro espetáculo da PeQuod, que ainda não se entendia como companhia. Portanto, a peça ainda é levada ao público como um trabalho do Grupo Sobrevento. Devido à repercussão positiva alcançada pela peça, seus participantes decidem dar continuidade ao trabalho em conjunto, formando um novo núcleo, que acaba por se transformar na PeQuod – como nos diz Vellinho em entrevista concedida ao jornal *O Povo*, de Fortaleza, em 2004:

> Eu sou do Sobrevento também. Com a transferência da companhia para São Paulo, reuni algumas pessoas que já trabalhavam com a gente para desenvolver um outro trabalho, ainda no Rio. Nós ficamos uns oito meses numa longa oficina, debruçados sobre o primeiro espetáculo que foi *Sangue bom*. Depois foi mais um ano inteiro de montagem, estreamos no final de 1999 e começamos a viajar em 2000. Percebemos que todo o trabalho não havia sido em vão, e surgiu uma vontade de constituir uma nova companhia. Foi quando surgiu a PeQuod, que eu dirijo e coordeno.[7]

Graças aos anos de contato já estabelecidos devido ao nosso trabalho em conjunto no

[7] VELLINHO, Miguel. In: BESSA, Silvia. *Marionetes da desilusão*. Noolhar. 26 nov. 2004, p. 1. Disponível em: <http://adm.noolhar.com/servlet/opovo?event=ctdi_noticiaForPrint&NOT_cod=420904>. Acesso em: 21 jun. 2010.

Grupo Sobrevento, Miguel acaba por me convidar para fazer a criação de luz de seu primeiro trabalho como diretor afastado do grupo. Aceitei prontamente o convite, e começou aí minha parceria com a PeQuod, que resultou na criação do desenho de luz para todos os trabalhos da companhia, a saber: *Noite feliz*, de 2001; *O velho da horta*, de 2002; *Filme noir*, de 2004; *Peer Gynt*, de 2006; *A chegada de Lampião no inferno*, de 2009, e *Marina*, de 2010.

1.2 A PeQuod e o Cinema

Sangue bom é o trabalho que deu origem ao pensamento que pretendemos aprofundar nesta dissertação. Foi quando nós, os realizadores da encenação, nos deparamos com os problemas impostos pela encenação da peça e fomos obrigados a refletir sobre os mesmos, apresentando soluções para eles, que percebemos que estávamos diante de um processo no qual se fazia mais tênue que de costume a linha que separa as estruturas do teatro e do cinema, como deixa claro o próprio Miguel Vellinho em entrevista dada ao jornal *Estado de Minas*:

> Esteticamente, a produção fundamenta o trabalho do grupo por ter sido a primeira criação de 1999. Foi naquele ano que os bonequeiros optaram por enfocar o tratamento da linguagem cinematográfica no teatro de bonecos e, desde então, vêm intensificando as pesquisas nesse campo.[8]

É claro que quando se fala de teatro e cinema sem propor um recorte mais preciso, acaba-se por entrar em um universo de abrangência imensa, onde seria impossível dar conta de todos os seus aspectos. Assim, a partir da experiência do processo de criação da peça, pretendo fechar e delimitar a área de atuação desta reflexão dentro do tipo de teatro ao qual ela pertence, o teatro dramático. Da mesma forma que, para usar como contraponto a análise das articulações percebidas da parte do universo cinematográfico, foi escolhido o cinema clássico narrativo, devido à semelhança entre algumas das ideias fundamentais de ambos, com o olhar direcionado a uma obra que conta a mesma história que a peça da PeQuod, o longa metragem *Drácula de Bram Stoker* (1992), do diretor norte-americano Francis Ford Coppola.

[8] MELO, Janaina Cunha. Animação com jeito de cinema. *Jornal Estado de Minas*. 15 jun. 2005, Cultura, p. 10.

Este trabalho pretende se debruçar sobre mecanismos e articulações que dizem respeito à iluminação cênica e seus desdobramentos no que concernem à narrativa teatral abordando – é bom que se diga – apenas um aspecto entre os muitos possíveis. Esse aspecto é a semelhança entre o resultado obtido através de processos de iluminação cênica no teatro dramático e a montagem no cinema clássico narrativo. Não se deixarão de lado, no entanto, algumas outras possibilidades de articulação, e se fará, também, uma reflexão, não tão profunda, das mesmas. Antes de entrar propriamente nas observações relativas ao processo de criação da peça da PeQuod, que será o ponto de partida das reflexões propostas – como de fato aconteceu na prática –, vale dizer que essas aproximações entre as possibilidades do teatro e do cinema fazem parte do desenvolvimento da vida da companhia. Seu próprio diretor publicou um texto sobre isso chamado "Ação! Aproximação entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação", que inclusive servirá de bibliografia para esta dissertação. Outros vários trabalhos posteriores a *Sangue bom* exploram a dita aproximação. Tal fato é muito visível nos trabalhos *Filme noir* (2004), *Peer Gynt* (2006), *A chegada de Lampião no inferno* (2009) e *Marina* (2010). *Filme noir*, que já tem em seu próprio título uma referência ao cinema, foi inclusive agraciado com o Prêmio Shell de Teatro na categoria melhor iluminação, e suas articulações são basicamente um desenvolvimento e uma depuração de uma série de técnicas que surgiram em *Sangue bom*:

> Criada em 1999, com a montagem do espetáculo *Sangue bom*, a Cia. PeQuod traz ao público, com *Filme noir*, o trabalho mais maduro de sua longa pesquisa sobre a adequação da linguagem cinematográfica ao teatro de animação.[9]

A peça trata, como o próprio nome diz, de uma interseção com o cinema *noir*, gênero de filme americano desenvolvido na década de 40 no qual os personagens centrais das tramas espelham, de certa forma, a desesperança e o desespero de um mundo em guerra, no qual o ser humano, mesmo que ele seja o herói da história, não é tido como um ser de moral inabalável, inatingível, e sim como um complexo emaranhado de problemas e conflitos em que nem sempre se opta pelo caminho da ética:

[9] *Filme noir*. Site Cultural Muito. Disponível em: <http://www.muito.com.br/130804-teatro.htm>. Acesso em: 13 ago. 2004.

> Um detetive ao mesmo tempo heroico e cheio de dúvidas. Uma mulher fatal. Um crime em circunstâncias desconhecidas. É a fórmula do sucesso de dezenas de filmes feitos nos Estados Unidos nos anos 40, que acabaram criando um gênero: o filme *noir*.[10]
>
> Criada pelos críticos de cinema franceses para destacar certas particularidades temáticas e visuais, a expressão *noir* sintetiza um visual expressionista, carregado em luz e sombra, preto e branco. Nos roteiros há sempre um clima de corrupção, desconfiança e ansiedade. Detetives particulares, policiais, assassinos, mulheres fatais, lindas e perigosas, integram o quadro de personagens. *Flashbacks* e *voice-over* surgem como recursos narrativos que conduzem a trama. Nas palavras de Charles Highan e Joel Greenberg no livro *Hollywood in the forties*, o cinema *noir* mostrava "um mundo de trevas e violência e, sobretudo, sombra, sobre sombra, sobre sombra...[11]

Os filmes da década de 40 eram todos em preto e branco, por conseguinte a estética visual proposta pela encenação se baseia em que todos os bonecos e objetos utilizados estejam na palheta do cinza, ou seja, todos são pretos, brancos ou em algum tom de cinza. Desse modo, a iluminação também teve que buscar uma forma de fugir à temperatura de cor imposta pelo filamento das lâmpadas incandescentes ou halógenas – que formam a base do equipamento de iluminação encontrado nos teatros de maneira geral – e que variam entre 2000 K e 3200 K, ou seja, de tom amarelado. Para isso, foi feita uma pesquisa de filtros de cor com o intuito de descobrir aquele que melhor transmitia a ideia do filme preto e branco ao espectador.

Foram testados os filtros de densidade neutra, que aparentemente possuem a cor cinza, mas que na verdade apenas diminuem a intensidade da luz incidente, mantendo as suas características, e alguns filtros de correção de tungstênio para a luz do dia, ou seja, filtros que, quando se está filmando com luz natural e fontes de luz de tungstênio simultaneamente, corrigem a temperatura de cor destas para que a impressão no filme fotográfico se dê por igual, sem distorções, conhecidos como CTB (*Color Temperature Blue*). Ao final dos testes, chegou-se à conclusão que a melhor opção era o filtro da marca Lee número 201 (*Full CT Blue*) que, apesar de possuir um aspecto azulado, ao se misturar com a palheta cinzenta de objetos e bonecos, e levando-se em consideração a opção pelo uso de uma constante *fog* para marcar os ângulos dos fachos, sabendo-se que a fumaça solidifica para o olhar o cone luminoso que sai dos refletores, no transcorrer das apresentações, trazia uma leitura de cinza que acentuava a percepção de preto e branco da cena. Praticamente, todos os refletores e as fontes luminosas do espetáculo usavam

[10] GALINDO, Rogério Waldrigues. Um filme de detetives no palco. *Gazeta do Povo*. Caderno G, p. 4.
[11] PAIVA, Vany. Exercícios de interseção. Carta Maior – Agência de Notícias. 25 ago. 2004, p. 2. Disponível em: <http://agenciacartamaior.uol.com.br/arte/imp_visualiza _arte.asp?id=2309>.

esse filtro; a exceção fica por conta de uma única luminária que, por questões da narrativa, não fazia parte do universo no qual o espectador era introduzido, e sim a um universo paralelo da história do qual ele só se dava conta ao final. Essa pesquisa de cor certamente teve uma importância fundamental na narrativa do espetáculo e na forma como sua iluminação foi recebida, sem nenhuma relação com nada desenvolvido anteriormente. No entanto, as demais estruturas que fizeram da iluminação de *Filme noir* (2004) um marco importante, a ponto de ser citada em diversas críticas e vencedora do Prêmio Shell, têm relação com tudo que se desenvolveu a partir das pesquisas e observações feitas em *Sangue bom*.

Os outros espetáculos citados também se utilizam de estruturas descobertas em *Sangue bom*, transformando-as, repensando-as e reexperimentando-as para obter diferentes efeitos, porém sempre com o foco na integração entre os mecanismos do teatro de animação e os do cinema. Tanto em *Noite feliz* (2001) quanto em *O velho da horta* (2002), *Peer Gynt* (2006), *A chegada de Lampião no inferno* (2009) e *Marina* (2010), a ideia de divisão da ação em planos, eixo fundamental da construção cinematográfica, em particular do cinema clássico narrativo, aproveitando-se para isso da escala diminuta dos bonecos, é pedra fundamental da construção da narrativa, sendo essa aproximação com a montagem, que é o mecanismo responsável pela articulação da divisão em planos no cinema, o ponto no qual esta dissertação deve se concentrar. Ao relatar as observações que deram *start* a tudo em *Sangue bom*, também vamos nos reter um pouco para analisar essas transformações, seus resultados e como estes têm interseção com os mecanismos do cinema, no entanto sem o esmero que dedicaremos à peça que tudo originou.

1.3 *Sangue Bom*

No final do ano de 1999, encaminhei-me pela primeira vez até a UniRio para assistir ao ensaio da peça *Sangue bom.* Dentro de uma das salas da universidade, com uma luz fluorescente acesa, assisti a um ensaio corrido da peça, que por vezes parava a fim de que algumas coisas pudessem ser organizadas para o transcorrer de certas cenas. Ao final, estava um pouco atônito com algumas coisas que, mesmo depois de tantos anos com o Sobrevento e alguns outros trabalhos que já tinha feito ligados ao teatro de animação, jamais havia encontrado. A mais

importante delas, porém não a única, eram os balcões sobre rodas. O que exatamente significa isso? Em uma peça com bonecos em manipulação direta, a ação se passa normalmente sobre uma superfície que serve de piso para os mesmos, conhecida como balcão. De uma maneira geral, essa superfície é fixa, ou seja, os bonecos são manipulados sobre algo estático. Diferente de peças já citadas nesta dissertação, como *Mozart moments* (1981) – os bonecos eram manipulados sobre a carroça de onde saiam e esta sempre estava parada –, *Beckett* (1992) – a manipulação ocorria no parapeito da janela da casa cenográfica construída –, *O anjo e a princesa* – os bonecos ganhavam vida diretamente na lona colocada sobre o piso do palco –, etc., o que Vellinho inventou foram balcões que se moviam, ou seja, a peça dispunha de mais de um balcão e, por estarem sobre rodas, eles podiam se deslocar para os mais diversos pontos do palco:

> Os caixotes servem de balcão para a técnica de manipulação direta dos três bonecos (Drácula, a donzela e o caçador de vampiros) e se movem com rodinhas, um aproveitamento inovador do espaço idealizado pelo diretor Miguel Vellinho, gaúcho radicado no Rio.[12]

Antes de explorar a evidente e incrível dinâmica que a encenação ganha com essa nova disposição espacial, cabe passear pelo enredo da montagem para que possamos entender por que os balcões podem ser chamados de caixotes, como na matéria acima transcrita de um jornal gaúcho.

A peça começa por nos apresentar o vampiro, que sai de um caixão que cai dos citados caixotes. Na sequência, nos apresenta a uma linda donzela, cujo rosto da boneca é inspirado na cantora *Bjork*, que não suporta mais a vida que leva e deseja dar um fim a isso: uma suicida. Em algumas cenas, vemos tentativas malsucedidas da donzela de dar fim à sua própria vida. Uma janela aberta casualmente no castelo onde se encontra a donzela leva até lá o vampiro. Dá-se – primeiramente, de uma maneira atabalhoada, na qual a donzela não consegue compreender o que é aquela criatura e tenta espantar o morcego-vampiro com uma espécie de *detefon* – o encontro entre ambos. Vemos, então, algumas cenas que dão conta do amor que acontece entre ambos, apesar de uma sempre presente atmosfera de tensão devido à presença da mitológica figura do vampiro e do medo imposto por esta à donzela. O romance então acontece, e o morto-vivo consegue destituir a donzela da ideia do suicídio. Entra em cena o terceiro personagem de nossa

[12] GUTKOSKI, Cris. Esse triângulo amoroso é um terror. *Zero Hora*. 25 set. 2001, Segundo Caderno, p. 6.

história: o caçador de vampiros. Ele entra dançando, como nos musicais hollywoodianos. É de bela fisionomia e muito forte: um galã – ao contrário de nosso franzino vampiro, que tem a face inspirada no ator húngaro Bela Lugosi, renomado graças à sua interpretação do conde vampiro no cinema e que tinha sua imagem tão ligada a isso que foi enterrado vestindo a capa que o consagrou nos filmes. Vemos, então, algumas cenas que nos mostram que o caçador já está procurando o vampiro que conhecemos anteriormente e outros momentos em que o vemos tentando seduzir a bela donzela. Começa a perseguição do caçador ao nosso vampiro. Nosso atrapalhado galã tenta várias formas de capturar sua presa, porém sempre sem sucesso e na maior parte das vezes se confundindo com seus artefatos: acontece assim com dardos, com uma armadilha de urso, com dentes de alho, até chegarmos a uma tentativa com uma besta, antigo tipo de arco e flecha. Cabe dizer que, durante a perseguição, o vampiro se dá conta de que está sendo caçado e começa também a inspirar medo ao caçador. A malfadada tentativa de disparar uma flecha que atravesse o coração do vampiro tem um trágico desfecho: a donzela, tentando evitar a morte do amado morto-vivo, se interpõe entre a flecha e ele, e acaba atingida pela mesma, ficando gravemente ferida. O fato desperta a ira do, agora, "nosso herói", e a perseguição se inverte: o vampiro passa a tentar capturar o caçador, que foge apavorado. O vampiro acaba por conseguir capturar o medroso galã e mata-o com requintes de crueldade, dividindo seu corpo ao meio. Resta, agora, tentar salvar a donzela. A única maneira de fazê-lo é dando a ela a vida na noite eterna, através da mordida no pescoço, tão característica dos vampiros. Ele assim o faz e, mais que isso, começa no ardor da paixão a ter uma interação sexual com sua recém-resgatada amada. No entanto, o fervor de ambos faz com que não percebam a chegada do amanhecer, que se apossa da cena e põe fim à vida do imortal, por mais paradoxal que isso possa parecer. À donzela sobra a tristeza da solidão. No entanto, dos mesmos caixotes iniciais, volta a escorrer a terra onde estava imerso nosso vampiro. O ciclo se fecha; voltamos ao início, só que dessa vez é um reinício. A peça chega ao fim!

Como funcionam a cenografia e os balcões móveis? Vamos tentar traçar, agora, o paralelo entre caixote e castelo. Vejamos: a peça se passa todo o tempo no interior do castelo onde se encontra a donzela. A ação é espalhada em diversos cômodos do mesmo; são distintos aposentos. O aspecto pretendido para esse interior é totalmente ligado ao gótico, que se tornou um sinônimo das histórias de terror. Como colocar no palco o interior tão estilhaçado de um castelo que se pretende imenso? Aí entra em cena a ideia dos caixotes. Na verdade, não são caixotes. Baseado

no fato, presente na história do conde Drácula, que o vampiro só pode ser transportado dentro de sua terra natal, criou-se uma estrutura onde antigos contêineres de navio são a carcaça exterior de todos os pequenos cenários necessários à nossa história:

> Era preciso conceituar os balcões. Em toda boa história de vampiro, sempre há uma passagem sobre suas viagens. Contam as lendas que, para um vampiro não morrer, ele deve ser transportado dentro do seu caixão, junto com a terra que um dia o sepultou. Pois foi aí, nesse detalhe quase sem importância, que se amarrou toda a conceituação cênica de *Sangue bom*. Os balcões ganharam o aspecto de caixas, como aquelas antigas, usadas para o transporte de carga pesada por navio, com todo o desgaste e a vivência que um objeto como esse deve ter. Isso acabou por definir o figurino dos atores, agora transformados em estivadores, além de sua interpretação e, enfim, todos os pontos secundários da montagem (ainda que eu duvide que haja algo em segundo plano sobre um palco).[13]

O espectador inicialmente vê o palco vazio. Os manipuladores entram em cena, com figurinos que remetem aos estivadores do cais do porto, porém estilizados por se tratar de pessoas que já estão a serviço de nosso ser sobrenatural. Eles carregam os contêineres de navio que supostamente estão repletos da terra natal do vampiro para que este possa viajar. Esses contêineres, no entanto, quando abertos, revelam cômodos do castelo onde se encontra nossa donzela. Nossos contêineres são apoiados em estruturas que possuem rodas e se deslocam pelo palco, ora fechados, ora abertos. O deslocamento dos contêineres fechados impede que o espectador veja o que está em seu interior, independentemente da luz que incide sobre a cena. Vale dizer que, dependendo de como são dispostos no palco, os contêineres, mesmo fechados, podem criar figuras que fazem alusão a elementos visuais importantes da história. É assim, por exemplo, quando no começo da peça eles são arrumados de tal forma na direita alta do palco que sua silhueta remete à imagem de um castelo, ou quando o simples empilhamento de um contêiner vertical com um triangular remete a pontudas torres góticas. A crítica Lúcia Cerrone escreveu para o *Jornal do Brasil*:

> No imenso palco vazio, ao som de uma trilha musical dramática, chegam os carregadores do porto trazendo caixotes de madeira de diversas dimensões. Quase por mágica, esses caixotes se abrem mostrando diferentes ambientes de

[13] VELLINHO, Miguel. Ação! As aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. *Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano I, n. 1, p. 168, 2005.

> um castelo: salas suntuosas com colunas de mármore, quarto de dormir com paredes de pedra, torres e porta de entrada sinistra.[14]

É preciso compreender que várias dessas possibilidades que a partir de agora discutiremos são muito facilitadas por se tratar de um espetáculo em que os atores são bonecos de aproximadamente 60 cm de altura que estão sob o comando de mãos humanas. Um cômodo que comporte a ação de dois ou três personagens de 60 cm de altura pode tranquilamente ter aproximadamente 1 m de largura por 40 cm de profundidade e 1,3 m de altura. Assim, fica muito mais simples a multiplicação de pequenos ambientes. Se transpusermos essa escala para o tamanho de um ator humano, é fácil perceber que apenas um dos muitos cenários necessários para contar a nossa história espalhada pelo interior do castelo tomaria a totalidade do palco. Não é impossível criar estruturas que permitam diferentes leituras cenográficas em um mesmo palco, mesmo na escala 1:1, mas certamente a diminuição da escala atrelada ao universo dos títeres é um facilitador.

Outra possibilidade inerente aos bonecos e fundamental para a dinâmica obtida na encenação é a possibilidade de se construir mais de um boneco do mesmo personagem. Assim, por exemplo, nosso vampiro pode estar à esquerda alta do palco, sumir após um pequeno efeito especial de explosão, conseguido acionando-se um micro curto-circuito sobre pólvora seca, e reaparecer imediatamente em qualquer outro ponto do palco. A palavra fundamental que explica o que de fato se pode conseguir multiplicando o número de bonecos por cada personagem é "imediatamente". A necessidade de intervalo temporal entre a ação do personagem em um espaço específico e sua continuidade em qualquer outro ponto do espaço é praticamente desprezível no que diz respeito ao deslocamento da figura em questão.

Também se percebe com facilidade que, para um ator se deslocar de um ponto a outro do palco, é necessário um intervalo de tempo inevitavelmente maior. Obviamente, poderia haver mais de um ator que vivenciasse o mesmo personagem, mas certamente esse tipo de artifício atingiria um limite inexistente no universo das marionetes. Pode-se duplicar o personagem quantas vezes forem necessárias. O único empecilho são as mãos necessárias para comandar os bonecos, que, como o ator humano, precisam se deslocar e têm um limite de quantidade; no entanto, não precisam ser das mesmas pessoas. Miguel Vellinho, em entrevista, nos diz:

---

[14] CERRONE, Lúcia. Sempre muito bom. *Jornal do Brasil*. 1º dez. 1999, Caderno B/Crítica, p. 2.

> Sem falar que a gente usa dois, às vezes três bonecos de um mesmo personagem para que ele possa sair de um lugar e ir para outro sem interromper a ação.[15]

O que se consegue com o deslocamento dos cenários? Essencialmente, é a dinâmica do espetáculo que é enriquecida. Pode-se impor um ritmo para a ação dos personagens praticamente sem interrupção, como salientou Miguel no trecho da entrevista acima. Para melhor compreender essa possibilidade, é bom dar uma olhada ao que na prática acontece no transcorrer da ação do espetáculo. Vejamos a cena de apresentação da donzela: após a imagem em silhueta do castelo formada pela arrumação dos contêineres à direita alta do palco, sob uma música soturna que reproduz melodicamente a respiração de uma pessoa, um dos contêineres que se encontra mais próximo ao centro do palco começa a se deslocar empurrado por dois atores manipuladores. Ele chega à esquerda alta do palco e, logo a seguir, começa a ser empurrado por trás na direção da plateia, parando a aproximadamente 1 m do público. Os atores manipuladores passam para a lateral do contêiner e o abrem. Os contêineres, na verdade, são folhas de papelão tratadas e fechadas com *velcro*, o que torna sua abertura muito fácil e rápida.

Revela-se, então, o primeiro cenário do castelo: uma sala onde a donzela está escrevendo uma nota suicida. Todos os cômodos do castelo possuem uma leve inclinação no piso para que a plateia, independentemente da sua disposição, possa ver o chão. O cômodo em questão possui do lado esquerdo uma parede com papel de parede listrado tendo presa a ela um retrato de um militar e, na parte inferior, uma lareira de pedra; um piso de mármore branco com um tapete no estilo persa demarcando um retângulo menor; uma coluna de mármore branco ao fundo à direita; uma cadeira onde a donzela sentada escreve a nota; uma pequena banqueta na parte direita frontal do tapete e sobre ela uma forca suspensa no ar. A única parede vista possui uma leve inclinação para dentro, forçando uma vista em perspectiva do cômodo. A ação que aí transcorre é bem simples: a donzela acaba de escrever uma nota suicida, levanta-se da cadeira, dá um beijo no retrato do militar na parede, coloca a nota sobre a cadeira, sobe na banqueta, coloca a corda em torno do pescoço, abre os braços e se joga no ar, sendo estrangulada pela corda; se debate um tanto até que seu corpo pende e entra em um movimento pendular. A corda, no entanto, arrebenta, e ela é lançada ao chão. Sua tentativa de suicídio falha. Ela se desespera devido ao fracasso, começa a chorar e a esmurrar o chão.

Enquanto a donzela realiza esta última ação, um dos três manipuladores deixa a boneca

[15] SÁ, Fátima. Vampiro sangue bom. *Veja Rio*. 10 nov. 1999, Caderno Adolescentes, p. 46.

– o que manipulava as pernas, que agora se encontram sem movimento, pois ela está sentada no chão –, posiciona-se atrás da parede cenográfica do cômodo e começa a empurrar o balcão-cenário da esquerda para a direita. Durante o deslocamento do balcão, a ação de desespero da donzela com seu fracasso prossegue. O balcão para próximo à primeira coxia baixa direita. Nesse instante, a donzela se levanta e retira-se com a corda nas mãos, e o contêiner se fecha novamente, começando pela parte frontal, que esconde da plateia qualquer movimento no interior do balcão cenário. Imediatamente, abre-se outro contêiner que já se encontrava preparado sobre outro balcão com rodas no centro fundo do palco, e vê-se uma janela gótica que logo a seguir é aberta pela mesma donzela que acabara de se retirar do primeiro plano, direita baixa, do palco. Pode-se perceber que acontece um deslocamento espacial da ação no qual a mesma personagem nos é mostrada em dois diferentes cômodos do castelo, realizando ações diferentes, sem praticamente haver necessidade de nenhum intervalo de tempo.

Essa dinâmica é fundamental para a construção da narrativa da peça que, partindo das possibilidades abertas pelo deslocamento dos balcões/contêineres/cenário, passa a se construir como um fluxo de imagens sequenciadas sem que elas tenham necessidade de estar ligadas por questões de continuidade espacial e sem que haja qualquer intervalo de tempo entre elas. Imagens autônomas coladas sequencialmente formando na sua soma um sentido particular para o fluxo da história. Essas palavras aqui utilizadas poderiam estar em uma definição simplista da constituição da linguagem do veículo conhecido como cinema. Realmente, no transcorrer do processo de criação do produto final da PeQuod, percebeu-se a aproximação do que se estava ali fazendo com a linguagem cinematográfica:

> Os planos não obedecem à linguagem linear de uma casa e são usados como ambientação diferente para cada *take*.[16]
>
> *Sangue bom* traz das linguagens cinematográfica e da história em quadrinhos os *closes*, as aparições simultâneas dos personagens em cortes rápidos e o humor *pop*.[17]
>
> O diretor Miguel Vellinho concebeu as cenas em praticáveis móveis, pequenos palcos sobre rodas, onde transcorrem os quadros, que se movimentam num entra e sai em ritmo desacelerado. Dessa forma, permitem-se quebras e cortes, planos em perspectiva que acompanham as caminhadas, abrir e fechar de portas, ou a fixação de detalhes...[18]

[16] CERRONE, Lúcia. Sempre muito bom. *Jornal do Brasil*. 1º dez. 1999, Caderno B/Crítica, p. 2.
[17] GUTKOSKI, Cris. Esse triângulo amoroso é um terror. *Zero Hora*. 25 set. 2001, Segundo Caderno, p. 6.
[18] LUIZ, Macksen. Humor, técnica e mistério. *Jornal do Brasil*. 30 ago. 2004, Caderno B, p. 3.

> Aos poucos, vimos que o que a companhia estava realizando era cinema em cima do teatro, tanto pela movimentação no palco quanto pelos recortes nas cenas. Foi então que constatamos a entrada da linguagem cinematográfica em nosso universo.[19]
>
> Eu queria ter agilidade em cena, queria que todos os personagens fossem duplos, queria montar um espetáculo onde a cada momento a cena começasse num lugar diferente. Os espetáculos de teatro de manipulação direta que eu vinha assistindo até então eram muito previsíveis. Havia um balcão, uma janelinha, você via onde o personagem ia entrar e sair. O espaço de representação era limitado, não havia surpresas. A minha ideia era criar balcões móveis, com rodinhas, que deslizassem pelo palco inteiro, de forma que a cena acontecesse no espaço do palco. Esse trabalho requer uma certa edição que acabou nos fazendo lembrar do cinema.[20]

As observações relativas à dinâmica do sequenciamento imediato de imagens gerando a construção da narrativa levaram todos os participantes da montagem de *Sangue bom* a ter a impressão de que estávamos nos aproximando da linguagem cinematográfica, e a possibilidade de deslocamento dos balcões foi o alicerce disso:

> Vê-se um personagem sob o ponto de vista do lado externo de uma casa; ele está numa janela e decide fechá-la; em outro ponto do palco, vê-se o mesmo personagem, agora do lado de dentro da casa. Aí, provavelmente, foi-se imprimindo a ideia de corte cinematográfico, de edição, que suprime do palco aquele tempo necessário para o deslocamento do boneco de um ponto a outro.[21]

Sem contar que o deslocamento lateral dos balcões enquanto a ação da cena prosseguia sobre ele também dava a impressão ao espectador de uma estrutura muito comum no cinema: o *travelling*.

> Também foi percebido que os deslocamentos laterais (direita/esquerda do palco) dos balcões davam a ideia de *travelling*, o movimento de câmera feito geralmente com o auxílio de um trilho que conduz a câmera horizontalmente por um grande plano.[22]

---

[19] *Filme noir*. Site Cultural Muito. Disponível em: <http://www.muito.com.br/130804-teatro.htm>. Acesso em: 13 ago. 2004.
[20] VELLINHO, Miguel. In: BESSA, Silvia. *Marionetes da desilusão*. Noolhar. 26 nov. 2004, p. 1. Disponível em: <http://adm.noolhar.com/servlet/opovo?event=ctdi_noticiaForPrint&NOT_cod=420904>. Acesso em: 21 jun. 2010.
[21] VELLINHO, Miguel. Ação! As aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. *Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano I, n. 1, p. 169, 2005.
[22] *Idem, ibidem*, p. 169.

Volto a dizer que, neste primeiro momento, estamos falando de uma forma muito abrangente de linguagem teatral e linguagem cinematográfica. É claro que esses termos são generalizantes e que é intangível a quantidade de possibilidades inerente a cada um deles. Por isso, vamos futuramente investigar mais detalhadamente alguns tipos específicos de construção da peça e do filme.

Sangue bom é uma peça sem diálogos, e esse dado também é fundamental para que a narrativa através de imagens ganhe um lugar especial na montagem. A opção pela falta de diálogos veio de um desejo de Vellinho de investigar como se daria um espetáculo no qual toda a informação viesse por via da expressão corporal e sonora, porém não verbal, de bonecos e manipuladores:

> Mais: queria verificar como se dava um espetáculo com início, meio e fim sem a utilização de texto verbal, usando somente as expressões corporal e sonora (não verbal) dos bonecos e dos manipuladores.[23]

O significado obtido pelo conteúdo de cada imagem apresentada adicionado ao significado encontrado na junção das imagens que encadeavam a narrativa, junto a sensações trazidas pela trilha sonora, eram os únicos elemento com o qual a plateia contava para apreender o sentido da história. Assim, foi necessária uma atenção especial na construção das imagens e no seu sequenciamento, tendo em vista que a dramaturgia já possuía um roteiro com ideias fechadas: uma donzela suicida que se apaixona casualmente por um ser mítico, o vampiro, que já está sendo perseguido pelo caçador de vampiros, que por sua vez deseja possuir a donzela, fechando assim o clássico triângulo amoroso. As imagens, além de dar conta da compreensão da história construída, como vimos no trecho de Vellinho acima citado, com a preocupação de transcorrer dentro de uma linearidade, com início, meio e fim, também deveriam ser suficientes para a percepção, por parte do público, da personalidade de cada um dos três personagens do conflito. Assim, com o transcorrer da peça, a plateia é levada a se identificar com o vampiro e ser avessa ao caçador, que é o inverso do que acontece na quase totalidade das histórias de vampiro.

Há a necessidade da inserção de cenas que, mesmo sem ter muita importância para a linearidade da história, marcam as características fundamentais de cada um dos personagens e a

[23] VELLINHO, Miguel. Ação! As aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. *Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano I, n. 1, p. 167, 2005.

transformação das mesmas. É o caso, por exemplo, de uma cena em que se ouve uma batida na porta do castelo, o vampiro vai abrir e se depara com uma criancinha fazendo o tradicional *trick or treat* (gostosura ou travessura) do *Halloween*. O vampiro inicialmente vê alguma graça naquilo até que a criança o atinge na região pubiana com o saco de balas (a travessura). Tal fato desperta a ira do vampiro, que a devora furiosamente, sendo a cena cortada pelo fechamento do contêiner antes de tal fato se consumar. Essa cena em nada interfere no triângulo amoroso, que é o eixo central da história, no entanto, é fundamental para que o público perceba que, por mais simpatia que o vampiro possa lhe despertar, trata-se de um ser perigoso, capaz de atos de brutalidade impensada – o que é um dado importante da sua personalidade.

Além de uma aproximação com estruturas do cinema, que aqui nos interessam particularmente, especialmente quando formos pensar as soluções encontradas pela iluminação do espetáculo e seu resultado, *Sangue bom* também propõe aproximações com estruturas de outros veículos, como as histórias em quadrinhos (HQs). A opção visual escolhida para solucionar a questão dos raios e trovões é um bom exemplo disso. Toda história de vampiro é marcada por noites tenebrosas e amedrontadoras caracterizadas por intensa chuva recheada de raios. Aqui, mesmo sem ter entrado ainda profundamente nos pensamentos que nortearam a criação do desenho de luz do espetáculo, devo falar como iluminador, já que raio implica emissão de luz. Um raio, por definição, é uma descarga elétrica aérea, acompanhada de estrondo (trovão) e de luz (relâmpago), que se produz entre duas nuvens ou entre uma nuvem eletrizada e a terra. A luz emitida pelo relâmpago está entre 28000 K e 30000 K, ou seja, de um branco azulado profundo. Para ter ideia, basta comparar com a luz emitida por um *flash* fotográfico, que já nos dá essa sensação, e que se encontra na faixa de 5500 K.

Um parêntesis para uma pequena explicação sobre temperatura de cor: o primeiro a encontrar uma relação entre o comprimento de onda da luz emitida por um corpo negro aquecido, sendo a luz aqui entendida como onda eletromagnética, e a temperatura a que este foi exposto foi o físico alemão Max Planck (1858-1947), obtendo um gráfico a partir da seguinte observação:

> Qualquer corpo aquecido emite uma certa quantidade de radiação eletromagnética, eventualmente luz visível, de forma tal que se pode relacionar essa emissão com sua temperatura.[24]

[24] TRIGO, Thales. *Equipamento fotográfico*. Teoria e prática. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 1998, p. 18.

Tendo como conclusão:

> Se a temperatura do emissor é mais baixa (menor temperatura de cor), o valor de lambda máximo (λmax) é maior, o que corresponde a uma emissão mais acentuada de vermelho. Quando a temperatura da fonte de luz é mais alta (maior temperatura de cor), o pico de emissão vai corresponder a um lambda máximo (λmáx) menor, o que acarreta uma emissão mais intensa de luz azul.[25]

A sensação visual que temos ao ver relâmpagos cortando o céu de uma noite escura é de um intenso branco. Assim, na maior parte das reproduções visuais da luz de um relâmpago que temos em filmes, por exemplo, o local é preenchido por uma intermitente luz azulada e potente. Quando Miguel me pediu para reproduzir a luz de um relâmpago, a minha primeira ideia foi a utilização de um arco voltaico para tentar essa luz de caráter intermitente e azulada, pois já havia conversado sobre isso com o iluminador Aurélio de Simoni. Em um arco voltaico são postos em contato dois bastões de carbono (normalmente revestidos por fina camada de cobre) que são separados a seguir. A intensa corrente elétrica esquenta os bastões no ponto de contacto, e, quando se separam, o fluxo continua através do vapor de carbono que há entre eles, formando um arco luminoso. O arco recebe esse nome porque a corrente de ar quente que se eleva tende a desviá-lo para cima, tomando a forma de um arco. A temperatura de cor da luz emitida por um arco voltaico é em torno de 5500 K a 6000 K, sendo esse tipo de emissão o precursor das lâmpadas conhecidas por HMI (nome proveniente da abreviação dos elementos químicos que existem no interior de seu bulbo: H de mercúrio, Hg, M dos metais raros e I dos elementos halógenos) ou as de xenônio. Ambas são lâmpadas do tipo HID (*high intensity discharge*), no qual a luz é formada por uma descarga elétrica dentro de um bulbo que contém gases em alta pressão.

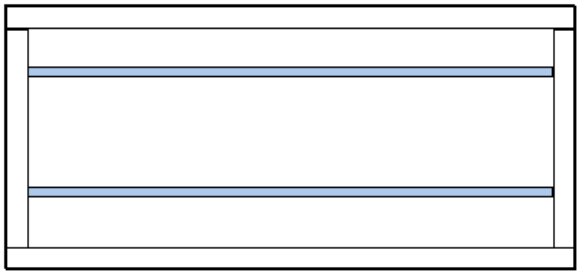
Por mais que esse tipo de luz pudesse se aproximar da sensação que temos com o relâmpago, a dificuldade de execução do artefato necessário para tal (construção e como escondê-lo) juntamente com a abertura que a linguagem proposta pelo espetáculo trazia, na qual muitas vezes tínhamos na encenação momentos de um humor quase caricato, como quando os objetos recém-utilizados em cada uma das cenas eram simplesmente isolados pelos bonecos personagens, me fizeram caminhar em outra direção: trazer em vez do resultado da luz emitida pelo relâmpago

[25] TRIGO, Thales. *Equipamento fotográfico*. Teoria e prática. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 1998, p. 19.

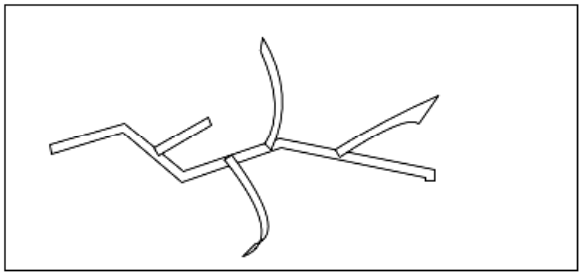
a imagem que ele imprime no céu. A semelhança com os quadrinhos, nesse caso, vem essencialmente por essa imagem se tratar de uma imagem bidimensional.

Buscou-se, então, uma imagem como em um quadro de gibi em que temos um relâmpago desenhado. Para isso, acabou sendo construído um artefato que agora descrevo: trata-se de uma caixa de madeira de aproximadamente 0,1 m de profundidade por 1,30 m de largura por 0,6 m de altura na qual se acoplam duas lâmpadas fluorescentes de 1,20 m. A frente da caixa é fechada por uma placa de compensado que possui o recorte de um raio vazado. A parte vazada é coberta com um difusor de luz (gelatina rosco 100, *frost*, ou papel manteiga) para que o espectador não consiga ver as lâmpadas no interior da estrutura. A caixa é toda pintada de preto, e a frente com o desenho é coberta com um fino tecido preto (*voile*). Assim, a caixa fica toda preta e se perde quando encostada na rotunda preta, sendo impossível para o espectador reconhecê-la. O espectador só vê o raio quando a caixa está acesa. O desenho, a simulação e a foto abaixo ilustram o objeto criado:

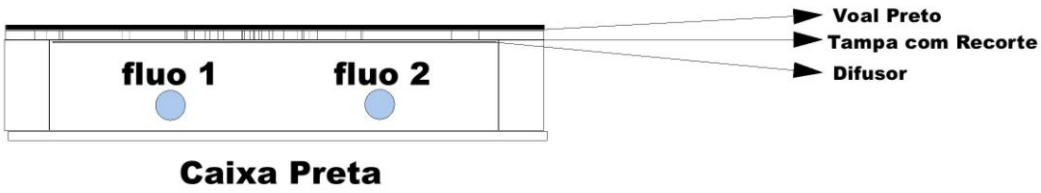
Caixa com fluorescentes em vista superior:



Tampa raio:



Vista lateral:



Visualização do efeito:

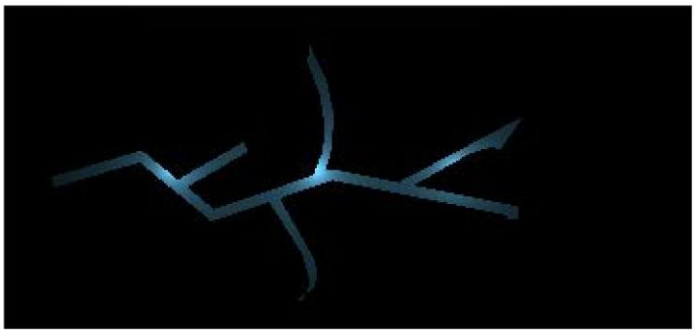


Foto:

Raio aceso durante apresentação de *Sangue bom*.

Quatro dessas caixas penduradas, contendo cada uma um raio diferente, piscando enquanto o espectador ouve o som dos trovões nos trazem a sensação de raios sendo vistos no céu de uma maneira que se aproxima muito das HQs.

Outra aproximação é com os *cartoons*, ou desenhos animados. Muitas vezes, os personagens nas cenas possuem atitudes que não condizem com ações feitas por personagens realistas. O já citado ato de "zunir" os objetos é um bom exemplo. Nossos personagens são capazes de qualquer coisa, não estando limitados pelas características humanas ou, no caso do vampiro, pertencentes ao universo do ser mitológico. Assim, na cena em que o vampiro entra no castelo pela janela deixada aberta, por exemplo, vemos primeiramente a caixa com a janela se abrir no centro fundo do palco, a donzela subir no parapeito e se preparar para se lançar no vazio na sua segunda tentativa de suicídio. Quando ela está pronta para se jogar, surge voando um enorme morcego que a atrapalha. Esse morcego é um boneco preso a uma vara, desproporcional em tamanho em relação à donzela, e visivelmente manipulado a distância por um dos atores/estivadores. A donzela se desequilibra e cai para dentro da janela, não para fora, voltando com uma espécie de inseticida que dispara contra o morcego. O vidro do veneno também possui dimensões avantajadas para aumentar a sua visibilidade por parte da plateia, de uma forma despreocupada em relação ao realismo da escala. A donzela dispara contra o morcego, que, ficando zonzo, bate contra o topo da janela, momento em que ele sai de cena e surge em seu lugar o vampiro que nele estava transmutado. A narrativa dessa cena se assemelha em muito aos desenhos animados – tanto pela falta de preocupação com a proporcionalidade dos objetos usados em cena, como pela utilização de *gags* típicas desse tipo de manifestação. Aí se abria uma alternativa que dava aos criadores de todas as áreas da produção do espetáculo uma importante liberdade, visto que não se estava atrelado a nenhum tipo de realismo, por mais que a narrativa seguisse um fluxo linear.

Um último aspecto marcante na encenação de *Sangue bom* é a utilização da trilha sonora. Por se tratar de uma narrativa sem diálogos, a trilha evidentemente tem um papel preponderante, pois cabe a ela compor, no que diz respeito à percepção auditiva, toda a atmosfera necessária ao transcorrer da história. Note-se que essa história é, por si só, já repleta de signos de antemão presentes no imaginário do espectador. Quando se pensa em história de vampiro, antes de começar, já somos levados a esperar uma série de coisas. *Sangue bom*, no entanto, possui além da atmosfera de medo e tensão, esperada como preponderante nesse tipo de narrativa, momentos

do mais puro humor, de romance – pois se trata de um triângulo amoroso – e de metalinguagem – a suicida e o morto-vivo corporificados como bonecos inanimados ganhando vida pelas mãos de terceiros. Além de sons emitidos como *gromelô* (sons sem nenhuma compreensão lógica possível relacionados diretamente à ação que se passa na cena), ouvem-se uma trilha incidental (efeitos sonoros pré-gravados, como o ruído de abertura de uma porta, por exemplo) e músicas. Nesse aspecto, a proposta é de grande ousadia, pois mixa todo o tempo os sons incidentais necessários com uma trilha musical que vai do tema principal do filme *Drácula de Bram Stoker*, de 1992, até o *heavymetal*, passando pela música eletrônica e *hits* do cinema, como a canção do filme *Love story*. Tudo isso para que se consiga climatizar e transmitir o sentimento certo para cada uma das cenas:

> A peça usa ingredientes de histórias em quadrinhos, desenhos animados e lugares-comuns de filmes de vampiro. A trilha sonora abriga sons sinistros, passando por *tecno* e babas melódicas, como o tema do filme *Love story*. Uma atração à parte.[26]

Após uma compreensão da história da peça *Sangue bom* e de alguns dos procedimentos utilizados na encenação, muitos deles já bem contemporâneos, de um momento em que o drama teatral já não é mais a forma dominante nas encenações, posso dizer que, apesar disso, esta dissertação coloca a peça como uma representante do teatro dramático e que se faz necessária uma compreensão do porquê de tal fato.

1.4 *Sangue Bom*, Teatro Dramático?

O fim do império do texto em relação às demais partes constitutivas da encenação é o marco da passagem do teatro dramático para o que ficou conhecido como pós-dramático:

> O reconhecimento do teatro pós-dramático tem início com a constatação de que a condição de sua existência é a emancipação recíproca e a dissociação entre drama e teatro. [...] Nas formas teatrais pós-dramáticas, o texto, quando (e se) é

[26] DRÁCULA cheio de suingue. *Veja Rio*. 16 maio 2001, Caderno Adolescentes, p. 57.

> encenado, é concebido, sobretudo, como um componente entre outros de um contexto gestual, musical, visual etc. A cisão entre o discurso do texto e o do teatro pode se alargar até uma discrepância explícita e mesmo uma ausência de relação.[27]

Sangue bom é uma peça que não possui texto. Poderia então ser imediatamente pensada como um exemplo do teatro construído após sua emancipação do drama. No entanto, sua estrutura de construção da narrativa se aproxima por demais da forma do drama que surgiu a partir do Renascimento, conhecido como drama moderno. Parece um pouco arriscado e paradoxal falar de teatro dramático para restringir a área de atuação desta dissertação, já que esta tem como base uma peça desprovida de texto, de diálogo. Toda a esfera do drama se dá no espaço entre os personagens, que Szondi, em seu livro *Teoria do drama moderno*, chama de *inter*. Cria-se um mundo intersubjetivo, onde a voz do autor deve estar oculta. Um mundo autônomo que se descortina diante do espectador e que tem a sua realidade como dimensão paralela atrelada ao fato de que toda voz que ali aprece está ligada a algum personagem que faz parte da história, sem intervenção exterior ou necessidade de conhecimento, por parte do espectador, de algo que não pertence àquela história que se descortina para si. Assim, a ferramenta linguística para expor esse mundo é o diálogo, ou seja, a troca de palavras e informações através dos elementos que compõem a história que se está assistindo. Aí está o paradoxo: uma peça desprovida de diálogo pensada como exemplo de teatro dramático.

Gostaria, aqui, de estender um pouco o pensamento sobre o conceito de teatro dramático para identificá-lo com aquele no qual a ação representa um mundo fechado em si mesmo, independentemente se essa ação é ou não recheada de diálogos. Nesse caso, a colisão dramática é de fato o que determina o drama, e não a fala dos personagens envolvidos na trama:

> Tudo isso mostra que o drama é uma dialética fechada em si mesma, mas livre e redefinida a todo momento. É a partir disso que se devem entender todos os seus traços essenciais, que serão apresentados agora.
> O drama é absoluto. Para ser relação pura, isto é, dramática, ele deve ser desligado de tudo que lhe é externo. Ele não conhece nada além de si.[28]
>
> A semântica fundamental da forma do drama também pode ser evidenciada nos seguintes aspectos: personificação de personagens ou figuras alegóricas por atores; representação de um conflito em "colisão dramática"; maior abstração na representação do mundo em comparação com o romance e a epopeia; articulação

[27] LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007, p. 75.
[28] SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno (1880-1950).* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2001, p. 30.

> de conteúdos políticos, morais e religiosos da vida social por meio da dramatização e sua colisão; uma ação que progride mesmo sobre uma ampla "desdramatização"; representação de um mundo ainda que mediante uma ação real mínima.[29]

Também o espectador é alijado do mundo do drama. Cabe a ele postar-se diante daquele mundo independente dele e se limitar a assistir o que ali se passa sem nenhuma possibilidade de interferência. Assim ficou convencionado:

> O mesmo caráter absoluto demonstra o drama em relação ao espectador. Assim como a fala dramática não é expressão do autor, tampouco é uma alocução dirigida ao público. Ao contrário, este assiste à conversão dramática: calado, com os braços cruzados, paralisado pela impressão de um segundo mundo. Mas sua passividade total tem (e nisso se baseia a experiência dramática) de converter-se em uma atividade irracional: o espectador era e é arrancado para o jogo dramático, torna-se o próprio falante (pela boca de todas as personagens, bem entendido). A relação espectador-drama conhece somente a separação e a identidade perfeitas, mas não a invasão do drama pelo espectador ou a interpelação do espectador pelo drama.[30]

Pensemos um pouco agora em *Sangue bom* e sua estrutura narrativa: a peça nos põe diante de um triangulo amoroso composto pelo vampiro, a donzela e o caçador de vampiros – bonecos incapazes de falar manipulados por atores que poderiam falar por eles e não o fazem, e que são também eles mesmos personagens relacionados à história: estivadores do cais do porto que conduzem caixas repletas com a terra natal do vampiro para que ele possa ser transportado. Apesar de os atores/manipuladores serem parte da história e estarem incorporados a ela, sendo assimilados pelo espectador com naturalidade, os três personagens diminutos e mudos são o eixo central da narrativa. O que acontece na peça é que somos colocados diante de situações sucessivas e interligadas. Uma situação qualquer que constitui uma cena não existe sem a anterior e é a base para aquela que a sucede.

Analisando desde o começo da peça: inicialmente estamos diante de um palco vazio; a primeira coisa é a entrada dos atores estivadores carregando as caixas-cenário. As caixas vão sendo empilhadas no canto direito alto. Quando entram com a última caixa, dois atores/estivadores deixam cair um pequeno caixão, de onde sairá o boneco do vampiro. Pensando sobre a estrutura dessa cena, podemos ver que os estivadores (de tamanho real) carregam as

---

[29] LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007, p. 79.
[30] SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno (1880-1950).* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2001, p. 31.

caixas que contêm a terra onde o vampiro pode ser transportado; de uma dessas caixas, cai o pequeno caixão, e dele surgirá o vampiro (boneco). A cena segue uma ideia de causa e efeito, e um fluxo linear de tempo, ou seja, a causa para as caixas é a terra natal do vampiro, e o efeito do transporte é a queda do caixão revelando nosso personagem. Todo o encadeamento das cenas em *Sangue bom* obedece a esse princípio: elas são conectadas por condições de causa e efeito, e seguem uma linha linear para frente no tempo.

O que importa aqui é que a história, desencadeada pela queda do caixão – primeira ação reportada a uma causa –, avança em um fluxo contínuo no qual as ações são inteiramente conectadas (dialeticamente) dentro de um mundo autônomo, estranho a tudo que não lhe pertence, criado para os bonecos. Um mundo sombrio relacionado ao interior de um castelo gótico. É claro que se escolhermos alguma outra cena no meio da peça, e não a inicial, as mesmas características irão se estabelecer. Vejamos, escolhendo aleatoriamente uma cena: a cena do sonho, que se passa no quarto da donzela. O cenário é composto pelo interior do quarto da donzela na escala dos bonecos: uma cama feita à esquerda, uma cadeira no centro à direita e a sacada da janela à direita. No início da cena, a donzela, depressiva, de pé entre a cama e a cadeira, está prestes a cometer suicídio dando um tiro na própria cabeça. Ela desiste e deixa a arma na beira da cama. O vampiro, que já se apaixonou por ela, surge, pois a está cercando, e se dá conta da presença da arma abandonada. Para evitar o pior, resolve retirá-la do alcance da donzela, que a essa altura chora apoiada na sacada da janela.

Aí acontece uma pequena brincadeira, com o vampiro tentando pegar a arma e a donzela se virando na sua direção no exato momento em que ele está prestes a conseguir, evitando-o. A ação se repete três vezes. Por fim, ele consegue retirar a arma e, em seu lugar, deixa um lenço, com o qual a donzela poderá enxugar suas lágrimas. Ela se volta tentando apanhar novamente a arma e, em vez dela, apanha o lenço. Apoia-o contra sua cabeça para uma nova tentativa de tiro, se dá conta e acha estranho. O vampiro, percebendo o ocorrido, voa para permanecer oculto, fora do campo de visão da donzela. Ela, então, caminha até a cama enquanto ele pousa ao lado da cadeira do quarto. A donzela permanece de costas para o vampiro, saca uma garrafa de bebida alcoólica e toma vários goles. Ele meneia a cabeça em sinal de desaprovação. Ela guarda a garrafa e, estonteada, cai no sono. O vampiro se transfere para trás do espaldar da cama e observa enquanto ela adormece; afasta-se do espaldar deslizando e se prepara para fazer algo quando é interrompido por um som de balido de ovelha. O som é seguido de uma pequena ovelha que

passa sobre a cabeça da donzela recorrentemente, representando o conteúdo de seu sonho. O vampiro percebe a ovelha e, tentado, resolve sugar seu sangue; vira-se para trás e volta com um guardanapo preso ao pescoço como em uma refeição. Prepara-se e ataca a ovelha com um grito simultâneo. A donzela é desperta pelo grito e se assusta, voltando a dormir em seguida. Ele reaparece trazendo uma perna de carneiro já mordida e o guardanapo todo coberto de sangue, dando um arroto que a desperta novamente. Ela não consegue vê-lo; ele atira para longe a perna de carneiro. A donzela volta a dormir. Ele se sente aliviado e enxuga o suor da testa, tentando retirar a coberta que a cobre. Ela evita. A ação se repete várias vezes até que ele consiga e, com uma risada desafiante, comemore. O vampiro cheira a coberta com o odor da amada e se inebria; percebe que a sujou de sangue e, como nada pode fazer, decide terminar de se limpar com ela. Coloca cuidadosamente a coberta sobre a cadeira e retira e atira para longe o guardanapo. Invoca uma magia e faz a donzela levitar, trazendo-a diretamente para os seus braços. O som de um trovão a desperta – ela já está em seus braços. Os dois se olham longamente. Ela se assusta; grita e pula de seu colo. Encontra a arma sob o travesseiro e aponta-a para ele. O vampiro levanta os braços em posição de rendição e, logo em seguida, por ser imortal, acha graça da tentativa. Ele segue na direção da donzela na tentativa de fazer contato com a sua amada. Ela dispara. Várias vezes.

Esse trecho, colhido do meio da peça, deixa clara toda a estrutura de causa e efeito contida em cada pequena ação dos personagens: ela tenta se matar; desiste; ele a está cercando e retira a arma, colocando em seu lugar o lenço. Se ela não desistisse, ele não teria oportunidade de trocar a arma pelo lenço e, se ele não fizesse a troca, ela encontraria novamente a arma para se matar, e não o lenço para limpar suas lágrimas. Ela sonha com ovelhas que se materializam; ele, vampiro, as come e a desperta com o som, etc. A cena é uma cadeia de ações interdependentes que caminham sempre e irrefutavelmente para o desfecho.

O conceito de drama, no caso, está atrelado à noção de um mundo autônomo que se descortina diante de um espectador inerte, construído por ações completamente interligadas e dependentes, e que caminham em um único e inevitável sentido que culminará com um desfecho em que aparecerá uma avaliação de conteúdo moral ou político, questionador das relações humanas na sua essência ou daquelas provocadas pela convivência social. Essa noção de drama será importante quando nos propusermos a pensar uma forma cinematográfica que contenha princípios semelhantes. Essa forma de construção do drama absoluto, fechado em si mesmo, foi

uma das chaves que proporcionaram a narrativa do cinema clássico norte-americano. O cinema vai se deparar com o problema de como constituir tal mundo a partir de uma máquina que, graças à sua própria construção, só é capaz de apreender um fragmento daquilo que se apresenta diante dela. Vem daí, da forma como o cinema se relacionou com tal problema, a noção de planificação, que "procede, sobretudo, de um princípio de articulação interna da realidade descrita, e não de um princípio de fragmentação/associação".[31] Tal noção, de dividir a ação em pequenas partes que no imaginário do espectador compõe um todo unificado, torna a continuidade um elemento essencial para que se evitem rupturas que desviem o imaginário do espectador do objetivo desejado. A ideia proveniente do drama teatral, de uma cadeia fechada em si mesma, protegida de qualquer participação do público, apontando fulminantemente na direção do desfecho, foi de suma importância para os homens de cinema pensarem em formas de reproduzir tal impressão com seu veículo, criando para o espectador um mundo mágico e onírico que se lhe apresenta pela janela retangular da tela.

No entanto, apesar dessa observação de que drama teatral e cinema clássico narrativo se constituem através da mesma ideia acentuar o paralelismo proposto entre ambos, o que agora importa é a percepção que *Sangue bom*, mesmo sendo uma peça de bonecos – o que já demanda do espectador certo nível de abstração capaz de imputar vida a objetos inanimados e ignorar eventualmente a presença daqueles que os manipulam – e desprovida de diálogos, segue à risca esse preceito fundamental do drama: cria um universo autônomo, fechado dialeticamente em si mesmo, guiado por mecanismos de causa e efeito, que avança linearmente em direção ao desfecho do triângulo amoroso formado por vampiro, donzela e caçador. Dessa maneira, a peça será aqui compreendida como uma representante do teatro dramático, sabendo-se que não estamos chamando de drama teatral obras na quais o texto é o predominante e a interlocução dialógica se impõe a todo o resto, e sim obras que apresentam as características citadas acima que aparecem no pensamento de Szondi e Lehmann.

Tendo definido que *Sangue bom* terá sobre si um olhar que a classificará como uma representante de um tipo de teatro que segue certas normas de construção, o drama, podemos voltar para a PeQuod e perceber como as descobertas feitas durante o processo de construção da peça afetaram a vida futura da companhia e criaram uma relação entre seus projetos e o cinema.

---

[31] AMIEL, Vincent. *A estética da montagem.* Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010, p. 14.

1.5 O Desenvolvimento dos Processos de *Sangue Bom* na Continuidade da PeQuod

A pesquisa com a movimentação dos balcões iniciada em *Sangue bom* prossegue e é aprofundada em *Filme noir* (2004), que repete as mesmas estruturas com um maior refinamento. No entanto, a PeQuod realizou outros dois espetáculos entre ambos: *Noite feliz* (2001) e *O velho da horta* (2002). Nesses trabalhos, o foco de atenção das montagens dirige-se para outros aspectos. Em *Noite feliz* (2001), a companhia começa uma investigação da cena animada por bonecos concomitantemente à música ao vivo. *Noite feliz* (2001) é um auto de natal, e foram preparados para a manipulação direta de Maria e José, os protagonistas da história, dois cantores de formação lírica, sem contar a existência de três músicos em cena para executar a trilha original composta para a peça. Já em *O velho da horta* (2002), a principal preocupação estava em conseguir dar ênfase ao texto do dramaturgo português Gil Vicente, pois essa era a primeira vez que a PeQuod lidava com um texto preexistente. A adequação dos versos vicentinos a uma linguagem mais coloquial sem que perdessem sua estrutura foi um grande desafio, sem contar a preparação de atores/manipuladores para uma interpretação/manipulação com esse esmero.

Em ambos os trabalhos, os balcões de sustentação da ação dos bonecos eram praticamente fixos. Em *Noite feliz* (2001), não possuíam nenhum movimento apesar de haver balcões dispostos em dois diferentes níveis de altura, o que marcava a existência de diferentes planos para a ação. Já em *O velho da horta* (2002), possuíam, próximo ao fim da peça, um pequeno movimento de rotação. Tratava-se de quatro balcões que ficavam em torno de uma pequena piscina, que representava o lago da horta. Os dois balcões centrais permaneciam fixos durante todo o tempo, já os laterais começavam com uma pequena inclinação para darem a sensação de entorno do lago, e, em um dado momento, giravam para trás, tornando-se também retos. Essa peça possuía uma necessidade de identificação do período do dia em que se passava a ação, manhã ou noite, e é aí que a iluminação tem papel fundamental, utilizando-se das cores para que o espectador possa perceber as passagens de tempo que ocorrem entre as cenas e localizá-las como diurnas ou noturnas. A despeito da falta de mobilidade dos balcões, essa possibilidade de

modificar a percepção do ambiente, dividindo as cenas, não deixa de ser uma variante da ideia de edição de cenas concebida em *Sangue bom*.

Filme noir (2004) retoma a pesquisa de movimento para as bases onde transcorre a ação. Essa pesquisa se estende desde então, fazendo parte de todos os espetáculos subsequentes da PeQuod. Em *Peer Gynt* (2006), os balcões são substituídos por três escadas presas, de forma horizontalizada, a cordas que desciam em variados pontos do palco. Essa estrutura permitia não apenas trocar as escadas/balcão de lugar, como também, por estarem suspensas, variar o tamanho da corda presa em cada uma das extremidades, fazendo com que elas ganhassem inclinações em qualquer direção. A ideia da cenografia era reproduzir o teto de um teatro, cheio de cordas que sustentavam sacos de contrapeso, sendo os atores/manipuladores os trabalhadores do teatro, que tinham, graças a tal, as escadas à sua disposição. Os sacos também foram aproveitados para funcionar como coxia, trazendo do teto os personagens que adentrariam a cena. Em *A chegada de Lampião no inferno* (2009), latões de óleo eram a base onde se apoiavam pranchas de madeira para a manipulação. Os latões eram livres para se deslocar por todo o palco criando balcões em qualquer lugar. Fazer com a prancha de madeira uma conexão entre o latão e o piso ou um latão de pé e um deitado criava planos inclinados muito interessantes que foram aproveitados, bem como a possibilidade de ir colocando e tirando as pranchas e os latões em um fluxo contínuo acompanhando o deslocamento do boneco, o que gerava um movimento que parecia sem fim, espécie de moto contínuo, processo que já havia sido esboçado com balcões em *Filme noir* (2004). Tudo isso fechado na ideia de que a ação da peça se passava dentro de uma olaria onde trabalhadores produziam bonecos de argila de Lampião.

Já em *Marina* (2010), que conta a história da pequena sereia, a pesquisa desloca-se um pouco. Em vez de criar estruturas capazes de se movimentar por todo o espaço – o que o fato de os bonecos serem manipulados dentro d'água praticamente inviabilizava, visto que o peso de cada um dos aquários criados para que se pudesse trabalhar com bonecos que dessem a mínima leitura ao espectador era de aproximadamente uma tonelada –, a ideia foi alternar o tamanho dos bonecos. Assim, mais do que possuir mais de um boneco para o mesmo personagem, esses bonecos possuíam três tamanhos diferentes, o que fazia com que o espectador ora estivesse vendo um plano geral, com bonecos menores dentro do aquário, ora um plano muito próximo, com bonecos grandes. A sensação de corte acontece quando os bonecos passam de um aquário para outro, porém agora há uma aproximação ou um afastamento do ponto de vista. A ideia de divisão

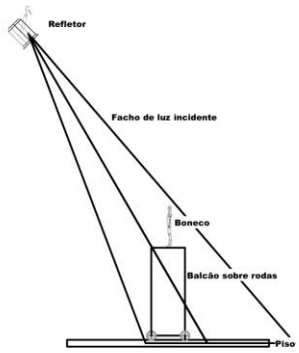
da ação em planos – aqui entendidos como uma mudança de ponto de vista em relação à ação –, que é o eixo fundamental do pensamento utilizado para a edificação dos roteiros no cinema clássico narrativo, desde *Sangue bom*, e muito graças às observações realizadas durante sua montagem, acompanha a PeQuod.

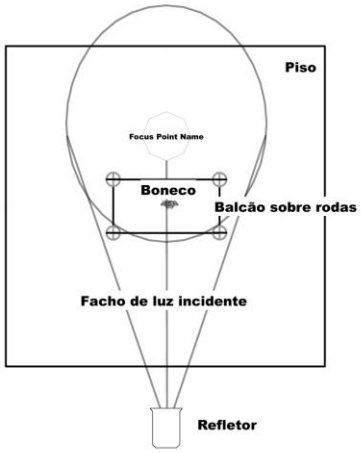
Depois de trazer à tona as principais particularidades levantadas pela encenação de *Sangue bom*, bem como suas consequências na continuidade do trabalho da PeQuod e a sensação surgida de uma aproximação entre o teatro e outras linguagens, principalmente o cinema, pode-se começar a pensar mais diretamente em como a iluminação entra nessa história.

1.6 A Função da Iluminação na Peça *Sangue Bom*

Quando pensamos na possibilidade de uma imagem construída em um ponto do palco ser imediatamente substituída por outra em outro ponto, há uma série de fatores que temos de levar em consideração. Primeiramente, ao ver o ensaio em uma sala sem nenhum tratamento de iluminação para as cenas, enquanto uma cena acontecia, a preparação da subsequente acontecia concomitantemente, pois, quando a primeira terminasse, a segunda já teria de estar absolutamente pronta para começar. Como direcionar o olhar do espectador para o que interessa e evitar que ele veja o que, além disso, acontece no palco? Vejamos outro momento da peça no qual fica clara a dificuldade imposta por esse fato: a donzela é vista abrindo a porta do castelo na direita baixa do palco. Ela está procurando os restos mortais do vampiro em quem acabou de atirar em seu quarto, fazendo-o cair pela janela. Apenas alguns sons típicos da noite. Ela olha ao redor, nada encontra e fecha a porta. Nesse exato momento, toda a construção de caixas feitas nesse ponto começa a se desmontar enquanto um outro contêiner cenário é empurrado fechado para frente pelo centro do palco. Ele para no proscênio, os estivadores/manipuladores o abrem e se inicia uma nova cena com os dois personagens em uma sala do castelo. Ora, enquanto a cena da donzela na porta ocorria, tranquila, com uma pequena sonoplastia de noite, na direita alta, no centro do palco – área nobre – se dava toda a preparação necessária para a cena seguinte. Isso não pode ser visto, pois tira o espectador completamente do fluxo narrativo da história, levando-o para um outro lugar onde a construção da cena é maior ou tão grande quanto a cena em si.

Além disso, a ação que inicia a segunda cena em questão é um simples empurrar do contêiner fechado, e, enquanto isso se dá, uma movimentação de desmontagem da primeira cena já se inicia. Normalmente, sempre haverá uma contrarregragem necessária à preparação de cenas ou sua desmontagem acontecendo simultaneamente às cenas. Cabe, então, ao iluminador conseguir puxar a atenção para onde se deseja e amortecer o que não deve ser visto. Considerando que a dispersão da luz de um refletor é cônica, para iluminar uma cena tomando como base para o tamanho do foco a largura do caixote e a altura máxima ocupada pelos bonecos, ele acaba por invadir um tanto o espaço. Problema! Pode-se verificar isso nas imagens abaixo em vista lateral e vista superior:



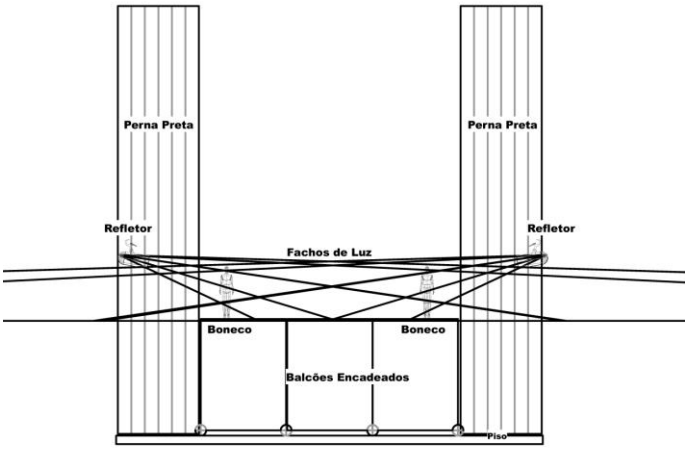


Outro fator a ser considerado é que, para a preparação de qualquer cena, os atores/manipuladores necessitam de luz para poder enxergar o que estão fazendo. Aí encontramos mais um problema, pois, se eles precisam de uma quantidade de luz que os deixe ver, normalmente essa quantidade também é suficiente para que eles sejam vistos. Torna-se, então, praticamente impossível evitar que o público veja tudo que cerca a cena durante todo o tempo. Faz-se necessário, portanto, definir em que momentos essa contrarregragem é cena, ou seja, faz parte da narrativa, sendo importante que o espectador esteja presenciando-a, e em que momentos não é, devendo estar a mais oculta possível. Para dar um exemplo claro de quando a contrarregragem é cena, podemos ver a cena da perseguição do vampiro ao caçador, já mais para o fim da peça: um *rock* pesado toma a cena; os atores/manipuladores começam a circular pelo palco empurrando três das caixas de forma coreografada; dão algumas voltas com elas e param formando uma diagonal que vai da direita baixa para a esquerda alta do palco. O caçador aparece sobre a diagonal correndo em fuga; ao atingir o fim da diagonal, o vampiro surge em seu início; quando este atinge o final, os atores voltam a empurrar as caixas, desfazendo a diagonal, e, girando-as sobre seu próprio eixo, buscam a formação da diagonal oposta. Novamente surge o caçador em fuga: ele vai da frente para o fundo do palco; quando aí chega, sentindo-se aliviado, encontra o vampiro, que surgiu de debaixo das caixas e já está à sua espera. A caixa onde eles se encontram é rotacionada para frente, ficando vertical ao palco. O vampiro voa em caça ao caçador, que pula para as outras duas caixas que foram arrumadas horizontalmente no centro do palco. A fuga continua. Quando o caçador atinge o limite da primeira das duas caixas, perseguido pelo vampiro que também já pulou para o centro, elas se separam, e ele fica pendurado pelas mãos em uma parte e seguro pelo pé, pelo vampiro, na outra. O caçador consegue se desvencilhar chutando o vampiro, e a caixa na qual estava pendurado se desloca para a esquerda do palco, ficando em uma leve diagonal. O vampiro pula até a caixa onde o caçador está pendurado e pisa em uma de suas mãos, fazendo com que ele fique pendurado apoiado em apenas uma das mãos. Em seguida, suspende-o pegando-o pelo pescoço, finalmente capturando-o. Leva-o para o centro do balcão e morde-o no pescoço com suas presas. Nesse momento, na trilha sonora, entra a musica que serviu para o número musical de apresentação do caçador mixada ao *rock*. O caçador tira de suas costas uma cruz desproporcional e a pressiona na testa do vampiro. Som de queimadura. O vampiro larga o caçador e padece em dor. O caçador nervoso pega uma rede, se enrola com ela e, em vez de lançá-la sobre o vampiro, se embola na mesma. Caminha embolado

para trás, saindo do piso. Perde o chão e, em uma *gag* clássica de desenho animado (vide as quedas do coiote que persegue o Papa-léguas), cai. Fim da cena.

Nessa cena, fica claro que toda a movimentação que faz parte da preparação do posicionamento dos balcões faz parte da cena, está integrada a ela. Tem, portanto, que ser vista, e não ocultada.

A partir da observação desses dois fatores, começava a se construir o quebra-cabeça de construção do desenho de luz do espetáculo. Precisava-se de uma luz para as cenas que revelasse o menos possível o entorno das mesmas, logo a utilização de focos fechados era de saída uma indicação. Havia momentos em que a cena se passava em uma construção de caixas que possuía uma grande extensão horizontal, com três caixas sendo colocadas lado a lado. Para esses momentos, era difícil fechar um foco sem que a luz invadisse o espaço ao redor. A solução encontrada foi trabalhar com os refletores de foco fechado posicionados lateralmente em relação ao balcão, estando sua boca na altura do centro da parte ocupada pelos bonecos, ou um pouco acima, de forma que a luz se perdesse na coxia do lado oposto. A figura abaixo, em vista frontal, facilita a compreensão:



A luz, assim, ilumina lateralmente os bonecos e se perde por trás das coxias, evitando qualquer tipo de vazamento para outras regiões do palco. Cria-se, no entanto, um problema de projeção de sombras. Quando os bonecos estão próximos um do outro, a sombra de um boneco recai sobre o outro, tornando-o uma figura negra. A figura seguinte, em vista superior, ajuda no entendimento:

Projeção de sombra de um boneco no outro.

Dessa forma, mesmo tendo como base a luz lateral para tais cenas, fazia-se necessária uma compensação frontal para evitar que os bonecos tivessem eventualmente suas imagens completamente perdidas, enegrecidas.

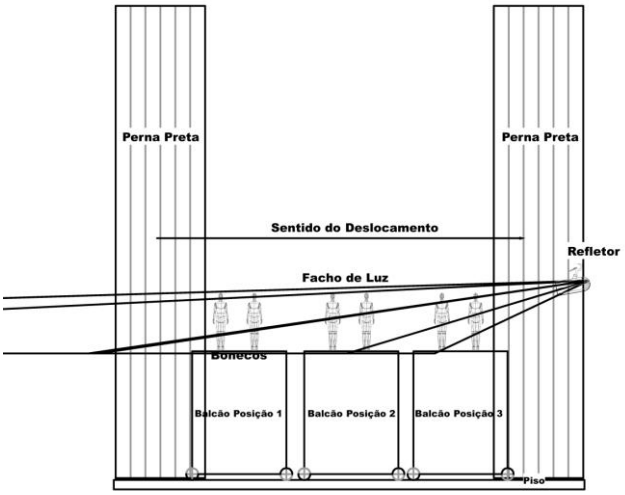
Fez-se a opção, também, de trabalhar com uma contraluz e uma lateral de palco inteiro em tons de azul – a contraluz em um azul bem profundo, e a lateral em um tom um pouco mais claro. A opção pelo azul é evidentemente pelo fato de a história, em se tratando de uma história de vampiro, criatura que só possui vida à noite, se passar toda à noite. Os filtros escolhidos foram os da marca Lee número 195 para a contraluz e 197 para a lateral. A contraluz nos trazia, quando era necessária para a montagem ou desmontagem dos balcões, antes ou depois das cenas, uma luz que permitia aos atores enxergarem, mas que era em tom muito escuro, revelando para o espectador o mínimo possível e, por se tratar de uma contraluz, em silhueta.[32] Já a luz lateral trazia um preenchimento maior da cena, aumentando a visibilidade do palco todo, permitindo que se ampliasse o campo de visão do espectador quando as cenas ocupavam áreas de dimensão próximas ao tamanho do palco.

Outra questão que imediatamente chamou atenção era como iluminar as cenas em que havia deslocamento dos balcões enquanto aconteciam. O problema aqui imposto era que, quando a luz se fechava sobre o balcão, como se fazia necessário na maior parte das vezes, este, ao se mover, saía do alcance do cone luminoso e entrava em uma zona escura. Parecia, a princípio, que seria necessária uma série de focos, um ao lado do outro, preenchendo toda a área de deslocamento do balcão, e, para manter a luz fechada, deveria ir-se acendendo um e apagando o

[32] Contraluz é uma luz posicionada atrás do eixo onde ocorre a cena.

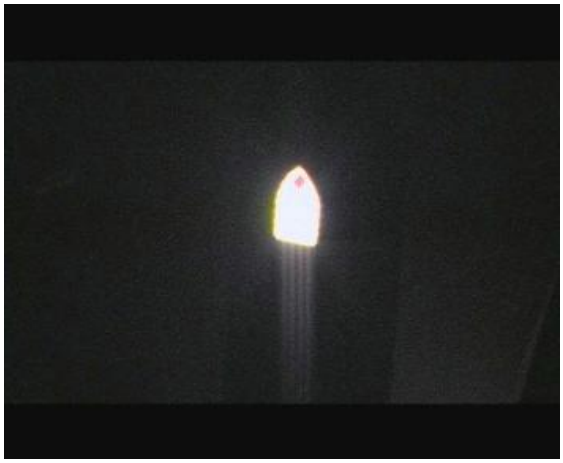
anterior para cada pequeno deslocamento do balcão. Ou seja, impossível! Não só pela falta de estrutura e espaço para se posicionar e ligar refletores colados um no outro por grandes extensões, como também, mesmo que isso fosse possível, questões financeiras inviabilizariam a ideia. A solução encontrada foi ter refletores posicionados na altura do centro da posição dos bonecos sobre os balcões, escondidos nas coxias da caixa preta[33], em posições que obedecessem ao deslocamento do balcão. Quando um balcão se deslocava horizontalmente da esquerda para a direita, deveria haver um refletor posicionado na coxia direita, na altura devida, fazendo com que a cena sobre o balcão, durante todo o seu deslocamento, permanecesse dentro de seu cone luminoso:

Vista frontal:



Havia, ainda, outros desafios na encenação: para começar, em uma das faces de um dos contêineres/cenário, que era bastante estreito e comprido para poder trazer linhas verticais na construção da silhueta do castelo, havia uma pequena janela, e esta deveria acender mostrando algo como um vitral. Assim, colocamos dentro dessa caixa, presa à superfície superior em relação ao sentido da janela, uma lâmpada incandescente comum de 100 w e colamos, no orifício aberto em forma de janela gótica, um pedaço de papel manteiga composto com fragmentos de gelatinas coloridas.

[33] Aqui vale dizer que *Sangue bom*, desde o primeiro momento, foi concebido para ser feito dentro de uma caixa preta tradicional em palco italiano.



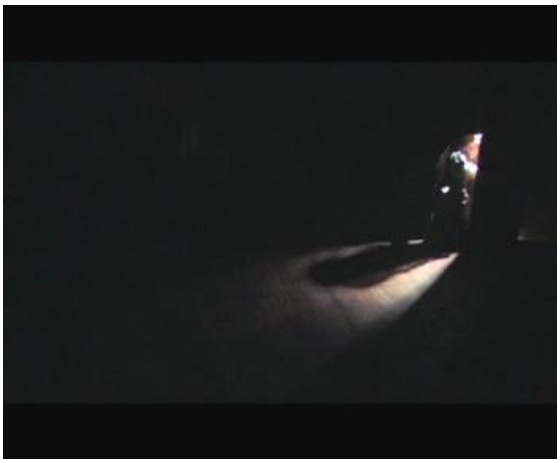
Janela gótica acesa.

É claro que algo dessa natureza é extremamente frágil, e o cuidado com tal caixa seria imprescindível. Faltava ainda resolver como a lâmpada seria ligada, ou seja, como chegaria energia àquele ponto do palco. Houve um pensamento de utilizar lâmpadas de corrente contínua ligadas a uma bateria para o interior de objetos como esse. O caso é que dessa forma perde-se o controle de intensidade da lâmpada através da mesa de luz. Ela seria acionada por um simples liga-desliga de dentro do palco e acenderia atingindo imediatamente a sua potência máxima, isso visto que artefatos como um regulador de voltagem – que permitiria tal variação de intensidade em sistemas de corrente contínua –, além de caros, seriam de difícil manuseio no interior do palco. Acabou-se optando pela solução mais simples: algum dos atores/estivadores levaria até o ponto necessário uma extensão e plugaria a lâmpada do interior da caixa, que, por sua vez, já estaria com sua tomada pelo lado de fora da caixa, facilitando a operação. A extensão ligada pelo ator estaria conectada a uma das linhas do teatro (circuitos atrelados a *dimmers* da mesa de comando), podendo ser comandada da mesa de luz (conjunto de *dimmers* que controla todos os circuitos elétricos disponibilizados para a cena em um teatro) com total possibilidade de variação de intensidade, já que um *dimmer*, por definição da ABNT, é um dispositivo que permite variar o fluxo luminoso emitido pelas lâmpadas de uma instalação de iluminação:

> Pela variação do tempo que um *dimmer* é capaz de conduzir eletricidade, você varia a intensidade de qualquer lâmpada conectada a ele.[34]

[34] GILLETTE. J. Michael. *Designing with light*. Califórnia: Mayfiled Publishing Company, 1989, p. 78.

Essa possibilidade de contar com os atores/manipuladores para a execução de contrarregragens relacionadas à iluminação foi fundamental para que uma série de pequenos truques pudessem ser realizados. Foi o caso da grande janela da cena do inseticida, que possui duas lâmpadas dicroicas[35] MR16 de 38° de ângulo de abertura[36] presas no interior da parte de trás da sua caixa, escondidas pelo parapeito da janela. Da mesma forma, existem duas outras lâmpadas MR16, só que com 10º de ângulo de abertura, presas na parte superior da caixa que faz a porta do castelo, escondidas pelo batente da mesma, que fazem uma bela e localizada contraluz quando a donzela abre a porta:



Contraluz da donzela saindo pela caixa-porta.

A primeira aparição do caçador também conta com um artefato plugado em cena. Ela começa logo após a donzela ser deixada pelo vampiro no momento em que começam a se apaixonar. O caçador pula em cena; imediatamente entra uma música alegre, e ele começa a dançar uma coreografia exibindo seus dotes para a moça. O piso do balcão é trucado e levanta-se levemente na parte anterior, revelando uma pequena janela na qual está presa uma fieira de lâmpadas pisca, como as de natal, que ficam piscando de forma sequenciada enquanto nosso personagem dança sua coreografia de apresentação.

[35] Lâmpadas halógenas refletoras que possuem uma cápsula halógena de baixa tensão, opticamente centrada em um refletor de vidro com cobertura dicroica que reflete a luz. Possuem base bipino comum com pinos especiais anticorrosivos. O refletor dicroico rebate a radiação infravermelha (calor) para trás e reflete a radiação visível (luz) para frente. Utilizam tecnologia de baixa pressão para utilização tanto em luminárias fechadas quanto em luminárias abertas, e cápsula com bloqueador UV (ultravioleta). Além disso, contam com uma alta eficiência luminosa, possuindo luz branca com uma temperatura de cor de 3000 K. A reprodução de cores é excelente (IRC – índice de reprodução de cor =100) e a posição de funcionamento universal.

[36] É o ângulo de abertura do cone luminoso que sai da boca do refletor ou da lâmpada direcional.

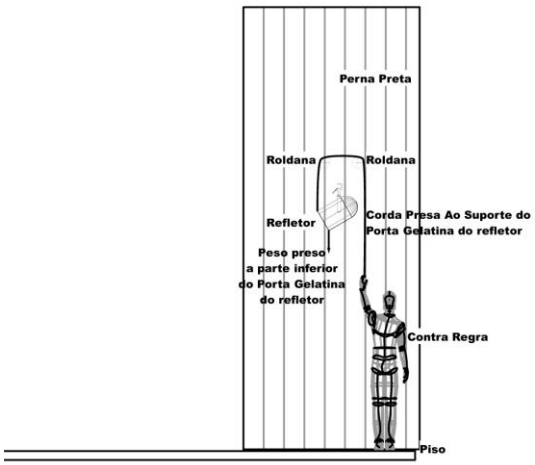
Sequencial de lâmpadas pisca na apresentação do caçador.

Ainda utilizando a mesma possibilidade, foi criado um pequeno truque de explosão. É uma pequena caixa de madeira que contém dois pregos. Entre os pregos, juntando-os, coloca-se um fiapo de fio de cobre. Carrega-se cada um dos pregos com um polo da corrente elétrica, como se fossem os dois polos de uma lâmpada. No fundo da caixa, despeja-se uma pequena quantidade de pólvora seca. Quando a corrente elétrica é acionada, provoca um pequeno curto-circuito, que cessa imediatamente, pois o fiapo de cobre se rompe interrompendo a passagem da mesma, que lança uma fagulha sobe a pólvora gerando uma pequena explosão. No caso desse artefato, não há necessidade de controle de intensidade, portanto há um interruptor preso à caixa que é acionado na hora por um dos atores/estivadores.

Havia, ainda, a questão do nascer do dia. O sol deveria entrar pela cena durante o encontro amoroso entre o vampiro e a donzela para matá-lo. Poderia simplesmente haver uma transição de luz de uma luz noturna para algo que possuísse o tom do amanhecer, com os refletores já pré-posicionados, sendo uma transformação externa ao que se passa no interior do palco. Em vez disso, a opção escolhida foi tentar criar algo que tivesse movimento. A luz do sol surgiria em um ponto do palco e, posteriormente, iria invadindo o mesmo com um movimento perceptível à plateia, como se fosse um *moving light* [37]programado para tal. Não havia dinheiro para a locação ou compra de um aparato robótico como esse, sendo assim, criou-se uma estrutura

[37] Aparelhos que possuem lâmpadas de arco como fonte de luz e utilizam motores de passo em vários dispositivos internos para manipular a luz antes que ela escape da fixação da frente da lente, e também para mover um espelho colocado na saída da lente ou o corpo todo do refletor a fim de modificar a direção do facho luminoso.

artesanal para gerar movimento em dois refletores Par 64 Foco 5[38] que possuíam gelatina âmbar (marca Lee número 105). Os Par 64 Foco 5, além de bem potentes, dando brilho a essa entrada da luz solar, são direcionais e difusos, ou seja, emitem luz em uma direção específica, porém sem foco, dispersa. O artifício para criar o movimento consiste em deixar os dois refletores apontados verticalmente para baixo e travados no sentido horizontal para que não consigam rotacionar. Na parte superior deles, no ponto onde se dá o fechamento do porta-gelatina, amarra-se uma corda e, na parte de baixo, na aleta inferior do porta-gelatina, amarra-se um peso suficiente para mantê-los nessa posição com pesos de pesca. As cordas dos dois refletores são levadas para a coxia por roldanas, em um sistema de maquinaria simples. Assim, no momento do nascer do dia, os refletores acendem dentro da coxia, apontando para o chão verticalmente; um ator/manipulador então começa lentamente a puxar as cordas fazendo a cabeça de ambos subir em direção ao balcão onde se passa a cena até que ele e os bonecos fiquem totalmente iluminados em âmbar.



Outro ponto que precisa ser apontado, que foi fundamental para a sensação cinemática que o teatro apresentado em *Sangue bom* possui, está relacionado justamente à cena em que se segue a morte do vampiro provocada pelos raios solares. O vampiro é queimado quando a luz âmbar, simulando os raios solares, o atinge. Nesse momento, existem quatro balcões posicionados no proscênio horizontalmente, um encostado ao outro. A única luz presente é a dos

[38] PAR (*Parabolic Aluminized Reflector*) é uma sigla que se refere a refletor parabólico "aluminizado". O instrumento recebe essa denominação a partir de características técnicas da lâmpada que inclui refletor parabólico, filamento e "lente". Esses instrumentos foram usados pela primeira vez na década de 70 em *shows* de *rock* apresentados em espaços abertos.

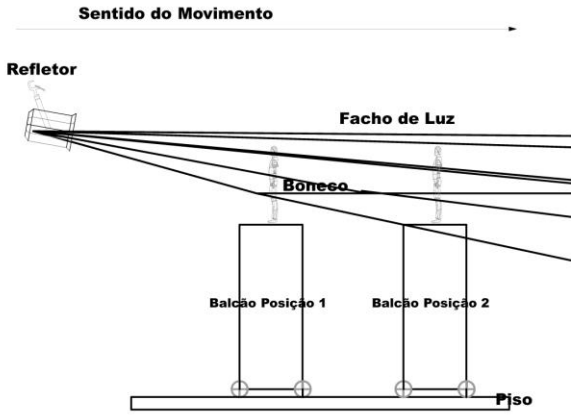
refletores âmbar maquinados, que vai subindo até atingir toda a superfície dos balcões. O vampiro atingido grita desesperado e sucumbe envolto por uma nuvem de fumaça provocada por uma máquina de fumaça de pequeno porte colocada, fora da visão do público, sob o balcão onde ele se encontra e disparada por um dos atores/manipuladores. Em meio à fumaça, o vampiro é retirado, e é colocado em seu lugar um punhado de cinzas. A luz do dia se vai. A noite azulada paira sobre a alma da donzela, que caminha até o balcão que se encontra no centro do palco. Ela se ajoelha e pega os restos mortais do amado. Uma música especial entra. Ela se levanta. Um foco de luz recortada, retangular, feito por um elipsoidal, se acende sobre ela, iluminando-a da cintura para cima. Vale agora abrir um pequeno parêntese para qualificar o refletor elipsoidal para que possamos compreender um pouco suas únicas características:

> O refletor elipsoidal possui dois pontos focais, F1 e F2. A luz emitida por uma fonte de luz em F1 vai refletir nas paredes da elipse cônica e passar através de F2 [...]. O elipsoidal opera pelo princípio básico de obter luz do primeiro ponto focal (F1) e focá-lo no segundo (F2).[39]
>
> A qualidade da luz produzida por esses instrumentos pode ser caracterizada como geralmente duramente focada com pouca difusão. A forma do foco é controlada por facas montadas internamente. O vazamento de luz de um elipsoidal é mínimo.[40]

Voltando à cena: todo o resto se apaga. O fundamental para a obtenção do efeito desejado é que o posicionamento do refletor que origina esse foco seja absolutamente frontal em relação à boneca, ou seja, ele está colocado de frente para o balcão exatamente na altura da mesma. No momento seguinte, o balcão começa a recuar. Como a luz é completamente frontal, a boneca permanece dentro do foco de luz emitido, que vai se tornando maior em relação a ela. A luz vai descendo em relação ao corpo da donzela e aumentando sobre sua cabeça. A donzela, que antes era vista só da cintura para cima, passa, apenas pelo movimento do balcão, a ser vista de corpo inteiro. A conjunção desse efeito de luz com o movimento do balcão causa nos espectadores uma sensação de *zoom out*, melhor dizendo, um movimento gerado pelo conjunto óptico da lente da câmera no qual a imagem se afasta do objeto filmado aumentando a área dele mostrada. O efeito fica mais claro a partir da imagem em vista lateral:

---

[39] GILLETTE, J. Michael. *Designing with light*. Califórnia: Mayfiled Publishing Company, 1989, p. 45.
[40] *Idem, ibidem*, p. 44.



A utilização de uma constante fumaça durante toda a representação do espetáculo também teve importante papel no resultado obtido. A fumaça é capaz de tornar sólido para a visão o facho luminoso que sai da boca do refletor. Dessa forma, o recorte de áreas proposto pela iluminação se tornava mais evidente. Além da diminuição de incidência de luz nas áreas que se encontravam fora do foco, a fumaça era capaz de criar uma moldura tridimensional para a ação, pois o cone luminoso volumétrico impunha os seus limites, o que aumentava no espectador a sensação de recorte e, consequentemente, a de corte entre planos:

Facho de luz materializado pela fumaça.

Foi a junção dessas possibilidades apontadas neste item que levou à reflexão que embasa esta dissertação. Juntando a possibilidade de tornar a mais neutra possível qualquer outra ação que acontecesse no palco que não fosse o foco principal de atenção com a possibilidade de ter

fontes de luz dimmerizáveis dentro do palco – graças à possibilidade de contrarregragem dos atores manipuladores, com a criação de atmosferas relacionadas com o universo proposto pela história, seja no humor dos *cartoons* e dos HQs, seja na tensão das histórias de vampiro, com os deslocamentos laterais e longitudinais, que nos traziam a sensação de *travellings* e *zooms* de câmera – que começou a ser criada a narrativa da luz do espetáculo. Mais que isso, nesse ponto, percebeu-se que essa narrativa era o que dava o toque final para que a estrutura cinemática proposta pela direção de *Sangue bom* se estabelecesse. Todo o sentido criado pelo sequenciamento de imagens sem fala que provoca a compreensão do todo da história dependia da possibilidade de sumir com uma imagem colocando, imediatamente, outra em seu lugar, como o corte cinematográfico, criando um fluxo sem pausas na imaginação do espectador em uma composição que se assemelhava à tradicionalmente utilizada pelo cinema: o corte seco, o *travelling*, a panorâmica e o *zoom* eram as ferramentas que se faziam sentir no encadeamento da história, mesmo em se tratando de teatro.

Quando estava lidando diretamente com os problemas impostos pela encenação, em nenhum momento tive consciência do papel da iluminação na narrativa. Muito pelo contrário, fui me atendo aos problemas apresentados e tentando encontrar maneiras de solucioná-los sequencialmente, da mesma forma como os apontei para o leitor. Nem sempre a solução encontrada dava conta da real necessidade da narrativa. Fiz o melhor que pude, mas tenho noção de que algumas questões existentes nas estruturas encontradas permaneceram sem resposta. A minha formação acadêmica em cinema ajudou-me sobremaneira a perceber como a ferramenta iluminação poderia ser pensada em paralelo com algumas estruturas do cinema. Ao observar, na posição de um espectador comum, o resultado final, tive a nítida sensação de que com a luz estava-se realmente criando uma sequência de diferentes planos, fragmentos que se uniam na direção do todo da história, que sem o recorte imposto pela luz estariam perdidos em uma confusão de excessivas informações que não seriam capazes de guiar o olhar do espectador. Eu, enquanto iluminador, estava todo o tempo definindo o quadro, revelando a área que deveria estar sob observação do espectador e, em seguida, colando a essa imagem formada uma próxima, fixa ou em movimento, que prosseguiria o fluxo da história. Estava escolhendo planos e colando-os uns aos outros: um montador. Daí o paralelismo proposto entre iluminação cênica e montagem.

Combinando meus conhecimentos cinematográficos com as observações realizadas durante o processo de construção da peça, surgiu uma pesquisa que resultou na minha monografia

de graduação em Cinema na Universidade Estácio de Sá e agora se estende para esta dissertação de mestrado. Durante o processo, ficou clara a necessidade de estreitar os limites que ladeavam a pesquisa – linguagens cinematográfica e teatral –, bem como compreender melhor a construção a partir do fragmento na sociedade contemporânea. Assim sendo, é proposto um recorte dentro de tais linguagens que restringe o foco para o cinema clássico narrativo e o teatro dramático e de animação. Especificamente, pensar a montagem cinematográfica mostrou-se uma tarefa árdua dada a inúmera quantidade de possibilidades impostas por ela. Muitos pensadores do cinema já se debruçaram sobre ela, e várias teorias já foram construídas a seu respeito. Não pretendo aqui ser um inovador no que diz respeito à montagem cinematográfica, apenas tenho o desejo de lançar sobre ela um olhar aproximativo em relação ao teatro, mais precisamente à iluminação cênica.

2 APROXIMAÇÃO ENTRE CERTOS PROCESSOS DO TEATRO DRAMÁTICO E DO CINEMA CLÁSSICO NARRATIVO

2.1 O Cinema Clássico Narrativo e a Montagem

Sei que a montagem é considerada um dos pilares da construção do veículo conhecido como cinema:

> Já falei de algumas coisas específicas e ainda nem toquei nos dois elementos tradicionais sempre considerados como fundadores da arte do cinema: a chamada "expressividade" da câmera e a montagem. Entrar neste terreno significa caminhar em direção a outras possibilidades advindas da própria natureza do material do processo cinematográfico: numa delas ainda mantemos o registro contínuo, mas conferimos mobilidade à câmera; na outra, introduzimos a descontinuidade de registro, o que implica em supor o pedaço de filme projetado como combinação de, pelo menos, dois registros distintos.[41]

Pretendo, no entanto, neste segundo capítulo, pensar um pouco nas estruturas do cinema, em especial na montagem e em como ela definiu alguns estilos cinematográficos. Posteriormente, focar nas estruturas daquele que se tornou o estilo hegemônico, dando origem à indústria dominante do cinema, conhecido como cinema clássico narrativo, que me parece o mais conectado ao tipo de narrativa proposta por *Sangue bom* – como aqui já foi dito, uma história com princípio, meio e fim, encadeada em causa e efeito dentro de um universo autônomo, independente, e que pode ser pensada como um drama teatral que tem seu fundamento como uma das bases do pensamento de tal estilo cinematográfico.

Antes de mais nada, é preciso entender que a montagem não é inerente ao cinema:

> Todos, de uma forma ou de outra, já estivemos envolvidos com montagens. Na infância, foram os cubos coloridos, nos primeiros anos de escola, as letras e, mais tarde, os quebra-cabeças de numerosas peças. Muitas vezes diante de certos

[41] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S/A, 1984, p. 15.

> *hobbies*, fazemos montagens ao tentar juntar as partes, seguindo algum tipo de roteiro (instruções).
> Portanto, a montagem, inclusive a cinematográfica, não faz parte de nenhum universo misterioso, e tampouco é alguma coisa específica do cinema. Se tomada sob o ponto de vista articulatório, verificaremos que ela pertence ao mundo da arte de maneira privilegiada.[42]

Não é à toa que a montagem cinematográfica é também conhecida por edição. Ainda segundo os autores da citação acima, "editar significa montar, escolher, selecionar e articular".[43] A ideia de montagem perpassa vários atos do nosso cotidiano. Nos primórdios do cinema, cortar e colar fotogramas não era de fato importante para seus executores. O que importava era a mágica de conseguir captar e reproduzir imagens conectadas à realidade extraídas do mundo exterior. Surgido no final do século XIX, em meio a uma sociedade "racionalista e de crença nas vantagens da modernidade"[44], o cinema era uma atração de feira, como nos mostra Flávia Cesarino Costa:

> Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou.[45]

Nesse momento, o cinema ainda não tinha uma preocupação ficcional, muito pelo contrário, sua magia estava relacionada à possibilidade de apreensão do real, ficando o cinema de então conhecido como cinema de atrações, que, "mais do que contar histórias, se baseia na habilidade do filme de mostrar alguma coisa"[46], mesmo se notamos que a utilização de imagens animadas para descrever histórias data da Pré-História:

> O que estou tentando dizer é que os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos de pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que pareciam se mover, imagens que cortavam para ou dissolviam-se em outras imagens, imagens ainda que podiam

---

[42] LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987, p. 9.
[43] *Idem, ibidem*, p. 8.
[44] CESARINO COSTA, Flávia. *O primeiro cinema*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005, p. 24.
[45] *Idem, ibidem*, p. 17.
[46] GUNNING, Tom. *D.W. Griffith & the origins of American narrative film*. Illinois: University of Illinois Press, 1994, p. 41.

> desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema *underground* (WACHTEL, 1993, p. 140).[47]

Embora a representação do imaginário por imagens justapostas se dê desde tempos imemoriais, esse tipo de articulação como pedra fundamental da linguagem do novo aparato tecnológico do final do século XIX demora um pouco a acontecer. A grande transformação está fundamentada, segundo o historiador Tom Gunning, na capacidade do filme de construir um sistema próprio de narração, sendo esse sistema e seu desenvolvimento diretamente ligados à figura do cineasta norte-americano D.W. Griffith (1875-1948). Vale dizer que o cinema nesse momento ainda não possui a banda sonora, sendo, portanto, as imagens inteiramente responsáveis pelo desenrolar da narrativa.

Gunning nos diz que a "narrativização" é a capacidade de transformar o ato de mostrar em contar. A estrutura da palavra *storytelling* em inglês pode ser pensada como um ponto de partida dessa ideia: a essencial dupla natureza entre uma história a ser contada e a forma de contar essa história. Narrativa, segundo Seymour Chatman, "são os meios pelos quais um conteúdo é comunicado".[48] Já Todorov, revendo a ideia aristotélica de começo, meio e fim, nos traz a seguinte definição de estrutura da história (*plot*) que David Bordwell posteriormente considerará o formato canônico de uma história:

> Um *plot* completo mínimo consiste na passagem de um equilíbrio a outro. Uma narrativa ideal começa com uma situação estável que é perturbada por alguma força. Isso resulta em um estado de desequilíbrio: pela ação de uma força direta em direção contrária, o equilíbrio é reestabelecido; um segundo equilíbrio similar ao primeiro, mas nunca idêntico.[49]

Gunning conclui que discurso narrativo é o "arranjo de significados que comunica a história – palavras em literatura, imagens em movimento e legendas em filmes mudos."[50]

---

[47] MACHADO, Arlindo. In CESARINO COSTA, Flávia. *O primeiro cinema*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005, p. 10.
[48] CHATMAN, Seymour. *História e discurso. A estrutura narrativa na ficção e no filme*. Ithaca: Cornell University Press, 1978, p. 19.
[49] TODOROV. Introducting to poetics, p. 38. In: GUNNING, Tom. *D.W.Griffith & the origins of American narrative film*. Illinois: University of Illinois Press, 1994, p. 15.
[50] GUNNING, Tom. *D.W. Griffith & the origins of American narrative film*. Illinois: University of Illinois Press, 1994, p. 15.

Ele divide o sistema de narração de um filme em três níveis: o pré-fílmico, a imagem enquadrada e a edição. O pré-fílmico diz respeito a tudo que se encontra diante da câmera no momento da filmagem, que, no entanto, não necessariamente fará parte da imagem captada – é o caso de atores, iluminação, cenário, escolha de locações, etc. Assim, o discurso narrativo pré-fílmico implica uma série de escolhas, e estas escondem intenções narrativas. No segundo nível, o enquadramento da imagem, o pré-fílmico é transformado de eventos e objetos preexistentes em imagens impressas em um celuloide. O ato de filmar, quando a abertura da câmera define geometricamente os limites da imagem, transforma o pré-fílmico em uma imagem bidimensional, na qual a composição espacial é imperativa, denominada quadro, como na pintura, daí o termo enquadramento. O terceiro nível é a edição, que ocorre após o ato de filmar, e consiste em cortar e escolher tomadas filmadas e sua reunião em sintagmas. Finalizando a ideia de Gunning:

> Estes três aspectos do discurso fílmico – o pré-fílmico, a imagem enquadrada e a edição – quase sempre trabalham em conjunto e representam a mediação entre história e espectador no filme. Eles são como filmes, "contam" histórias. Pegos em conjunto, eles constituem o narrador fílmico.[51]

Ao começar a utilizar o sistema narrativo, o filme deixa de ser uma casualidade apreendida da natureza e passa a ser claramente algo produzido por alguém. A figura do narrador passa a ser fundamental e ela, de alguma forma, está centrada no diretor do filme, visto que é ele quem possui o controle sobre as três etapas do sistema narrativo. Griffith é quem o implementa, e sua forma de narrar os filmes está ligada, mais do que a uma moral de contos de fadas, na qual no final o bem vence o mal, à formação de juízos de valor sobre o que seriam comportamentos adequados e inadequados, o que norteará de certa forma a edificação da linguagem clássico-narrativa norte-americana, que se tornará hegemônica.

Uma ideia essencial para a compreensão da narrativa clássica é a narrativa guiada pela unidade da ação. A ubiquidade da câmera, que se desloca trazendo diferentes pontos de vista em planos captados em diferentes momentos, portanto descontínuos, e posteriormente colados um ao outro na operação de montagem, pode ser amortizada pela unidade de ação, que faz com que a lógica da história narrada suplante qualquer outra coisa:

---

[51] GUNNING, Tom. *D.W. Griffith & the origins of American narrative film*. Illinois: University of Illinois Press, 1994, p. 21.

> A montagem, inevitável, só vem quando a descontinuidade é indispensável para a representação de eventos separados no espaço e no tempo, não se violando a integridade de cada cena em particular. A plateia aceita esta sucessão não natural imediata de imagens porque esta sucessão caminha de encontro a uma convenção da representação dramática perfeitamente assimilada. Tal convergência redime o salto, que permanece aceitável e natural porque a descontinuidade temporal é diluída numa continuidade lógica (de sucessão de cenas ou fatos).[52]

Na narrativa clássica, o fluxo de acontecimentos da história se apodera do espectador de tal forma que nada parece poder afastá-lo da necessidade de caminhar junto dela até o seu desfecho. Do ponto de vista da montagem, fundamentalmente, "a montagem narrativa é aquela que impõe uma unidade lógica por meio de elementos fragmentados, os planos sucessivos."[53] É claro que no começo do século, na época de Griffith, os espectadores não estavam habituados ainda a incluir uma imagem em um fluxo narrativo. Fazia-se então necessária, para que a narrativa de fato se estabelecesse, a criação do chamado universo diegético do filme, ou seja, um universo pertencente ao interior da narrativa do filme, onde se estabelece uma continuidade espacial e temporal entre as cenas que faz com que o espectador seja capaz de identificar o espaço e o tempo onde se passa a história e cada um de seus fragmentos.

Estabelecido esse universo, era preciso fazer com que nada fosse capaz de afastar dele o espectador. A montagem que se estabelece com esse fim deve manter a continuidade da ação e do olhar e não se fazer perceber. A continuidade do olhar tem uma relação direta com a percepção do espaço por parte do espectador – mais adiante, dedicaremos mais tempo a ela. Porém, só para exemplificar brevemente, utilizando um exemplo de Amiel, se em um quadro vemos um personagem tocando um instrumento à sua esquerda e no seguinte um outro personagem escutando à direita, somos levados a associar a presença dos dois ao mesmo espaço, criando assim uma continuidade espacial. Já a continuidade da ação tem relação com a percepção do tempo por parte do espectador. É preciso que ele possa perceber as relações cronológicas ligadas à história: "Pouco a pouco os cineastas vão impor uma analogia entre sucessão dos planos e sucessão dos momentos da ação."[54] Esse tipo de montagem ficou posteriormente conhecida como

---

[52] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1984, p. 20.
[53] AMIEL, Vincent. *A estética da montagem.* Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010, p. 23.
[54] *Idem, ibidem,* p. 24.

montagem invisível. Para que o espectador não perceba que o mundo que se abre diante dele não é um mundo autônomo mostrado através de uma janela mágica, é preciso que o aparato "maquínico" do cinema jamais se mostre. Não podemos ver refletores, câmeras, estruturas cenográficas, e muito menos os atores podem nos parecer estarem atuando (por isso, por exemplo, jamais devem olhar diretamente para câmera, pois revelaria seu conhecimento da existência da mesma):

> O que caracteriza a *decupagem clássica* é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível.[55]

Como o termo dá a entender, é um tipo de associação entre os planos, ou fragmentos que compõem a narrativa, que pretende não ser identificado. A continuidade de espaço e tempo, regida pela lógica da narrativa, é tão poderosa e perfeita que o espectador é incapaz de perceber as descontinuidades inerentes ao processo de construção do filme, que claramente estão no fato de cada plano, aqui entendido como cada tomada de cena obtida através do ato de ligar e desligar a câmera, possuir uma imagem que está atrelada ao tempo em que foi filmada e ao espaço que se vê no interior do quadro, parte do todo que estava à disposição diante da lente:

> O salto estabelecido pelo corte de uma imagem e sua substituição brusca por outra imagem é um momento em que pode ser posta em cheque a "semelhança" da representação frente ao mundo visível e, mais decisivamente ainda, é o momento de colapso da "objetividade" contida na indexalidade da imagem. Cada imagem em particular foi impressa na película, como consequência de um processo físico "objetivo", mas a justaposição de duas imagens é fruto de uma intervenção inegavelmente humana e, em princípio, não indica nada senão o ato de manipulação.[56]

Juntamente com a montagem invisível, outro processo é fundamental para que se estabeleça a narrativa clássica. É um processo conhecido como participação afetiva, baseado no chamado mecanismo de projeção e identificação. Quando falamos que Griffith já usava seu

[55] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1984, p. 24.
[56] *Idem, ibidem*, p. 17.

sistema de narração para emitir juízos de valor, ainda não considerávamos esse artifício, que tornará muito mais contundente a possibilidade de um discurso moralista – no qual tais juízos de valor se fazem o eixo primordial da intenção do narrador e que acabou por constituir uma filmografia onde o herói, de moral inabalável, só capaz de gestos nobres justificados pela sua índole, se tornará o protagonista da maior parte das histórias. O que é esse processo? É a capacidade que o filme tem de colocar o espectador na posição de algum dos personagens, fazendo-o transferir-se para o interior do mundo diegético do filme e se identificar com todas as ações desse personagem, passando o imaginário do espectador a se confundir com o do personagem, e aquele, literalmente, a vivenciar psicologicamente os estados do mesmo. O espectador é projetado para dentro do filme através de sua identificação com o personagem: da mesma forma que no drama teatral, ele se sentia falando pela voz do personagem, porém, no cinema, de forma ainda mais contundente, devido a possibilidades inerentes ao veículo. Um mecanismo que ajuda a esclarecer como o cinema é capaz de fazer tal coisa é a câmera subjetiva: esse é o momento em que a câmera assume a posição do olhar do personagem, e o que passamos a ver na tela é a reprodução daquilo que o personagem está vendo, da forma que está vendo:

> [...] a câmera substitui os seus olhos, explorando o novo ambiente de forma a fornecer à plateia a sua experiência visual. Mas, em boa parte das situações em que ela é utilizada, o fato que o espectador observa as ações através do ponto de vista de uma personagem permanece fora do alcance de sua consciência. É neste momento que o mecanismo de identificação torna-se mais eficiente (não surpreende que seu uso sistemático seja nos momentos de maior intensidade dramática). Nosso olhar, em princípio identificado com o da câmera, confunde-se com o da personagem; a partilha do olhar pode saltar para a partilha de um estado psicológico, e esta tem caminho aberto para catalisar uma identidade mais profunda diante da totalidade da situação.[57]

Forçar a identificação do espectador com o herói do filme foi imprescindível para a edificação de uma indústria cinematográfica que transfere as maravilhosas características desse herói protagonista de moral inabalável para o espectador, que passa a se sentir, ele próprio, um indivíduo maravilhoso, incorruptível e capaz apenas de ações corretas. Assim, o prazer que ele tem em assistir ao filme é também o prazer de se sentir perfeito, de ser audacioso, gentil, romântico, etc. Quem não gosta de se sentir assim? Quem deixaria de ir ao cinema?

---

[57] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1984, p. 26.

Da mesma forma que a narrativa clássica pode tomar partido ao projetar o espectador para dentro da ação do filme, fazendo-o identificar-se com o ponto de vista do personagem, ela também pode tomar partido da posição externa ao filme desse mesmo espectador. Esse tipo de mecanismo é muito comum nos filmes de suspense, quando o espectador tem conhecimento de algo que o personagem desconhece. Quando o espectador sabe que o assassino está por trás daquela porta que o herói, desconhecendo tal fato, irá abrir, a tensão provocada no espectador por tal cena é intensificada. Se o filme joga ainda com a dilatação do tempo, o espectador é levado a um estado de suspensão, de agoniada espera, uma vontade louca de avisar ao herói o que está se passando, sem nada poder fazer, visto que ele é incapaz de interferir naquele mundo que se abriu diante de si. A narrativa clássica é tão engenhosa que é capaz de utilizar a seu favor até o que parece ser um empecilho para que ela possa se estabelecer, como a consciência do espectador de seu papel de espectador, incapaz de interferir na continuidade da história.

Outra estrutura importante na narrativa clássica é o campo/contracampo. É um momento em que a ação mostrada em um dos planos é o efeito, normalmente psicológico, da ação que vimos no plano anterior. Isso cria uma conexão imediata entre os planos e direciona a história, não deixando no espectador nenhum tipo de dúvida em relação ao significado do que está vendo e puxando-o também para dentro da cena, visto que a reação apresentada é, via de regra, similar àquela que seria sua própria reação.

Deve-se levar ainda em consideração a incrível dimensão da imagem cinematográfica. A tela de cinema tem grandes dimensões, e, mais do que isso, a imagem que a ocupa não necessita manter nenhuma relação de escala com o tamanho real da tela. O que queremos dizer com isso é que toda a tela pode estar ocupada com a imagem de uma formiga, que, na realidade, possui um tamanho ínfimo se comparado à mesma. Assim, por mais que um palco teatral possa ser fisicamente maior que uma tela de cinema, a imagem do rosto de um ator no cinema pode atingir uma dimensão muito maior que no teatro. No teatro a presença física do ator é imperativa na representação, e a escala do espaço ocupado por ele se dá em função dessa presença. O cinema é imagem. O ator não está lá, apenas uma projeção. Assim, sua imagem pode alcançar qualquer proporção. O *close-up*, ou imagem ampliada do rosto do ator, também tem papel fundamental na narrativa clássica, pois amplia as reações do ator a tal ponto que fica difícil ao espectador não se emocionar diante delas. A "participação afetiva" é facilitada pelo dimensionamento ganho pela interpretação do ator.

A narrativa clássica adiciona a esses mecanismos a mobilidade da câmera que sempre é colocada diante da história em posição de captar aquele que é o melhor ponto de vista possível para a observação da ação proposta, fazendo com que o espectador, em um primeiro momento, tenha o seu olhar identificado com o olhar da câmera:

> [...] se a montagem intervém, vejo uma sucessão de imagens, tomadas de diferentes ângulos, acompanho a evolução de um acontecimento a partir de uma coleção de pontos de vista, via de regra privilegiados, especialmente cuidados para que o espetáculo do mundo se faça para mim com clareza, dramaticidade, beleza.[58]

O conjunto desses fatores é capaz de transportar o espectador para "dentro da cena":

> No entanto, como foi observado desde Béla Balász, a força das emoções, o dinamismo da imagem e o processo de projeção-identificação criam no espectador cinematográfico um senso de "estar dentro da cena".[59]

Depois que o cinema incorpora o sistema de narração que se desenvolve e solidifica nas estruturas citadas acima, cria-se um tipo de espectador diferenciado daquele de seus primórdios. O novo espectador deve estar em estado de observação inerte para que nada possa afastá-lo do fluxo narrativo do filme, a fim de que ele possa se lançar para o interior da película, libertar seu imaginário e associá-lo ao universo do filme sem nenhum impedimento. As salas de projeção – que já eram escuras devido à projeção significar uma emissão de luz através dos fotogramas que, dependendo da quantidade de luz no seu em torno, perde a definição e a visibilidade – devem agora anestesiar todos os demais sentidos do espectador, forçando-o a concentrar-se inteiramente na visão, em seu olhar privilegiado, e, posteriormente, também na audição, quando do surgimento do cinema sonoro. O mergulho deve ser completo, porém apenas do ponto de vista psicológico. Fisicamente, o espectador deve estar completamente protegido, sem nenhum risco de participar efetivamente do encadeamento da história dado pelo diretor:

---

[58] XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2003, p. 36.
[59] *Idem, ibidem*, p. 18.

> O usufruto desse olhar privilegiado, não a sua análise, é algo que o cinema tem nos garantido, propiciando essa condição prazerosa de ver o mundo e estar a salvo, ocupar o centro sem assumir encargos. Estou presente, sem participar do mundo observado. Puro olhar, insinuo-me invisível nos espaços a interceptar os olhares de dois interlocutores, escrutinar reações e gestos, explorar ambientes, de longe, e perto. Salto com velocidade infinita de um ponto a outro, de um tempo a outro. Ocupo posições do olhar sem comprometer o corpo, sem os limites do meu corpo. Na ficção cinematográfica, junto com a câmera, estou em toda parte e em nenhum lugar; em todos os cantos, ao lado das personagens, mas sem preencher o espaço, sem ter presença reconhecida. Em suma, o olhar do cinema é um olhar sem corpo. Por isso mesmo ubíquo, onividente. Identificado com esse olhar, eu espectador tenho o prazer do olhar que não está situado, não está ancorado – vejo muito mais e melhor.[60]

Foi assim que o império do cinema norte-americano se solidificou – calcado na linguagem narrativa clássica, desenvolvida sobre as ideias de Griffith e consolidada pela utilização reincidente das estruturas que aqui vimos. Essa hegemonia também gerou o *star system*, um sistema no qual forjavam-se grandes atores, colocando-os para interpretar papéis principais que quase sempre eram aqueles com os quais os espectadores eram levados à identificação. Com o passar do tempo e a repetição, o espectador já esperava que aquele ator estivesse fazendo maravilhosamente o papel de sua própria perfeição, como já havia feito anteriormente, e saía de casa somente para vê-lo, sem importar qual era seu personagem, pois, independente disso, certamente seria alguém com quem valeria a pena viver, sofrer e amar conjuntamente.

Vamos, agora, nos debruçar sobre o sistema de narração de Griffith e tentar compreender o que significa ligar uma câmera, selecionar o espaço, filmar e posteriormente justapor essas imagens com uma finalidade específica.

[60] XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena*. São Paulo: Editora Cosac & Naif, 2003, p. 36-37.

2.2 O Cinema como Arte da Construção a Partir do Fragmento. O Espaço Cinematográfico

Na sociedade da segunda metade do século XX, o conceito de fragmentação imperou. Muito se falava da fragmentação do mundo contemporâneo, da fragmentação das identidades, da fragmentação da narrativa, etc. Pois bem, podemos começar pela compreensão mais evidente presente na definição de fragmento: um fragmento é um pedaço de alguma coisa. Como pedaço, traz consigo uma incompletude – é parte de um todo. Todo este que, devido ao excesso de fragmentos presentes na sociedade pós-Revolução Industrial, exacerbado pela massificação e pela velocidade atingidas na circulação da informação, parece inatingível. Como parte, pode se relacionar com esse todo de inúmeras formas. Já no fim do século XVIII, com a Revolução Francesa, o despedaçar dos corpos ganha uma dimensão grandiosa. A principal punição para aqueles que desafiavam as ideias revolucionárias era a decapitação, ou seja, separar a cabeça do corpo, seccionar o corpo em partes – a cabeça sem corpo, o corpo sem cabeça.

Posteriormente, os pintores passaram a explorar a incompletude que os limites físicos do quadro lhes impunham. A composição não mais apontava para o interior do quadro, tentando fazer com que toda a imagem da cena estivesse ali contida, sem espaço para outras leituras, e apontava para fora do mesmo. Quando um pintor como Manet (1832-1883), quase um século depois da Revolução Francesa, em 1882, representa uma cena no quadro *Um bar no Folies-Bergere*, no qual no limite superior esquerdo, de pé em um balanço, podem-se ver as pernas de uma bailarina, ele está seccionando esse corpo e deixando para a imaginação do espectador aquilo que poderia ser sua continuidade, transferindo a atenção para aquilo que acontece no exterior de seu quadro, e não no seu interior.

Essa ideia de que cabe à imaginação do espectador completar a imagem será futuramente fundamental para a instalação dos processos de montagem no cinema. A construção do significado na montagem só se dá através da participação do espectador:

> No cinema, as relações entre visível e invisível, a interação entre o dado imediato e sua significação, tornam-se mais intrincadas. A sucessão de imagens criada pela montagem produz relações novas a todo instante e somos sempre

> levados a estabelecer ligações propriamente não existentes na tela. A montagem sugere, nós deduzimos.[61]

Antes de aprofundar essa questão, vejamos como o cinema se tornou um ícone dessa sociedade em pedaços. Quando se liga e desliga a câmera cinematográfica, está-se imprimindo uma imagem em movimento em um pedaço de celuloide. O nível pré-fílmico de Griffith diz respeito a tudo que se encontra diante da câmera no momento da filmagem, da apreensão da imagem. Cenário, iluminação, atores, etc. estão ali presentes, no entanto, quando o operador de câmera coloca o olho no visor da câmera e escolhe-se o pedaço daquilo que se encontra à sua frente que constituirá a imagem, ele está seccionando, fragmentando o todo que se encontra diante dele. A imagem cinematográfica é, portanto, necessariamente, pelo método com o qual é extraída do mundo real, um pedaço, um fragmento. Pedaço este que está sujeito ao desejo daqueles que escolhem o que será capturado pela câmera.

A imagem fotográfica, anterior ao cinema, já compartilha esse mesmo *status* de fragmento retirado do mundo real de acordo com a escolha do fotógrafo. Tudo que acima foi dito com relação à imagem cinematográfica também vale para a imagem fotográfica. Como captura de uma imagem extraída do mundo real, ela funciona como ícone, devido ao princípio de semelhança entre a imagem e a coisa filmada, e índice, pois o processo de filmagem, pelo menos nos primeiros tempos do cinema, exige a presença do objeto diante da câmera. Aqui entendemos por indexalidade signos que se referem aos objetos que eles denotam em virtude de terem sido realmente afetados por esses objetos. A fotografia vem, devido a essas características, a se tornar o mais efetivo meio de representação da realidade. Toda a sua potência, e posteriormente também a do cinema, está ligada ao fato de a imagem fotográfica ser a apreensão de um instante retirado da vida real, e, durante muito tempo, ouviu-se falar na impressão de realidade, cujos fundamentos são, sobretudo, psicológicos, inerente aos meios, que tem como elemento de sua linguagem a fotografia. A diferença entre ambas consiste na possibilidade de movimento pertencente ao cinema. Essa diferença é fundamental no que diz respeito à impressão de realidade transmitida por ambas:

> Há de fato uma lei geral da psicologia conforme a qual o movimento, desde que percebido, é em geral percebido como real.[62]

---

[61] XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena*. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2003, p. 33.

Provavelmente, graças a isso o cinema demorou um pouco a se voltar para as possibilidades trazidas pela ficção. Fragmentos da realidade por si só já eram uma atração; não havia a necessidade de se contarem longas histórias. No máximo, quando não se tratava do simples registro da imagem, observava-se a encenação de pequenos acontecimentos do cotidiano, dos quais, dependendo das articulações entre as imagens, poderia se extrair alguma emoção ou algum humor. Os primeiros filmes, no entanto, ainda estavam distantes do sistema de narração que fundamenta a "linguagem clássica do cinema":

> Uma das características é uma aparente improvisação nas encenações: há confusão e muito movimento. Várias ações acontecem ao mesmo tempo, e os atores parecem buscar fora de campo uma aprovação sobre sua *performance*. Muitos olham diretamente para nós, espectadores. Outra característica é a descontinuidade gritante entre planos e cenas na montagem desses filmes. São filmes com um ritmo diferente: às vezes a ação se realiza tão rápido que termina antes que possamos entender do que se trata. Além disso, cenas inteiras são mostradas à grande distância da câmera, impedindo que se veja muito bem o rosto das pessoas filmadas.[63]

A imagem cinematográfica, nesse instante, é mais do que um simples fragmento, é um fragmento retirado do mundo real, portanto um fragmento da realidade que nos cerca. Quando o cinema se dá conta da possibilidade de contar histórias a partir de articulações próprias ao fazer cinematográfico, de ficcionalizar-se, tudo muda de figura. A ficcionalização do cinema passa inicialmente também por algo que ficou conhecido como "teatro filmado", que não fazia uso de elementos específicos do cinema. A cena era executada diante da câmera, que captava a ação continuamente. Não havia nada de específico do cinema aí a não ser a possibilidade de impressão da cena no celuloide e sua posterior projeção. Era mesmo uma encenação teatral, só que feita para o olho da câmera, que estava posicionada no lugar de um dos espectadores da plateia, de preferência o mais bem-localizado. Com o tempo, o cinema encontrou seu próprio caminho e percebeu que seus fragmentos poderiam gerar uma linguagem própria, diferente das outras já constituídas no final do século XIX.

O enquadramento da imagem, segundo nível da narração de Griffith, impõe ao fragmento cinematográfico um limite de espaço e de tempo. Ou seja, quando se realiza o ato de

---

[62] METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 21.
[63] CESARINO COSTA, Flávia. *O primeiro cinema*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005, p. 19.

filmar, a imagem capturada passa a ter o limite do enquadramento escolhido. A janela da câmera, que se relaciona com todo o aparato óptico da máquina, depende da lente que está sendo utilizada, da abertura de diafragma escolhida, da distância entre a câmera e a cena filmada, etc., impõe os limites físicos da imagem, normalmente retangular, como a moldura do quadro do pintor. A captação da imagem impõe o tempo de duração da mesma, que corresponde ao intervalo de tempo entre o ato de ligar e desligar a câmera. Cada fragmento cinematográfico traz atrelado a si características de tempo e espaço particulares devido às implicações do ato de filmar. Fica claro, então, que, ao juntar dois distintos fragmentos, tal ação implica descontinuidades de tempo e espaço. Surgia, então, o desafio de não tornar incomodo ao espectador tais descontinuidades. Já falamos como as estruturas de narração desenvolvidas por Griffith e suas derivações deram conta disso.

Passando para o terceiro nível, a edição – ou melhor, as possibilidades oriundas da junção de diferentes fragmentos cinematográficos em uma cadeia –, vemos que sua força, no que tange ao pensamento de uma linguagem específica do cinema, é poderosa. Independentemente de rupturas geradas por descontinuidades, a primeira coisa a ser assinalada é que, quando se juntam dois fragmentos cinematográficos distintos, algo surge entre eles que proporciona a apreensão de um significado novo, contido apenas nessa junção e não pertencente a nenhum dos dois isoladamente.

Nos primórdios, não se fazia cinema apenas na América do Norte. No momento em que o cinema já produzia seus filmes de ficção orientados pelo trinômio naturalismo/decupagem clássica/mecanismos de identificação visando encarnações convincentes do bem e do mal em um jogo de fatalidades rurais ou urbanas, na Rússia da revolução de 1917, intrigado pelo motivo que fazia com que os filmes norte-americanos tivessem mais sucesso que os europeus, o professor de cinema e cineasta Lev Kulechov (1899-1970) fará experiências relacionadas à justaposição de planos que acabarão por torná-lo um dos mais importantes teóricos da montagem. A mais conhecida foi batizada com seu próprio nome – o efeito Kulechov – e dá conta desse significado que surge através da justaposição de que estamos falando:

> A experiência, esquematicamente, consistiu em intercalar o mesmo plano de um ator (portanto, a mesma expressão facial) com três imagens diferentes, de modo a "provar" que, induzido pela imagem acoplada, o espectador daria um significado diferente à mesma expressão facial, o que seria uma demonstração

> radical do predomínio absoluto da montagem sobre cada imagem singular. Esta experiência teve forte repercussão na Rússia e, em seguida, no Ocidente, sendo amplamente divulgada pelas conferências de Pudovkin, em sua viagem. Na época, era dotada de uma credibilidade que diminuiu com o tempo. O próprio Kulechov, em 1967, nos fornece um relato em que o seu próprio crédito no efeito permanece ambíguo: "Eu alternei o mesmo plano de Mozhukin com vários outros planos (um prato de sopa, uma mulher, um caixão com uma criança morta), e os planos (de Mozhukin) adquiriram um sentido diferente. A descoberta me assombrou – tão convencido estava eu do enorme poder da montagem (*Kulechov on film*, [1974], p. 200).[64]

Kulechov chegou à conclusão de que o que causava o sucesso maior dos filmes norte-americanos era o ritmo das imagens imposto por eles. A velocidade com que os planos se sucedem, contrariamente a uma lentidão já então característica do cinema europeu, era a chave. Para imprimir tal velocidade, cada plano "deve ser o mais curto possível; uma unidade mínima de informação, que deve ser simples e clara de modo a permitir uma decodificação imediata".[65] A montagem seria, então, a ferramenta fundamental de uma suposta semiologia do cinema, a chave para a construção do sentido: "O plano cinematográfico não é uma fotografia (estática). O plano é um signo, uma letra para a montagem" (*Kulechov on film*, [1974], p. 80).

Vimos até aqui que o fragmento cinematográfico, ou o plano, é a unidade fundamental da construção do filme, sendo o cinema uma arte cuja linguagem se forma a partir desses fragmentos e de seu encadeamento. Cada fragmento é uma imagem que traz atrelada a si uma composição espacial e uma duração próprias. Cada um possui um significado em si, e a junção desses fragmentos cria novos significados. Vamos agora nos dedicar a pensar sobre a construção do espaço no cinema e sobre as possibilidades de articulação do tempo em sua narrativa. Esses dados serão fundamentais quando formos pensar a iluminação teatral como ferramenta capaz de alterar as composições espacial e temporal da cena no teatro no momento em que tentaremos mostrar que seus atributos são muitas vezes similares aos da montagem cinematográfica.

O espaço cinematográfico possui uma particularidade curiosa: ao ser limitado pelas linhas que constituem o retângulo da tela, ele mostra o que está em seu interior e aponta para aquilo que está ao seu redor. O que se quer dizer com isso é que o espaço do cinema se constitui do espaço da tela e do espaço fora dela. Esse espaço fora da tela pode ser definido como o conjunto daquilo que estaria à direita, à esquerda, acima, abaixo, em frente (pode-se pensar em

---

[64] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1984, p. 38.
[65] *Idem, ibidem*, p. 38.

tudo aquilo que se encontra na direção da câmera ou por trás da mesma) ou por trás da imagem enquadrada. Há, a partir dessa observação, diferentes formas de associação do espaço quando da justaposição dos planos. O cineasta pode indicar as relações espaciais através de um simples olhar do personagem.

Quando um personagem em destaque em um plano olha para a esquerda do quadro e a imagem seguinte nos mostra aquilo que era objeto do seu olhar, inferimos que a segunda imagem nos mostra algo que se encontra dentro do campo de visão do personagem e começamos a compor em nosso imaginário a unidade do espaço da cena. Esse tipo de estrutura, em que a totalidade do espaço só existe verdadeiramente no imaginário do espectador, que é capaz de assumir que aqueles distintos espaços compõem uma unidade, ficou conhecido como "geografia criativa" e é um diferencial do espaço cinematográfico. No teatro, por mais que o espectador possa imaginar o espaço que se encontra por trás de uma cenografia, ou à direita e à esquerda do palco, não há a possibilidade de criar um espaço inexistente, um espaço feito de diferentes pedaços que, dentro da cabeça do espectador, se colam e formam um todo que não está em lugar algum.

Esse pensamento também se aplica, se for desejado, a partes do corpo humano. Podemos ver um plano que mostra um personagem escrevendo e, em seguida, um detalhe da mão do mesmo. Nada garante que a mão vista pertença de fato ao mesmo ator que estava em cena. Nosso imaginário, no entanto, define que ela pertence ao mesmo personagem. O cinema pode construir corpos através da fragmentação de corpos. "O cinema de planificação tem qualquer coisa de metonímico, propõe apenas fragmentos ao interlocutor, para que este possa, imediatamente, reportar-se à totalidade sugerida."[66]

Segundo Noel Burch, o cinema nos oferece três diferentes possibilidades de relações espaciais entre os planos: a rigorosa continuidade espacial entre os planos; uma descontinuidade espacial onde um plano se situa espacialmente em relação ao outro, ou seja, um fragmento está expressamente próximo do outro; uma descontinuidade espacial onde um plano não se situa no espaço em relação ao outro:

> O primeiro tipo de relação espacial entre dois planos é, também, de continuidade, com ou sem continuidade temporal [...]. Parece seguir-se que não

[66] AMIEL, Vincent. *A estética da montagem.* Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010, p. 15.

> pode haver mais que um outro único tipo de relação espacial entre dois planos: a descontinuidade espacial, ou seja tudo que não releva do primeiro caso. E no entanto, essa descontinuidade comporta duas subdivisões correspondendo muito curiosamente às duas subdivisões da elipse e do regresso no tempo. Por um lado, o plano B, ao mesmo tempo que mostra um espaço sobre todos os aspectos distintos do que é mostrado no plano A, pode estar *manifestamente próximo* do fragmento de espaço visto anteriormente (por exemplo, no interior de uma mesma divisão, ou de um outro lugar fechado ou delimitado). Esta situação fez nascer todo um vocabulário de orientação que sublinha sua autonomia face à terceira possibilidade, aquela, evidentemente, da descontinuidade total e radical, onde o plano B não está de modo algum situado no espaço em relação ao plano A.[67]

Um artifício muito utilizado na narrativa clássica que exemplifica o caso em que os espaços são manifestamente próximos é o de construir a cena indo de um plano geral para planos menores. Plano geral é um plano no qual se mostra ao espectador a totalidade do espaço onde a cena vai transcorrer. Quando a câmera, a partir daí, começa a fragmentar o espaço em partes, o espectador, que já foi apresentado ao todo, está sempre referenciado pela totalidade do espaço visto e não se perturba com a mudança de ponto de vista e com a restrição de sua visão.

É claro que as descontinuidades radicais, nas quais os espaços mostrados são inteiramente dissociados, podem facilmente levar o espectador a um estranhamento. Nesses casos, quando se trata da narrativa clássica, a participação da lógica da narrativa, das necessidades do fluxo da história, é imperativa para manter o espectador preso no mundo autônomo por ele observado. Dentro de um novo espaço, ele recomeça a construir as relações que levam seu imaginário a compreendê-lo inteiramente. Essas articulações espaciais entre os planos dão origem também à famosa regra do eixo de filmagem. Se em um plano a câmera está posicionada de forma a nos mostrar o personagem A à esquerda do quadro e o personagem B à direita, a fim de não atacar a ideia do espaço construída pelo espectador, mantendo a sensação de continuidade da ação, a câmera não pode captar outro plano passando de uma angulação que inverta a imagem em relação ao primeiro eixo estabelecido, pois, nesse caso, a posição dos personagens na imagem se inverteria, ficando A à direita do quadro e B à esquerda, o que causaria no espectador um imediato estranhamento.

Os limites do quadro também podem fracionar uma forma vista mediante o movimento no interior da imagem, às vezes até em mais de um dos seus eixos. Quando vemos um plano fechado de um ator sentado em uma poltrona e ele levanta-se, seu corpo será dividido no sentido

[67] BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1973, p. 17.

vertical por uma linha horizontal formada pelo limite superior da tela, ficando parte dele fora da imagem. Se, em seguida, o ator desloca-se para a esquerda, seu corpo ficará seccionado no outro sentido, ou seja, uma linha vertical, formada pelo limite esquerdo da tela, o dividirá verticalmente. Se o ator levanta na diagonal, ambas as divisões podem se dar ao mesmo tempo. Esse tipo de ruptura, que fragmenta o corpo dos personagens graças ao seu movimento, em princípio poderia causar problemas de continuidade aparentemente difíceis de resolver. No entanto, a narrativa clássica descobriu uma forma de utilizar isso para reforçar a ideia de continuidade, fazendo com que as secções provocadas pelos limites do quadro jogassem a seu favor no chamado corte em movimento:

> O plano é cortado no meio do gesto, e o gesto continua no plano seguinte, porém bastante mais afastado. Não se pode encontrar um meio mais eficaz de sugerir aos espectadores que a história não é afetada pelo olhar que lançamos sobre ela, e que existe uma necessidade temporal, uma espécie de evidência autônoma da diegese que, não impedindo as variações de ângulo, também não depende delas.[68]

Outra transformação do espaço cinematográfico gerada pelo movimento, porém, dessa vez, não um movimento interno a um plano fixo[69], vem da possibilidade de movimento da câmera. A máquina que captura a imagem também é capaz de se deslocar. Assim sendo, a imagem capturada torna-se uma imagem em movimento. Existem três tipos de movimento da câmera: os *travellings*, as panorâmicas e os *tilts*. O *travelling* é um deslocamento da câmera através do espaço, a panorâmica é um deslocamento horizontal da câmera em relação ao seu próprio eixo e o *tilt* é um deslocamento vertical da câmera em função de seu próprio eixo. Dessa maneira, o espaço diante do espectador pode ir se modificando sem que haja necessidade de transição entre planos ou corte. Imaginemos a seguinte situação: um filme começa com uma imagem de um bonito rapaz de costas olhando a paisagem de uma linda montanha esverdeada; a câmera começa uma panorâmica, e, com o deslocamento da imagem, percebemos que na verdade o rapaz encontrava-se diante de um grande painel pintado em um estúdio – dessa forma, a compreensão do espaço onde o personagem se encontra se modifica completamente pelo simples movimento da câmera. Um corte com a câmera ainda em movimento para um plano fixo provoca

[68] AMIEL, Vincent. *A estética da montagem.* Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010, p. 27.
[69] Por plano fixo entendemos aquele em que a câmera está sempre posicionada no mesmo ponto e no mesmo eixo em relação ao espaço diante dela.

no espectador certo incômodo: a imagem que se movimentava diante dele, repentinamente para, trazendo esse mal-estar. No entanto, um corte com a câmera em movimento para outro em que o movimento continua na mesma direção com a mesma velocidade pode amenizar sensivelmente a impressão de descontinuidade.

Outra possibilidade de movimento interno ao plano, com uma transformação espacial, provém da mudança de foco ou da forma como a profundidade de câmera é aproveitada. O aparato óptico da câmera define qual a profundidade de campo da imagem, que é o efeito que descreve até que ponto objetos que estão mais ou menos perto do plano de foco aparentam estar nítidos. Em outras palavras, é até onde a câmera enxerga. O plano de foco é um plano criado em função do ponto onde é definido o foco da imagem, ou seja, o ponto onde ela é absolutamente nítida. Esse ponto é determinado pela distância focal da lente utilizada na câmera. A simples variação do foco no interior de uma imagem fixa já gera um movimento: deixamos de ver algo que se apresentava nítido para nós e passamos a ver algo que não era compreensível por estar fora de foco, um borrão.

Com o desenvolvimento das lentes, surgiram as lentes *zoom*, que possuem uma distância focal variável, permitindo que o quadro se modifique sem a necessidade de reposicionamento da câmera. O quadro se aproxima ou se distancia dependendo do ponto onde a lente *zoom* encontra o foco. Isso, evidentemente, gera um outro tipo de movimento – de aproximação ou distanciamento da imagem – perceptível para o espectador. A justaposição de uma imagem durante um movimento de *zoom* com uma fixa gera o mesmo tipo de incômodo de ruptura do movimento que citamos para os deslocamentos de câmera. E também, da mesma forma, o corte de uma imagem em *zoom* para outra que mantém suas direção e velocidade ameniza a sensação de ruptura. É claro que é possível combinar esses tipos de movimentos em um só plano: a câmera pode estar em movimento de *zoom* e deslocamento simultaneamente. Tal combinação aumenta muito as possibilidades de modificação do espaço no interior de um mesmo plano e, por consequência, as possibilidades de combinação entre diferentes espaços em diferentes planos.

No final do século XIX, o cinema era uma atração de feira, feita por não profissionais. Um de seus grandes diretores, o francês Georges Mélies (1861-1938), era, por exemplo, um mágico de ofício, sendo obviamente interessado em todas as possibilidades de ilusão que pudessem ser obtidas com a imagem. Graças a situações como essa, o cinema, desde os primórdios, também conhece as chamadas trucagens, que eram manipulações na imagem filmada

que visavam obter certos efeitos no espectador utilizando um aparelho chamado truca. Tais alterações poderiam se dar na forma da imagem (cor e tamanho, por exemplo), na velocidade de sua projeção (congelamento, aceleração, inversão) ou com a superposição de imagens (fusões ou *fades*). Essa possibilidade de superposição de imagens se tornou um elemento extraordinário para suavizar transições de espaço e de tempo. Vemos uma personagem andando em uma rua no século XX; funde-se a essa imagem, por superposição, uma imagem da mesma personagem, com outro figurino, andando em uma rua no século XIX, e recuamos cem anos de uma forma perfeitamente assimilável ao espectador. Interrompemos uma ação fazendo a imagem mergulhar lentamente no negro, no chamado *fade out*, ou trazemos à tona uma imagem a partir do negro, no chamado *fade in*, e a entrada e a saída do escuro deixam o espírito do espectador preparado para um recomeço da narrativa. A fusão e o *fade*, por diminuírem a possibilidade de estranhamento do espectador diante do corte, são ferramentas de muito uso na narrativa clássica, bem como a diminuição na velocidade de projeção da imagem, conhecida por *slow motion*, que provoca um aumento das sensações do espectador em relação à imagem mostrada pela dilatação do tempo, intensificando as suas reações emocionais e facilitando a "participação afetiva". Uma lágrima escorrendo do rosto de um personagem, na realidade, tem uma curta duração – sua percepção seria rápida. Se o movimento é mostrado muito lentamente, a duração aumenta consideravelmente, a percepção é levada ao extremo, se intensifica, e essa imagem ganha em importância e em potencialidade de comover o espectador.

Hoje em dia, o desenvolvimento do cinema atingiu um momento em que o real e o irreal se misturam por completo. As estruturas que surgiram para manipular a imagem filmada, originalmente as trucagens, são capazes de criar espaços completamente fictícios – não pela "geografia criativa", que se utiliza do imaginário do espectador para a construção do espaço, e sim pela absoluta inserção de imagens, inexistentes concretamente, no plano. Estamos aqui falando das possibilidades surgidas com o cinema digital. O espaço passa a ser moldado como em um desenho. A imagem fotográfica perde a indexalidade de que falamos. Atualmente, o fato de vermos um objeto em uma imagem fotográfica não significa que ele esteve em algum momento presente de fato diante da câmera. Os procedimentos que permitem a inserção digital da imagem se originam de uma técnica conhecida como *chroma key*, que é a possibilidade de colocar uma imagem sobre a outra por meio da anulação de uma cor padrão. Assim, ao se filmar atores contra um fundo verde profundo e brilhante, que não está presente em nenhum outro ponto na imagem

captada pela câmera, pode-se suprimir esse verde, ou seja, retirar da imagem tudo que possuir tal cor, e substituí-lo pela imagem que se desejar. O espaço cinematográfico ganha com isso uma liberdade incomensurável. Qualquer coisa pode ser adicionada à imagem. A impressão de realidade permanece, no entanto a imagem vista pode ter sido inteiramente construída em computadores digitalmente, como uma combinação entre zeros e uns. Isso provoca uma dúvida quanto à utilidade do filme em celuloide:

> Então os comentaristas começaram a sugerir que o filme – o cinema fotográfico, baseado no celuloide – estava morrendo. Os atores seriam substituídos por ciberatores e um diretor seria capaz de traduzir a sua visão do mundo ou expressar seus sentimentos diretamente em som e imagens – um ato puro de criação imaginativa.[70]

Aqui, prefiro me manter fiel ao cinema em celuloide, da sala escura, na tela grande. O evento cinema é maior que apenas a imagem projetada; diz respeito a uma configuração de fatores que permitem ao espectador uma experiência que ele só tem na sala escura, por mais que tente repeti-la na sala da sua casa. Prefiro ficar com as palavras de George Lucas (1944), um dos maiores diretores do cinema de ficção científica e pesquisadores de novas tecnologias para o cinema:

> Lucas comparou a transformação do cinema fotográfico para o digital com a do filme preto e branco para o cinema em cores. O novo meio oferece diferentes opções criativas, não o cancelamento do que existia antes. "Ainda gosto dos filmes preto e branco. Não acredito que o cinema mudo esteja morto, assim como o lápis também não morreu."
> Talvez por isso o visionário tecnológico da indústria, em vez de digitar o roteiro de *Guerra nas estrelas* no computador, preferiu escrevê-lo à mão, em blocos de papel amarelo, como ele próprio declarou em uma entrevista.[71]

Lançamos aqui um olhar, em linhas gerais, sobre como o espaço cinematográfico se constitui. Não podemos, no entanto, esquecer que o filme também lida com articulações temporais, que estão relacionadas à narrativa, à história, não atreladas à duração de cada plano, que, por sua vez, combinam-se com essas possibilidades espaciais. Voltando a Burch, ele nos

[70] GOMES DE MATTOS, A.C. *Do cinetoscópio ao cinema digital. Breve história do cinema americano*. Rio de Janeiro: Rocco, [s.d.], p. 156.
[71] *Idem, ibidem*, p. 156.

apresenta cinco diferentes possibilidades de relações entre o tempo de diferentes planos contíguos: pode haver uma continuidade rigorosa entre eles, ou seja, a ação prossegue contínua independentemente da mudança de plano – é o caso, por exemplo, quando passamos do plano de um personagem que fala a um personagem que ouve enquanto o discurso prossegue ininterrupto; pode haver um hiato entre as continuidades temporais, chamado de "elipse", no qual acontece a supressão de parte da ação entre os planos – é o caso, por exemplo, quando vemos em um plano uma mão começando a girar uma maçaneta a fim de abrir uma porta e, no seguinte, a porta fechando-se por trás do personagem; o terceiro caso é conhecido como "elipse indefinida", que é aquela em que o espectador necessita de uma ajuda exterior para definir a quantidade de tempo que se passou entre um plano e outro, como um título, um relógio ou um calendário – é também conhecida como uma elipse ao nível do argumento; a quarta é uma possibilidade de recuo no tempo – é o caso de quando vemos, por exemplo na já citada ação da abertura da porta, no primeiro plano, o personagem transpondo a entrada e, no segundo, o momento em que a porta se abre; nesse caso, há um pequeno recuo no tempo para que a ação seja vista de maneira deliberadamente artificial (esse era um recurso muito utilizado por Sergei Eisenstein (1898-1948), cineasta russo a quem futuramente dedicaremos boa parte desta dissertação); a última é um recuo no tempo indefinido, ou seja, um recuo no tempo que necessita de algo externo para localizar o espectador do novo momento em que se encontra a ação – esse recurso ficou conhecido e tornou-se muito popular como *flashback*. Juntando-se as possibilidades de articulação de espaço e de tempo, Burch nos traz:

> Há então, de fato, quinze tipos fundamentais de mudança de plano, obtidos pela associação, uma a uma, das cinco possibilidades temporais às três possibilidades espaciais. Além do mais, em cada uma dessas associações, há uma variedade quase infinita, determinada pelo tamanho da elipse ou do *flashback* e, acima de tudo, por este parâmetro que, por si só, é variável ao infinito: as mudanças de ângulo e de distância focal sobre um mesmo assunto.[72]

No livro de Burch, quando ele se refere a recuo no tempo, na verdade está tratando de deslocamentos no tempo diegético, sejam eles para frente ou para trás. O próprio Burch, logo em seguida ao trecho citado, fala em *flash-forward*, o deslocamento para frente no tempo. Através das articulações entre o que se consegue com as variações de espaço e de tempo é que o cinema

[72] BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1973, p. 20.

joga para, através da montagem, se constituir como uma linguagem criada a partir da junção de fragmentos distintos, sendo ele o veículo cuja linguagem é fragmentada por excelência, tendo, portanto, poderoso reflexo na cultura ocidental durante o século XX.

Já introduzimos como se dão as relações espaciais no cinema e como a montagem articula as mesmas, especialmente dentro da narrativa clássica. Para que possamos pensar comparativamente a montagem e a iluminação cênica, precisamos lançar um olhar sobre como se estrutura o espaço teatral, especialmente o teatro dramático e a caixa italiana, que é a base da encenação de *Sangue bom*.

2.3 O Fragmento, Base do Espaço Cinematográfico, e o Espaço Teatral

O teatro esteve presente no contexto das representações religiosas das mais antigas civilizações – ocidentais ou orientais. O mundo grego consolida a tradição teatral por volta do século V a.C., e tal fato está ligado à instituição pelo Estado de concursos públicos que coincide com a estabilização do governo democrático em Atenas. Os gregos aproveitavam as encostas das colinas, cujo terreno era propício para ajustar as bancadas semicirculares que serviam de assento aos espectadores, para edificar os teatros, sendo que no centro se situava a orquestra e ao fundo se desenvolvia a cena. Ficava, assim, a arquitetura do teatro grego dividida em três segmentos distintos: o *théatron* e a *skené* ligados pela *orchéstra*. Não pretendo aqui descrever todas as etapas pelas quais historicamente passou o espaço da representação teatral. A construção do espaço teatral que aqui nos interessa data do final do século XV. Segundo a professora Elza de Andrade,

> o entusiasmo dos ricos mecenas italianos pelo teatro clássico fez com que os arquitetos renascentistas passassem a aplicar princípios arquitetônicos romanos na construção dos teatros italianos. Inaugurou-se então um estilo que se perpetuará até nossos dias. E, para aperfeiçoar a nova ilusão, os italianos reinventam a perspectiva cênica. Através dela se representa a terceira dimensão (profundidade) em um plano bidimensional (comprimento/largura). A

> perspectiva utilizada no Renascimento é central, isto é, com um único ponto (ponto de fuga) para onde convergem todas as linhas.[73]

Data daí o início do teatro que acontece no chamado palco italiano. Tal palco ainda propõe, na sua estruturação espacial, uma hierarquização da plateia, funcionando como um espelho da segmentação social, como a própria Elza ressalta:

> O edifício teatral italiano propõe claramente a divisão das classes sociais. Uma sala em forma de ferradura; poltronas na plateia; frisas ou camarotes quase ao nível da plateia; balcões e camarotes divididos em andares; galerias (a galeria mais alta é chamada também de poleiro/torrinha/lustre). As antessalas são salões luxuosos, salas de gala, com grandes escadarias. O espetáculo inicia nessas antessalas, com os espectadores desfilando até ocuparem seus lugares segundo uma hierarquização social.[74]

Em uma visita hoje em dia ao *Shakespeare Globe*, em Londres, que é uma réplica do teatro elisabetano (construído na época da Rainha Elizabeth I, já no século XVI, e de arquitetura diferenciada daquela do palco italiano, não possuindo a boca de cena e com a plateia envolvendo a área de atuação) no qual se apresentava a companhia teatral do mais famoso dramaturgo do mundo, um guia é encarregado de contar aos turistas que, na época do dramaturgo, os lugares mais próximos do palco eram ocupados pelos integrantes das classes sociais mais baixas, que pagavam um *penny* para assistir à representação. Já aqueles que eram de uma classe um pouco mais privilegiada pagavam dois *pennys* para entrar e assistiam sentados em um espaço, normalmente semicircular ou hexagonal, em torno do palco. Já os de melhor classe social pagavam três *pennys* e sentavam em lugares especiais que se encontravam atrás do espaço de representação, assistindo, portanto, à peça de costas. Importava para eles que os demais vissem que eles tinham posses, permitindo que ali se sentassem. Eles iam ao teatro para serem vistos, não para ver – em um outro claro exemplo de que o espaço de representação teatral espelhava a divisão de classes, mesmo que nessa época, na Inglaterra controlada pelos puritanos, o teatro fosse uma atividade marginal que ocorria na periferia das cidades em locais destinados a atividades marginais à legalidade.

Já vimos que a estruturação espacial do teatro italiano, ou do elisabetano, no que diz respeito à configuração da plateia, reproduz uma certa hierarquia social, segmentando o público

---

[73] ANDRADE, Elza de. *História do teatro universal*. CAL – Regular 1 – Apostila 2, p. 4.
[74] *Idem, ibidem.*

em diferentes locais de acordo com suas posses. No entanto, o que realmente interessa é como a cena acontecia da boca de cena para dentro. Aí, a arquitetura do palco italiano propõe imediatamente uma segmentação, um fracionamento, como a própria expressão "boca de cena" indica: há uma divisão clara entre público e plateia. O espaço destinado ao público se separa daquele da representação por uma boca de cena, uma moldura que contorna a parede frontal de um espaço fechado por quatro paredes onde se passará a ação. Essa parede frontal de fato não existe, é aberta, e só se percebe o limite que a emoldura. A presença de uma cortina, que é capaz de esconder a cenografia do público quando fechada, nessa parede frontal, e que se abre para o acontecimento da ação teatral, é uma convenção que também se institui. Essa parede imaginária ficou conhecida como a "quarta parede" e se estabelece com maior rigor a partir do século XVIII:

> No século XVIII, o teatro assumiu com maior rigor a "quarta parede" e fez a *mise-en-scené* se produzir como uma forma de *tableau* que, tal como uma tela composta com cuidado pelo pintor, define um espaço contido em si mesmo, sugere um mundo autônomo de representação, totalmente separado da plateia. Como queria Diderot, a "quarta parede" significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse pelo espectador, pois os atores estão "em outro mundo".[75]

Essa divisão nítida entre palco e plateia é fundamental para a edificação de um teatro onde o palco é uma janela que revela ao espectador um mundo autônomo, que se descortina diante dele, a fim de que ele possa acompanhá-lo de uma posição defendida e segura. Como se percebe, é uma ideia muito similar à da janela aberta para um novo mundo pela tela de cinema dentro da narrativa clássica, em que é fundamental que a máquina cinema esteja escondida do espectador. Uma diferença fundamental, porém, não pode ser esquecida: o espectador de cinema está diante de um produto no qual não lhe é possível fazer nenhuma interferência, já o espectador teatral, se assim o desejar, pode ignorar convenções e intervir na ação da peça apesar de a estrutura ser criada para dificultar qualquer possível intervenção:

> Os que sonham com uma nova estética do palco contestam a posição que ela impõe ao espectador: uma relação com o espetáculo fundamentalmente *estática*, na medida em que ele fica sentado num mesmo lugar do início ao fim da

[75] XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena*. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2003, p. 17.

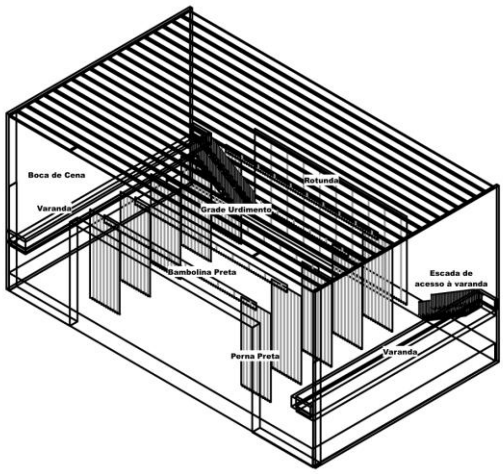
> representação, condenado a uma percepção que se faz num ângulo e uma distância invariáveis; e basicamente *passiva*, uma vez que em momento algum o espectador pode intervir no desenrolar do espetáculo.[76]

Pode-se dizer, portanto, que tanto no cinema quanto no teatro italiano

> a condição para que haja representação é o olhar de um sujeito (autor, leitor, espectador ou *voyer*) que mira numa certa direção e corta uma superfície de modo a formar com esta um cone do qual o seu olho (ou seu "espírito", como diz Barthes) é o vértice. Ou seja, temos o lugar da ação, o recorte, o sujeito que observa e a admissão que algo separa observador e observado, condição para a delimitação dos contornos da cena. A representação sempre se dá dentro de limites, tem seu espaço próprio, em oposição ao espaço de quem observa. Essa é uma noção clássica que vale para a prática teatral dentro de certo período e estende-se ao mundo da tela.[77]

Além da frontalidade do espectador em relação à cena e sua separação da ação que transcorre na peça, a estrutura arquitetônica do placo italiano, em seu interior, prevê a existência de urdimento, coxias e varandas. O urdimento é a altura superior da caixa cênica, o espaço vazio acima do ângulo de visão do espectador. Seu limite é dado pela grelha onde se encontra um conjunto de recursos técnicos que vão permitir o deslocamento de varas que servem inicialmente para a colocação de cenários, o que se estende posteriormente a iluminação. As coxias são espaços na lateral do palco que estão além das pernas, que, por sua vez, são o panejamento que define a largura da área de cena, e as varandas são estruturas suspensas na lateral do palco onde se encontra o mecanismo de comando da movimentação das varas presas ao urdimento. Panos conhecidos como bambolinas também podem ser colocados para definir o limite superior da caixa cênica. A imagem abaixo, em vista isométrica, dá uma ideia da estrutura do palco italiano:

[76] ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p. 87.
[77] XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena*. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2003, p. 61.



O palco italiano é uma estrutura que permite uma série de artifícios teatrais para dar sustentação à história da peça. Inicialmente, o limite lateral imposto pela boca de cena e o panejamento de pernas que cria as coxias permite não só esconder objetos nas coxias, como também dá ao espectador a ilusão de uma continuidade espacial lateral em relação à imagem contida dentro de seu campo de visão frontal. Um exemplo: o cenário que se encontra frontal, ou seja, dentro do campo de visão do espectador, é a sala de uma casa. Um dos personagens diz que precisa ir à cozinha e sai para a coxia do lado direito. Imediatamente, o espectador associa que o espaço que se encontra à direita da área cênica é a cozinha, dando continuidade ao espaço visível. Há também a possibilidade de esconder coisas sobre a altura determinada pelas bambolinas e a boca de cena. Há uma área acima da posição definida para as bambolinas que está fora do campo de visão dos espectadores.

Quando a caixa italiana se estabeleceu como principal edificação para a cena teatral, ainda não se utilizava a cenografia tridimensional. Basicamente, eram escondidos telas pintadas que representavam os diferentes locais necessários para o desenvolvimento da ação da peça. Essas telas eram distribuídos em diferentes pontos em relação à profundidade do palco, podendo ser trocadas durante a encenação. Assim, se temos no primeiro plano uma tela que representa o interior de uma casa campesina e, na sequência, a ação da peça irá se deslocar para o interior de um castelo, enquanto a cena do interior da casa acontece, por trás do seu fundo monta-se a tela do castelo. Quando a cena chega ao seu final, desmonta-se a tela da casa e já estamos com a tela do castelo como fundo para a continuidade da ação, que agora acontece em outro local. A

combinação dos diferentes locais trazidos pelos diferentes fundos com a continuidade espacial criada no imaginário do espectador pela fuga para as coxias propicia à caixa italiana uma multiplicação de espaços para o desenvolvimento da cena. Graças a isso ela ficou conhecida como uma espécie de caixa mágica, ideal para o acontecimento da cena teatral. Quando está explorando o que chamou de explosão do espaço, ou seja, a busca, iniciada no final do século XIX, de dramaturgos e diretores de expandir o espaço da encenação para além da caixa italiana, Jean Jacques Roubine, em seu livro *A linguagem da encenação teatral*, chama a atenção para o fascínio das possibilidades da mesma:

> Em outras palavras, contrariamente ao que insinua a história do espetáculo à italiana, cabe introduzir nuanças na ideia generalizada de que o palco fechado é uma máquina para fabricar ilusão, que se aperfeiçoa sem cessar: parece com efeito que a teatralidade tem uma constante tendência a ressurgir, mesmo dentro de uma estrutura como essa; e de que nada é mais difícil de conseguir, sobretudo na época do cinema, do que a abolição da sensação de estarmos assistindo a uma representação, sensação esta que a tradição aristotélica considera perniciosa para o teatro.[78]

A caixa italiana permite que a encenação se multiplique espacialmente pela segmentação do palco em planos. No entanto, a ação que acontece no interior de cada cena, nessa estrutura de telas, obedece a uma continuidade espacial. Uma figura fundamental para provocar na caixa italiana uma reviravolta foi o cenógrafo e teórico do teatro suíço Adolph Appia (1862-1928). Nascido em Genebra em 1862, já na segunda metade do século XIX, Appia desenvolve, em sua principal obra chamada *A obra de arte viva*, um pensamento que traz a pintura, a escultura e a arquitetura como artes do espaço que participam da composição da cena teatral, no entanto de um espaço estático, e a recitação do texto e a música como artes "que dispõem livremente do tempo e dominam-no"[79], sendo essas as artes do tempo na encenação. Com relação às artes do espaço, Appia diz ainda que a escultura e a arquitetura, por serem tridimensionais, conseguem se aproveitar do que ele chama de luz efetiva, ou seja, as modificações acontecidas devido à incidência da luz na forma. Já a pintura, bidimensional, nem a isso se presta; apenas é capaz de representar a luz, e não a utilizar-se da sua concretude: "Todas as três – pintura, escultura e arquitetura – são imóveis, escapam ao tempo. A pintura, não sendo plástica, escapa, além disso,

[78] ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p. 91.
[79] APPIA, Adolph. *A obra de arte viva*. Lisboa: Arcádia, [s.d.], p. 50.

ao espaço e, através dele, à luz efetiva".[80] Já as artes do tempo precisam que algo as exteriorize no espaço, ou seja, de algo que dê realidade ao que está escrito na forma de palavras ou cifras musicais. Segundo Appia, "o movimento é o princípio conciliatório capaz de unir formalmente o espaço e o tempo".[81]

Na encenação teatral, o elemento capaz de realizar essa junção é o ator: "o corpo humano, vivo e móvel, representa, portanto, em cena, o elemento conciliatório e deve, nessa qualidade, obter o primeiro lugar".[82] Appia introduz na cena a chamada cenografia tridimensional, com objetos volumétricos e diferenças de planos, que ali estavam para ser exploradas e ganhar sentido e vida através da intervenção do ator. Este é o elo fundamental que com seu movimento é capaz de tirar o espaço de seu *status* estático. Sem o ator, nada faz sentido. O espaço teatral após Appia passa a ser um espaço cuja principal característica consiste em poder ser explorado pelo ator, deixando em segundo plano as possibilidades de multiplicação espacial inerentes à caixa italiana, ao mesmo tempo em que descortinava uma nova série de possibilidades de combinações espaciais trazidas pela diferenciação de planos verticais e da ocupação de formas tridimensionais pelo ator, que atribuía a estas um significado para a narrativa.

A segmentação do palco em planos horizontais e agora também verticais, ou seja, seu despedaçar, sua fragmentação, possibilitava uma multiplicidade de espaços para a narrativa teatral, mais precisamente para a narrativa dramática calcada na ilusão de que o palco é uma janela que descortina para o espectador *voyer* um mundo autônomo para o seu deleite, mundo este de uma ilusão que o torna autobastante, fechado, ou diegético – para utilizar um termo cinematográfico. O cinema, porém, tem a possibilidade de deslocar a câmera para onde bem entender. Durante uma cena específica, a câmera pode apreender a imagem de diferentes e incontáveis pontos de vista. Já o teatro está preso à continuidade espacial interna a cada cena e à localização do espectador, fixa, em relação a esta, gerando um único ponto de vista que durante todo o tempo observa a totalidade da cena. Aqui entra a principal diferença trazida para a estrutura do palco italiano pela iluminação elétrica: a possibilidade de segmentação do espaço dentro de uma mesma cena – a chance de dividir o espaço e fazer com que o espectador deixe de ver a totalidade do espaço que se lhe apresenta.

---

[80] APPIA, Adolph. *A obra de arte viva*. Lisboa: Arcádia, [s.d.], p. 44.
[81] *Idem, ibidem.*
[82] *Idem, ibidem.*

Nesse sentido, a iluminação cênica, incorporada como ferramenta da narrativa teatral a partir do terceiro quarto do século XIX, possibilita uma reformulação na construção do espaço da cena. Há uma série de possibilidades advindas da introdução da iluminação na narrativa, e, durante o século XX, muitas delas foram exploradas:

> Com efeito, bem valeria a pena escrever uma história da iluminação. E o palco do século XX nunca deixará de explorar as fórmulas mais opostas entre si. Teremos a iluminação atmosférica de Antoine e de Stanislavski, mas também dos expressionistas e, hoje em dia, de Strehler e Chéreu; temos também aquilo que podemos designar como iluminação cenografia, a luz constituindo por si só o espaço cênico, delimitando-o e animando-o (Appia, Craig, Villar, etc.); teremos, ainda, a utilização não figurativa, simbólica da iluminação, preconizada por Artaud já nos anos 1930 e posta em prática por alguns jovens grupos nos anos de 1960-70. E, paralelamente, cabe registrar esse peculiar retorno à simplicidade: a iluminação que se assume como puro instrumento da representação nada mais é do que um meio de tornar um espetáculo visível e legível, de lembrar ao espectador onde ele está, o que é, onde está o mundo real; concepção que, *mutatis mutandis*, é ao mesmo tempo de Brecht, e Grotowski e de Peter Brook nas suas últimas experiências.[83]

A possibilidade que me interessa mais imediatamente aqui é a da fragmentação do espaço. Também existem implicações, trazidas pela iluminação, nas estruturas de tempo da narrativa teatral, e elas estão profundamente conectadas às novas possibilidades de articulação do espaço da cena, mas isso veremos mais adiante. Agora, vamos pensar um pouco sobre a transformação causada nas formas de narrar no teatro devido ao simples fato de agora poder-se seccionar o espaço dentro de uma mesma cena, quebrando a continuidade espacial que até então se impunha. Cada cena, quando individualizada, por mais que a caixa italiana, através da sua segmentação em planos e da utilização de elementos tridimensionais pelo ator, fosse capaz de proporcionar uma multiplicidade de espaços, estava atrelada a um espaço contínuo. A nova capacidade de controlar a área de incidência da luz sobre o palco e a quantidade de luz que o atingiria, sua intensidade, provoca o que poderia ser chamado de "implosão do espaço cênico". O espaço cênico se estilhaça sobre si mesmo, como na implosão de um prédio, que é uma explosão calculada para que a estrutura a ser implodida convirja para o seu centro, para o seu interior. Quando se fecha um foco de luz sobre uma determinada área do palco, está-se mostrando ao espectador apenas o que pertence à tal área. Todo o entorno é apagado e deve ficar escondido aos

[83] ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p. 31.

olhos do público. Quanto menor for o tamanho da área iluminada, mais nítida fica a sensação de que se pode fragmentar o palco em incontáveis pequenos pedaços. No entanto, a luz que incide em uma determinada área do palco, na maior parte das vezes, é suficiente para que outras áreas sejam vistas. O que acontece, então, é que surge uma convenção teatral para dar conta de manter o espectador com sua atenção concentrada na área onde a incidência de luz é maior. Da mesma forma que o espectador, em uma encenação dramática, pode se levantar da sua cadeira e intervir no desenvolvimento da ação da peça, mas não o faz por uma convenção – um acordo entre as partes presentes na atividade teatral que o faz assumir estar diante de um mundo diferente do seu que apenas lhe é mostrado e que ele nada pode fazer para alterar o fluxo da ação -, mesmo que possa enxergar algo fora da área de incidência da luz, ele assume que aquilo não é para ser visto nesse momento e concentra sua atenção no que interessa ao articulador da narrativa dramática.

Pois bem, quando dentro de uma cena específica, no drama encenado na caixa italiana, diminui-se o tamanho da área visível para o espectador, de certa forma restringi-se também a liberdade de escolha que este, da sua posição fixa e frontal que o permitia ver toda a ação simultaneamente, tem diante dela. Um exemplo: em uma determinada cena, à esquerda do palco um personagem é servido de uma xícara de café enquanto à direita um outro personagem entrega uma carta a alguém; se apagamos a luz no palco deixando apenas um foco na personagem que está entregando a carta, estamos dizendo ao espectador que esqueça aquele café que não é importante e se concentre na carta, que será fundamental para o desenvolvimento do drama. Na verdade, estamos enquadrando a imagem, criando uma moldura dentro da moldura maior da caixa italiana:

> [...] o que uma moldura nos diz? Ela diz: "Olha para cá; aqui você encontra algo digno de ser visto, algo que está fora do acaso e da transitoriedade; aqui você encontra o sentido que dura – não as flores que murcham, mas as imagens das flores, ou como já foi dito: o sentido da imagem.[84]

Estamos selecionando a imagem a ser vista da mesma forma que a câmera seleciona parte do todo que se encontra diante dela. Talvez a principal diferença entre a arte de enquadrar com a luz no interior do drama e a de enquadrar no cinema seja o fato de que, quando enquadramos no drama teatral, emolduramos algo que está dentro do universo diegético da peça,

[84] FRISCH, Max. Tagebücher 1946-49. Frankfurt am Main, 1970, p. 65. In: LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007, p. 269.

ou seja, nada do que está ao redor da escolha de imagem feita pertence a algum outro universo que não seja o da ação dramática. Já no cinema, devido às necessidades impostas pela impressão da imagem na película, os aparatos de iluminação, as estruturas cenográficas variáveis e, por vezes, necessariamente ocultas, ou seja, quase todo o resto que circunda a imagem escolhida não pertence ao universo diegético do filme. Dessa forma, no drama teatral, por mais que o espectador seja forçado a concentrar sua atenção em uma determinada ação, tudo que acontece em torno dela está dentro do seu campo de visão e pode ser percebido com maior ou menor clareza, não devendo assim, a fim de manter a ilusão de que o mundo ali representado possui uma autonomia independente dos desejos do espectador/*voyer*, estar dissociada do que está acontecendo na narrativa da peça. De qualquer forma, guardadas as diferenças, pode-se assumir que, ao emoldurar a ação dentro da cena, está-se fazendo, no drama teatral, algo próximo da criação dos diferentes planos na construção cinematográfica.

Se juntamos a isso a necessidade de continuidade da narrativa dramática dentro de um fluxo constante, podemos perceber que, ao modificar as áreas de incidência de luz no palco de uma determinada ação para outra, estamos transferindo a atenção do espectador, dentro de uma convenção estabelecida, de um acontecimento para outro, fazendo com que o que realmente importa ao desenvolvimento do drama esteja sempre evidenciado. Nesse sentido, pode-se pensar que, de certa forma, o foco luminoso no drama tem papel semelhante ao da câmera na narrativa clássica.

Quando em um filme, por exemplo, é importante que o espectador veja um objeto que se encontra na mão de um dos personagens, a câmera sai da posição em que está e se desloca para fechar a imagem em tal mão segurando o objeto; da mesma forma, no drama teatral, a luz se fecha sobre a mão com o objeto, obscurecendo todo o resto do palco e deslocando a atenção do espectador para o fato em questão. Esse deslocamento proporcionado pela fragmentação interna da cena, quando entra em movimento contínuo, ou seja, quando a luz passa a ser uma ferramenta capaz de direcionar o olhar do espectador sequencialmente para planos internos da ação, promovendo uma melhor compreensão do drama, é uma experiência muito semelhante ao encadeamento de imagens distintas que provoca a compreensão do todo da história na narrativa clássica do cinema – bem dizendo, o que ficou conhecido como montagem.

No cinema, a liberdade de construção é muito maior, visto que as imagens podem ser capturadas em qualquer espaço, real ou ficcional. No drama teatral, as amarras são um pouco

mais poderosas. O espaço da caixa cênica italiana, por mais que possa se segmentar multiplicando os espaços, nem de longe é capaz de reproduzir a liberdade do olhar da câmera, da mesma forma que, como já dissemos, o campo de visão do espectador não é completamente suprimido ao se fragmentar o espaço com a luz, enquanto, no cinema, cada imagem representa apenas aquilo que de fato está contido em seu interior – tudo que existe além disso vem de relações estabelecidas entre imagens pelo imaginário do espectador. A operação de montagem no teatro é muito mais complexa do que simplesmente concatenar espaços através da fragmentação obtida pelas possibilidades de segmentação da caixa italiana amplificadas pelas novas possibilidades trazidas pela segmentação do espaço interno com a luz, como as observações de Hans-Thies Lehmann sobre o trabalho de Jan Lauwers (situado por ele já como uma experiência do pós-dramático) nos ajudam a compreender:

> Aqui, corpos, gestos, atitudes, vozes e movimentos são arrancados de seu contínuo espaço-temporal e recompostos como elementos de uma montagem. Suprimem-se as habituais hierarquias do espaço dramático (rosto, gestos significativos, confronto dos antagonistas, etc.) de modo que não há mais um espaço disposto pelo eu-sujeito. O palco não é organizado como campo homogêneo, consistindo antes em "campos" alternantes e sincrônicos demarcados pela luz e pelos objetos. O espaço da representação é redefinido no decorrer da encenação. O caleidoscópio de estruturas espaciais, objetos de cena e espaços luminosos corresponde a um trabalho textual de montar e desmontar.[85]

Aqui, Lehmann já nos põe diante de uma experiência teatral contemporânea, da segunda metade do século XX. No entanto, suas observações são úteis para que possamos compreender a proporção e a complexidade alcançadas pela possibilidade de rearranjar o espaço cênico calcada no deslocamento de objetos e na movimentação da iluminação em uma ação de montar e desmontar imagens, encadeando-as, como na construção cinematográfica. Antes, porém, de tratar da cena contemporânea estou aqui interessado em pensar como o drama se utiliza dessa possibilidade, já que *Sangue bom*, a peça que originou esta dissertação, pode ser entendida, segundo certos parâmetros, como um drama. Por mais que já tenha falado um pouco sobre articulações temporais, visto que para falar das questões que envolvem a construção espacial no drama e no cinema, especialmente na narrativa clássica, seja virtualmente impossível não tocar

[85] LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007, p. 274.

em tais questões, para melhor pensar as analogias propostas é preciso lançar um olhar mais direcionado ao desenvolvimento de tais estruturas, que é o que faremos a seguir.

2.4 O Tempo como Componente da Narrativa

Quando se fala do tempo como ferramenta da narrativa, deve-se fazer de saída a distinção entre o tempo de duração da cena e o tempo pertencente ao universo diegético, seja ele do drama teatral ou da narrativa cinematográfica. No caso do cinema, o que chamamos de tempo de duração da cena pode ser identificado como o tempo de duração de cada plano. Esse tempo é responsável pelo ritmo de sucessão de imagens que toma a tela:

> Eu procuro um ritmo exato entre cada enquadramento e o seguinte. É uma questão de ouvido: a montagem é o momento em que o filme tem a ver com o sentido da audição [...]. Uma forma, como o maestro que interpreta um pedaço de música com rubato ou não. É uma questão de ritmo e, para mim, o essencial é isso: a cadência.[86]

Quanto menor o tempo de duração de cada plano, mais cortes, ou transições entre imagens, temos, e maior é a impressão de movimento e velocidade que o filme causa no espectador. Para ilustrar tal procedimento, podemos falar dos filmes de ação, que caracterizam boa parte da produção industrial norte-americana. No começo dos anos 80, o diretor Steven Spielberg (1946), com *Os caçadores da arca perdida* (1981), inaugura a chamada estética *blockbuster*, na qual o filme é responsável por apenas uma pequena parcela da arrecadação dos produtores, sendo sua totalidade aspergida entre diversos outros produtos oriundos do filme: DVDs, bonecos, propaganda com personagens do filme, etc. Tal estética é baseada em três princípios básicos: a velocidade, a pouca profundidade dos personagens e o lançamento de um olhar retrospectivo para o cinema de aventura dos anos 30 aos 60. A velocidade está relacionada com o tal ritmo de sucessão das imagens que, aliado a uma câmera em constante movimento quando captura a imagem, é capaz de dar ao espectador uma sensação de perpétuo movimento no

[86] BAZIN, André. In: AMIEL, Vincent. *A estética da montagem*. Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010, p. 46.

filme. O cinema retorna à sua original ideia de que a simples mágica da imagem em movimento é sua maior atração. O filme é um moto contínuo de imagens em movimento, por sinal em grande velocidade, uma das principais características da modernidade, segundo os futuristas do começo do século XX. Um estudo recente nos mostra como, após a velocidade ter se apossado inicialmente de comercias feitos para a TV e videoclipes, o cinema se rende ao ritmo frenético das imagens:

> Dos anos 80 ao ano 2000, os diretores de Hollywood modificaram o sistema de continuidade, que vigorava desde os anos 10. Inspirados pelos ritmos dos anúncios de televisão e da MTV, eles começaram a acreditar que a ação e as imagens de um filme tinham de transmitir um movimento constante – por meio da montagem e da movimentação dos personagens e da câmera. Antes de 1960, a maioria dos filmes tinha em média 11 segundos por plano. Uma tendência para uma montagem mais rápida começou nos anos 60, mas atingiu novos limites perto do final do século. Em 1985, os filmes tinham em média 4 a 6 segundos por plano e nos anos seguintes muitos eram montados ainda mais rapidamente. Filmes como *X-Men – o filme*/*X-Men*/*2000* (diretor Bryan Singer) tinham em média 2 a 3 segundos por plano. Embora os filmes de ação tendessem a ser montados mais rapidamente que os outros, o tempo se acelerou em todos os gêneros, com dramas e comédias românticas geralmente com uma média de 3 a 5 segundos por plano.[87]

Se transportamos tal percepção, que o cinema clarifica por ser nítida a ruptura entre as imagens que se sucedem, para o teatro, em particular para o drama, podemos pensar que a iluminação, por deslocar o olhar do espectador por diferentes pontos do espaço, fazendo-o acompanhar imagens circunscritas em áreas iluminadas que se sucedem, também pode fazer da alternância com que se estabelecem novas imagens uma ferramenta que leva o espectador a ter uma sensação de maior ou menor velocidade no transcorrer da ação dramática, tratando-se de um controle sobre o ritmo da narrativa. A dilatação da duração do tempo de cada plano no cinema também nos leva a uma atitude mais contemplativa em relação ao filme, podendo ser uma ferramenta para levar o espectador a observações de detalhes internos à imagem. A intensa velocidade com que os filmes da indústria dominante e da imagem televisiva são montados e a frequência com que o espectador mediano está exposto a eles fazem com que este esteja

[87] GOMES DE MATTOS, A.C. *Do cinetoscópio ao cinema digital. Breve história do cinema americano*. Rio de Janeiro: Rocco, [s.d.], p. 154.

acostumado a tal ritmo na construção da narrativa, fazendo com que os cinemas alternativos, que apresentam um ritmo mais lento, causem no espectador médio certo incômodo.

Outro tempo presente na narrativa é o tempo da história. Nesse caso, o tempo pode se deslocar indeterminadamente para frente ou para trás. A compreensão do tempo da história depende de outras estruturas da narrativa, tanto no cinema como no drama teatral:

> Já o teatro tradicional dispõe de numerosos recursos para fazer transcorrer grandes lapsos de tempo, como figurino (perucas brancas em *A longa ceia de natal [The Long Christmas Dinner*, de Thronton Wilder*]*), mudanças de iluminação, sobreposição com música ou passagens épico-líricas.[88]

No cinema, por exemplo, se ao começar um filme vemos uma personagem usando um magnífico vestido bordado a ouro e cravejado de pedras preciosas e um penteado com cabelo preso à moda da idade média, assumimos que esse filme se passa no período medieval, e essa informação nos é dada pelo figurino. Um exemplo marcante de deslocamento temporal dentro do universo diegético do filme é a sequência inicial do filme *2001 – Uma odisseia no espaço* (1968), do diretor nova-iorquino Stanley Kubrick (1928-1999). Uma legenda introduz a cena: o começo da humanidade. Vemos a vida em comunidade de primatas. Estamos na Pré-História, quando o homem ainda não se tornou *Homo sapiens*. A comunidade encontra uma espécie de pedra trabalhada encravada no solo. Os primatas matam animais e comem. Um deles encontra uma ossada de um animal morto e percebe que o osso pode ser usado como arma para destruir. Após acompanharmos o cotidiano dos primatas, aquele que usou o osso para o confronto o lança no espaço. O osso gira sobre seu eixo. Um corte leva a imagem para um satélite espacial que tem uma forma muito similar à do osso lançado. Em apenas um corte, o tempo da narrativa viaja da Pré-História para um futuro indeterminado. Fica evidente que a justaposição de imagens e o sentido criado por ela pode deslocar o tempo da narrativa.

A experiência temporal, tanto no evento teatral como no cinema, é bastante complexa, visto que ela alia dois tempos inteiramente distintos: o tempo da narrativa e o tempo presente, no qual o espectador interage com a narrativa. Se fosse me dedicar a pensar como o tempo se transfigura em todos os tipos de manifestação teatral ou cinematográfica, provavelmente não conseguiria chegar a algum ponto sem me alongar demais. Assim, irei concentrar a minha

[88] LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007, p. 289.

atenção nos mecanismos de tempo do drama teatral e da narrativa clássica cinematográfica. A narrativa clássica trabalha a percepção do tempo diegético pelo espectador como um contínuo regido pela lógica interna da história que está sendo contada. Qualquer deslocamento temporal da narrativa é inteiramente justificado pelas necessidades da história:

> Voltar atrás, propor simultaneidades, eliminar períodos inteiros da ação só se torna possível a partir do momento em que o corte é utilizado na perspectiva de uma construção temporal que ultrapassa o desenrolar da ação em cena.[89]

Cabe à montagem impor uma ordem ao espectador, que o faça pensar as cenas no tempo dentro de um contexto narrativo *a priori*, e criar uma ordem temporal na qual a articulação dos planos – que retirados do contexto da narrativa, que é calcado em uma convenção, não possuem nenhuma lógica – se apresente para o espectador como uma linearidade irreversível que, como no drama, indica um caminho apontando todo o tempo para o desfecho da trama. Para que essa linearidade se imponha, o cinema clássico narrativo teve que aprender a lidar com algumas questões relacionadas ao tempo e fazê-las jogar a seu favor. A simultaneidade, que nada mais é do que a representação de dois momentos presentes, é uma delas. Como mostrar uma ação que ocorre em locais distintos, com personagens distintos, ao mesmo tempo? Para isso, a narrativa clássica desenvolveu uma estrutura que ficou conhecida como montagem paralela:

> Trata-se da montagem paralela, focalizando acontecimentos simultâneos, cujo modelo clássico é a montagem de perseguições. Desde os primeiros anos do século, este foi um procedimento capital nas narrativas de aventura, extremamente populares, dada a carga de emoções que caracteriza os desfechos na base da corrida contra o tempo, onde o bem persegue o mal e a figura do herói luta contra obstáculos para salvar a heroína, perto de ser vítima de algum acidente ou cruel ataque.
> Neste esquema temos um tipo de situação que solicita uma montagem que estabeleça uma sucessão temporal de planos correspondentes a duas ações simultâneas que ocorrem em espaços diferentes, com um grau de contiguidade que pode ser variável. Um elemento é constante: no final, será sempre produzida a convergência entre as ações e, portanto, entre os espaços.[90]

---

[89] AMIEL, Vincent. *A estética da montagem*. Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010, p. 24.
[90] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1984, p. 21.

Imagens de ações simultâneas são uma forma de controle e distorção do tempo. Podem também aparecer na tela em uma forma distinta da montagem paralela: por exemplo, na divisão concreta do espaço de projeção em partes onde cada uma delas nos mostra uma diferente ação simultânea; um bom exemplo de utilização desse procedimento é o filme norte-americano *Hulk*, dirigido por Ang Lee (1954) em 2003. No entanto, a estrutura descrita acima por Ismail Xavier é de uma efetividade impressionante para a narrativa clássica. Pode-se pensar que ela é uma versão compacta das normas que regem o drama, ou seja, o fluxo da ação apontando todo o tempo para uma convergência onde tudo se revela. Outro mecanismo de controle do tempo aparece no suspense, gerado pelo fato de o espectador ter conhecimento de algo que o personagem desconhece. Nessas situações, em que a espera pelo acontecimento que se aparenta inevitável desperta no espectador uma grande tensão, a narrativa clássica percebe que uma dilatação do tempo, contrariando seus preceitos que apregoam a agilidade de uma montagem na qual cada plano deve mostrar apenas o conteúdo de informação necessário para o desenrolar da trama, pode ser muito útil. Levar essa tensão provocada no espectador a um limite extremo, que o faça até evitar olhar para a tela no momento do desfecho, é estar provocando nele forte conexão emocional com a história do filme. Da mesma maneira, informar ao espectador o tempo necessário para a realização de algum acontecimento específico é uma forma de trabalhar a tensão que tal acontecimento desperta. Quando o espectador vê uma bomba-relógio, por exemplo, e é informado que faltam apenas trinta segundos para a explosão, a tensão gerada nele pela necessidade de evitar a explosão faz com que os trinta segundos pareçam eternos. Aliás, o cinema se aproveita bem disso fazendo com que a ação se alongue por mais de trinta segundos, esgarçando a tensão da cena, utilizando a informação da hora para sempre estar localizando o espectador.

Começamos este item falando da distinção entre o tempo diegético e o tempo de duração de cada plano. No entanto, há ainda um terceiro tempo envolvido na narrativa cinematográfica: é o tempo de duração do filme como um todo. Por exemplo, um filme tem duas horas, e nesse tempo ele conta uma história que se passa em dois séculos (tempo diegético do filme), utilizando para isso inúmeros planos de duração reduzida (tempo de duração dos planos) responsáveis pelo ritmo do filme. Uma experiência que o cinema clássico realizou também com sucesso foi a de fazer com que o tempo de duração do filme corresponda ao tempo diegético do mesmo. Nesse caso, o espectador toma conhecimento, por informações constantes da passagem do tempo, que

toda ação do filme transcorre no exato tempo em que ele se encontra sentado observando-o pela janela da tela. Tal mecanismo ajuda o espectador a se identificar com a história, pois a sensação do tempo por ele percebida é a mesma daquela percebida pelos personagens do filme, aumentando a sensação de realidade da imagem. Um filme que exemplifica tal tentativa é *Punhos de campeão*, feito em 1949 pelo cineasta norte-americano Robert Wise (1914-2005). Nesse filme, a ação se concentra nas horas que antecedem a luta de um *boxer* que está vendida para *gangsters*, na luta em si e em suas consequências.

Brincar com as estruturas do tempo é um procedimento que já foi visto muitas vezes. Pode-se alterar o tempo concreto da ação interna aos planos nos chamados *slow motion* ou *fast forward*. Nesses casos, acontece a desaceleração ou a aceleração da imagem para percepção do espectador. No *slow motion*, a câmera captura a imagem a uma velocidade maior que os vinte e quatro quadros por segundo, padrão da projeção cinematográfica, de forma que, quando projetada a essa velocidade, a imagem dá a sensação para o espectador de transcorrer mais lentamente. O *fast forward* é exatamente o efeito contrário. Tais procedimentos podem ser úteis à narrativa clássica para aumentar o impacto emocional de uma determinada ação, como o choro de um personagem importante, no caso do *slow motion*, ou aumentar a sensação de perigo e a tensão de cenas de aventura, no caso do *fast forward*. Podem-se, também, criar relações estranhas com o tempo diegético do filme, como, por exemplo, fazer com que ele aconteça de maneira circular, e não linear, ou seja, a ação é mostrada retornando sempre ao mesmo ponto do tempo. Isso pode ser realizado de maneira clara, como no filme *Corra, Lola, corra*, de 2003, do alemão Tom Tykwer (1965), no qual o tempo retrocede sempre ao mesmo ponto para que possamos ver três possibilidades distintas para um mesmo acontecimento, ou de uma forma que o espectador demore mais a se dar conta e a perceber, como na sequência da maleta deixada no trocador da loja de *Jackie Brown*, de 1997, de Quentin Tarantino (1963), em que o tempo retrocede para que possamos ver o mesmo acontecimento do ponto de vista de cada um dos personagens envolvidos nele sem nenhum aviso prévio. Esses procedimentos que, em princípio, podem causar um estranhamento no espectador, por romperem com a linearidade do fluxo do tempo, acabam por se tornar divertidos e engenhosos quando o espectador se dá conta deles. O espectador contemporâneo já está acostumado a diversas rupturas na estrutura da narrativa clássica, sendo capaz de voltar para ela como se nunca a tivesse deixado.

O teatro dramático pode ser pensado em um primeiro momento como uma representação atrelada a um tempo presente. Para Eduardo Leone e Maria Dora Mourão,

> o espetáculo teatral se dá num tempo presente, e a cada espetáculo temos, por um lado, um texto que é invariável e, por outro, uma encenação que acontece diante dos espectadores, ao vivo, e que é diferente a cada vez.
> Já o espetáculo cinematográfico, mesmo que seja presente diante de nós, reveste-se de um aspecto fundamental: a construção se dá antes, e quando olhamos para a tela sabemos que tudo aquilo que se passa aconteceu com uma preparação de roteiro, com as filmagens e com a edição do produto.[91]

Aqui, os autores estão se referindo ao tempo da representação, e não ao tempo diegético da história. No drama teatral, o tempo no qual se passa a história também pode se deslocar para frente e para trás. Tal tempo, como já foi dito, pode ser informado por diversos recursos, e a iluminação é um deles. É muito comum vermos a utilização de cores na iluminação de uma peça com a finalidade de indicar o momento do dia em que se passa a ação. Assim, se temos uma bela geral âmbar (tonalidade associada à luz solar), percebemos que a ação se passa de dia, e, no caso de termos uma bela geral azul (tonalidade associada à forma como percebemos a noite), a ação se passa à noite. Se fazemos a luz transitar entre uma cena e outra de um tom para o outro, passamos imediatamente do dia para a noite, criando uma elipse de tempo.

Esse é um exemplo simples de como a luz pode informar a passagem do tempo – há uma série de outras possibilidades para que a luz possa informar tais passagens, mais ou menos evidentes, e não vou ficar aqui dissecando cada uma delas. O importante é perceber que a utilização da iluminação também pode interferir no tempo da história contada no drama teatral. Com relação ao tempo da representação, essa realmente é uma diferença fundamental entre os dois veículos. No teatro, o ator está presente em simultaneidade com o espectador, enquanto no cinema a imagem é produzida anteriormente. Tal fato implica que, no teatro, a representação esteja sujeita a uma interferência instantânea dos elementos que constroem a narrativa durante a representação, enquanto no cinema não há nada que atores, iluminação, cenários, figurinos, etc. possam fazer depois da captação e da montagem. Pode-se pensar que o cinema apresenta ao espectador uma obra fechada, imutável, enquanto no teatro trata-se de uma obra aberta, na qual o espectador pode interagir com a obra durante a representação e que uma mudança em cada um dos aspectos que constroem a narrativa pode redirecioná-la ou modificar o entendimento da

[91] LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. *Cinema e montagem.* São Paulo: Ática, 1987, p. 12.

mesma. Um exemplo simples: um ator perde a continuidade do texto, esquece e pula duas ou três cenas, suprimindo uma quantidade de informações importantes para o espectador. A peça, então, pode prosseguir do ponto para onde ele pulou ou os atores podem tentar de alguma forma retroceder para que as informações possam ser retomadas pelo espectador. De qualquer uma das formas, a linearidade do drama está comprometida.

No teatro, o drama tradicional procura eliminar essa possibilidade de interatividade entre espectador e obra, fazendo o espectador perceber a obra teatral também como uma obra fechada, na qual fatores internos ou externos à representação não podem interferir ou alterar a mesma. Como no cinema, o mundo da representação é exterior ao mundo onde se encontra o espectador, e este deve se sentir um observador privilegiado desse mundo.

As articulações da iluminação têm interferência tanto no tempo da história, ou diegético, quanto no tempo da representação. No tempo da representação, ela é um poderoso instrumento, graças à sua capacidade de sequenciar imagens emolduradas em áreas de luz, para ditar o ritmo com que o espectador percebe a ação dramática. No tempo diegético, ela pode, em conjunto com outros elementos que compõem a encenação, deslocá-lo. É preciso levar em consideração a participação do ator na representação. Como Appia chama a atenção, o ator, com sua possibilidade de levar movimento à cena, faz a junção entre as artes do espaço e as do tempo na encenação teatral.

A iluminação é uma arte que, por sua vez, também relaciona o espaço, sendo capaz de segmentá-lo em fragmentos, e o tempo, sendo responsável por um movimento entre imagens com a troca da forma como incide na cena. Ela também detém o poder do movimento, como o ator. A combinação do movimento do ator no espaço e sua capacidade de comandar o que é dito (o texto) com o movimento da iluminação podem gerar uma infinidade de combinações para a construção de imagens na cena.

Aqui, entende-se a música, considerada por Appia como uma das artes do tempo, como algo alheio ao movimento do ator, algo exterior à cena, como se tornou mais comum em nossos dias com a música mecânica. No entanto, a música também pode ser comandada de dentro da cena e até mesmo pelos atores, o que a associaria também a essa possibilidade de movimento. O movimento do ator, normalmente, é determinante para a criação da iluminação em uma peça – muito mais no drama, onde a linearidade e a continuidade lógica da história são, via de regra, estabelecidas em função de suas ações.

No drama, a luz acompanha a ocupação espacial proposta pelo deslocamento dos atores e dos objetos, criada pelo encenador, e tenta refletir – em sua atmosfera, utilizando para isso ferramentas de controle, como cores, intensidade e angulação da fonte luminosa – os estados de espírito propostos para os personagens no conflito estabelecido em cada cena. Se saímos do drama e pensamos em outras formas de manifestação teatral, percebemos que, contemporaneamente, há uma liberdade muito maior e que a iluminação já é considerada como um elemento autônomo na composição da cena, podendo ter a sua narrativa inteiramente dissociada do ator, gerando uma narrativa paralela, ou até mesmo pode-se pensar em uma inversão de posições, na qual o trabalho do ator se dá em função da narrativa da luz.

Eu mesmo, como iluminador, já passei por experiências às quais darei uma atenção pormenorizada mais adiante quando pensar outras possibilidades de montagem cinematográfica, diferentes dessa guiada pela lógica da história que visa eliminar todas as descontinuidades inerentes ao seu mecanismo de composição. Focando especialmente nas ideias do cineasta soviético Sergei Eisenstein e nas possíveis analogias que tais mecanismos podem ter com a iluminação teatral, poderemos ver composições em que a iluminação foi concebida com base em ideias muito diferentes dessa que é hegemônica no drama.

Para poder mergulhar mais detalhadamente na análise das estruturas da iluminação cênica que se assemelham aos mecanismos de montagem, é necessário fechar o foco, utilizando uma terminologia da iluminação, sobre objetos mais específicos. Afinarei meu refletor novamente sobre *Sangue bom*, em suas estruturas de iluminação, e trarei como contraponto um filme que possa ser um representante da narrativa clássica em suas estruturas de montagem. Escolhi um filme que conta a mesma história da peça da PeQuod para facilitar a analogia. A história de amor entre a mitológica figura do vampiro e uma donzela suicida em crise existencial, e a presença de um caçador de vampiros que vem para extirpar o mal e lutar contra esse amor. O filme escolhido não é, como a peça, um triângulo amoroso – tem uma estrutura muito mais complexa, na qual está presente tal triângulo, sendo ele fundamental para o desenvolvimento da narrativa –, porém a figura do caçador, que na peça deseja a mocinha e procura exterminar o vampiro, no filme é dividida entre mais de um personagem: há o caçador de vampiros, que procura exterminá-lo, e o marido da donzela, que a deseja ardentemente. São figura distintas, não estando condensadas em uma só como na peça, e possuindo psicologias muito diferentes. Antes

de mergulhar na analogia propriamente dita, vamos identificar o filme e pensar por que podemos considerá-lo um representante da narrativa clássica.

O filme em questão é *Drácula de Bram Stoker*. O roteiro de James V. Hart (1960) chega ao conhecimento de um dos grandes diretores de seu tempo pelas mãos de uma jovem atriz que, com dezenove anos à época, leu a adaptação do romance e se interessou em estar no papel de Mina. A atriz em questão é Wynona Rider (1971) e ela leva, então, o roteiro para um diretor seu conhecido, Francis Ford Coppola (1939), para saber sua opinião sobre a possibilidade de interpretar a personagem. Coppola lhe diz que ela pode perfeitamente fazer Mina e que ele gostaria de dirigir o filme, entrando no projeto em novembro de 1990 e lançando o produto final às telas em 1992.

3 ILUMINAÇÃO X MONTAGEM

3.1 O Drácula de Coppola[92]

Começando pela montagem do filme, que é meu principal foco de atenção, em nenhum momento deixa a montagem de ser regida pela lógica interna das ações que compõem a narrativa. Não somos levados nunca a contestar o caminho e a linearidade do sequenciamento de imagens proposto. Essa é a principal característica, a pedra fundamental da montagem clássico–narrativa, e dela o filme não se afasta jamais. Desde seu começo, sabemos que estamos diante de um universo de fantasia, no qual a verossimilhança não tem muita importância, o que abre espaço para a utilização de uma série de procedimentos sem que isso venha a ferir a continuidade da narrativa. Diria até que já o sabemos antes de ir para o cinema. Trata-se de uma adaptação do romance gótico de aventura e terror de Bram Stoker (1847-1912), um dos clássicos de seu gênero.

A maior parte do público já conhece as histórias de vampiro, e mesmo aqueles que desconhecem o romance em si, têm noção da personalidade de seus personagens. Não estamos falando de um executivo do mundo moderno ou de um soldado da Guerra do Golfo, estamos falando de um ser mítico que é praticamente imortal, que vive de consumir o sangue alheio, sugando-o da jugular de suas vítimas pela incisão de seus imensos caninos, imagem e semelhança daqueles do morcego vampiro, animal no qual é inspirado o personagem. O sangue é seu alimento, ele precisa matar para sobreviver. A imensa liberdade de imaginação que pode ser

[92] Vou abrir um pequeno espaço para expressar um pouco da minha subjetividade, levar ao leitor um pouco da minha sensação de regozijo ao assistir pela primeira vez no cinema a *Drácula de Bram Stoker*. Foi incrível o poder que as imagens geradas por Coppola e Eiko Ishioka (1939), diretora de arte do filme, tiveram sobre meu espírito. A beleza de cada um dos planos que traziam para a tela a história de Bram Stoker (1847-1912) é difícil de descrever. Só a sequência de abertura, que mostra o conde Vlad lutando na guerra santa, perdendo sua esposa que se suicida enganada de maneira vil, posteriormente voltando da guerra e renegando o Deus cristão que retirou sua amada de seu convívio, nos brinda com imagens de um teatro de sombras, a trucagem digital do suicídio, o incrível interior da capela do castelo onde Vlad encontra o corpo da amada, seu indescritível figurino vermelho de guerreiro medieval, cujo capacete é meio lobo, meio homem (baseado nos desenhos da musculatura humana encontrados em livros de anatomia), a introdução da espada do guerreiro no centro da cruz cristã que começa a jorrar sangue etc.; tais imagens já são de uma força e de uma beleza que o resto do filme só vem a corroborar.

empregada na narração de tal história faz parte de um pacto firmado entre filme e espectador, mesmo antes de ambos interagirem. Dessa forma, nada há de estranho quando nos deparamos com os olhos do conde cravados na paisagem vista pela janela do trem usado por Jonantham Harker (o marido de Mina, imagem e semelhança da esposa suicida de Vlad, e inicialmente nosso herói) para se dirigir ao castelo de Drácula na Transilvânia, ou no macabro condutor da carruagem que o pega para o trecho final da viagem. A liberdade de criação que impera na construção das imagens não se aplica, no entanto, à montagem. A lógica interna da história contada comanda ambos.

Para estabelecer a guia que a história do filme vai seguir e que comandará toda a lógica obedecida na construção da narrativa, Hart e Coppola resgatam a história do conde Vlad Tepes (o empalador, em romeno). É a história de um príncipe romeno do século XV que governava em um território ao sul da nação chamado Wallachia, às margens do rio Danúbio, próximo da fronteira com a Turquia, cujo domínio era constantemente ameaçado pelos turcos.

O príncipe, cujo pai, Vlad II, já era chamado de *Dracul* (ou demônio), ficou famoso por suas investidas militares contra os turcos e também por sua enorme crueldade com seus inimigos e compatriotas (nobres rebeldes e cidadãos ordinários), utilizando-se das mais perversas torturas para, através do medo, manter o comando. O empalamento não era sua única forma de tortura. Também faziam parte de seu repertório o escalpo, a cegueira, a mutilação ou cozinhar vivas as suas vítimas e posteriormente entregá-las aos animais selvagens. Há, no entanto outro lado da história, presente no folclore popular romeno, no qual ele é um bravo guerreiro que defende sua terra natal, implacável com os ricos, porém um poderoso amigo dos pobres. Teria sido casado duas vezes, sendo sua primeira mulher uma suicida. Pouco se sabe sobre ela, mas é aí que Hart fundamenta a transformação de Vlad no vampiro Drácula. Essa transformação pela perda do amor da sua amada esposa, aliada à semelhança entre a esposa de Harker e a sua, é o *leitmotif* que desencadeia toda a história e seus desdobramentos. Ou seja, logo na primeira sequência, somos colocados diante do fato que desencadeará tudo que vai ocorrer nesse drama e ele sempre comandará as ações e a lógica da montagem. Sem importar em que momento do drama estamos, sempre estaremos dentro desse conflito: o amor do conde pela sua perdida esposa e, por conseguinte, por Mina, que é sua imagem e semelhança.

Nas palavras do próprio Coppola: "Quando li o roteiro de Jim, eu pensei que ele fez uma brilhante inovação usando a história do príncipe Vlad para fazer um enquadramento de toda a história."[93]

A história de amor entre o conde Vlad e Mina é a grande modificação que os autores do filme fizeram em relação ao livro de Stoker. Ela é fundamental para a transformação que o filme traz em relação ao significado do personagem de Drácula e abre uma perspectiva diferente para a narrativa. Drácula sempre nos foi mostrado na tela como uma personificação do mal em si. Desde os filmes que tinham Bela Lugosi como protagonista, cujo primeiro data de 1931, passando mesmo pelo expressionista *Nosferatu*, clássico de 1922 do cineasta F.W. Murnau (1888-1931), e até pelo seu *remake* feito em 1979 por Werner Herzog (1942), o vampiro encarna o mau e deve ser temido por todos. Não deseja nada além de espalhar a desgraça por onde passa. É uma criatura identificada com Satanás, e a morte vem a seu reboque. O medo e o elemento erótico imperam nas transposições para a tela da história do conde. A mudança de foco trazida pelo filme de Coppola consiste em puxar para primeiro plano a história de amor entre ambos e repensar o significado da figura mítica do vampiro sob um outro ponto de vista, coisa que só consegue por introduzir a história do conde Vlad e sua esposa:

> Outra grande mudança da história de Stoker é que Mina, em vez de se transformar numa implacável caçadora de vampiros, volta sua arma contra seu marido e os outros matadores de vampiros, porque ela está profundamente apaixonada por Drácula. O filme dá mais ênfase ao caso de amor do que à história de horror.[94]

A iconografia do vampiro no cinema, até o filme de Coppola, o traz como esse representante na terra do mal em si. Após o longa-metragem de 1992, justamente por nele ter sido levado à sua condição devido a um grande amor que lhe foi tirado pelo mesmo Deus cristão por quem lutava, ele passa a poder ser entendido como um condenado! Condenado a passar o tempo entre os humanos e suas mazelas por toda a eternidade pelo Deus que renegou devido a um amor descontrolado. Mazelas estas que são mais horrendas que aquelas que ele mesmo pode impor a suas vítimas:

---

[93] COPPOLA, Francis Ford; V. HART, James. *Dracula:* the film and the legend. Nova York: Newmarket Press, 1992, p. 3.
[94] McNALLY, Raymond; FLORESCU, Radu. *Em busca de Drácula e outros vampiros*. São Paulo: Mercuryo, 1995, p. 180.

> Os inúmeros erros perpetrados pelos humanos ao longo de séculos fizeram os vampiros parecerem muito menos terríveis do que o supervampiro Drácula de Stoker – ou no mínimo certamente menos cruéis do que os humanos.[95]

É-lhe negado o descanso da morte! Essa mudança de óptica sobre a história transforma o filme de certa forma também em um romance, que poderia ser dito existencialista, já que é calcado nas questões de vida e morte e seus significados. Essa transformação é determinante para algumas questões ligadas à montagem do filme. Estruturas de suspense e susto (aqui entendido quando acontece algo em que nem o personagem, nem o espectador têm conhecimento) não deixam de existir, mas cedem espaço para cenas românticas, em que a cadência entre os planos é mais suave para que o espectador possa sentir as emoções poderosas a que estão submetidos os personagens.

O romance de Bram Stoker tem uma estrutura epistolar, ou seja, se utiliza de uma série de documentos para conduzir a narrativa. Dessa forma, a transcrição de cartas entre os personagens, do diário dos mesmos ou de matérias de jornal são o que dá corpo à narrativa literária de *Drácula*. No filme, Coppola faz uso desse fato para poder contar com a presença constante de narradores em *off*. A chamada *voice over* (voz de um narrador que se estabelece sobre a imagem) é recorrente no filme, o que facilita a condução da narrativa e por ser, também no filme, identificada com os documentos que dão corpo à narrativa literária, não causa nenhum estranhamento no espectador e muito menos interfere no estabelecimento da montagem clássica.

Vários dos procedimentos aqui identificados como estruturas de montagem desenvolvidas após o sistema de narração de Griffith e que foram consolidadas pela linguagem clássico-narrativa são comuns no filme de Coppola. Para começar, falemos da montagem paralela. Já próximo ao final do filme, Drácula está indo ao encontro de Mina em seu castelo na Transilvânia. Mina foi anteriormente junto com Van Helsing. Drácula é transportado por seus asseclas dentro de uma carroça onde está seu caixão envolto por sua terra natal. Harker e os antigos pretendentes de Lucy, a quem o vampiro já mordeu e que, graças a isso, teve que ser morta por eles, perseguem a carroça do conde para evitar que ele chegue ao castelo. A perseguição deve atingir seu fim antes do sol se pôr, pois, com a caída da noite, o vampiro ganha

[95] McNALLY, Raymond; FLORESCU, Radu. *Em busca de Drácula e outros vampiros.* São Paulo: Mercuryo, 1995, p. 167.

vida e seus poderes tornam difícil combatê-lo. O ponto em que se inicia a cena é justamente o momento em que Van Helsing, após olhar por um binóculo e vislumbrar a perseguição, diz: "Estão correndo contra o pôr do sol. Talvez seja tarde demais." A segunda parte da frase de Helsing já é dita dentro do segundo plano da cena, que nos mostra o sol se pondo por entre nuvens. A frase já nos diz que vamos ver, desse ponto em diante, uma corrida contra o tempo. A ação que vemos no segundo plano da cena é recorrente durante todo seu conteúdo. Planos do sol se pondo por entre nuvens perpassam toda a cena. Esses planos são fundamentais nessa construção, pois são eles que nos dão a referência da passagem do tempo e criam o suspense. É importante notar que a ação vista nesses planos é apresentada com a velocidade levemente acelerada, o que marca essa impressão de corrida contra algo que acontece muito rapidamente. Pode-se perceber que temos toda a estrutura da montagem paralela: três ações que acontecem simultaneamente, a caminhada de Mina e Van Helsing para o castelo, a de Drácula para o mesmo e a de Harker junto com os pretendentes de Mina atrás do conde – uma demarcação de tempo que nos dá um limite que deve ser atingido: o pôr do sol; um ponto para onde toda a ação converge: o castelo.

Marcado o ponto de início da ação, olhando a cena como um todo e com algum distanciamento, vê-se que o ritmo da edição é extremamente intenso. São impressionantes 121 planos em 3min 27s de cena. Os planos variam entre 0,1s, os mais curtos, e 5,1s, o mais longo. Percebe-se pela quantidade de planos em tão pouco tempo a intensidade que o diretor impõe à ação através da montagem. Nosso olhar é deslocado dentro da ação muitas vezes e de maneira incessante. O suspense criado na perseguição com uma montagem tão frenética deixa o espectador roendo as unhas. Outro dado importante é o fato de que a câmera, durante a maior parte dos planos, está em movimento, acentuando a impressão de velocidade que perpassa a ação. São pequenas panorâmicas que dão a sensação de ter sempre uma câmera na mão ou uma *steadycam* (mecanismo que deixa a câmera presa ao corpo do cinegrafista com um sistema de amortecimento para estabilizar o movimento da mesma) filmando parte da ação.

Os planos são encadeados de acordo com a necessidade que o espectador tem de compreensão da história. Nada é gratuito. Quando vemos um plano mais aberto com a câmera fixa e o castelo à direita, é porque precisamos nos localizar em relação à distância que ainda falta percorrer para alcançá-lo. Se vemos Harker ser forçado a puxar uma espada para soltar o homem preso atrás da carroça, é porque essa espada será fundamental no prosseguimento da história. Os

planos do Sol por entre as nuvens nos dão regularmente a sensação da corrida contra o tempo. O sobretudo de Quincy é claro para que fique evidente sua mancha de sangue, etc. São inúmeros os fatos e exemplos disso durante o transcorrer da cena, e não seria possível aqui enumerar todos.

Só dentro dessa sequência em montagem paralela, Coppola faz uso de um sem número de estruturas para suavizar as descontinuidades provocadas pelos sucessivos cortes em grande quantidade. Assim, vemos inúmeros cortes diluídos pelo movimento do ator interrompido em um ponto de vista e continuado em outro, os cortes em movimento; a utilização de efeitos específicos da banda sonora para a mudança de plano, como acentuações da música e ruídos específicos (o choque de espadas, por exemplo); a continuação de um determinado movimento da câmera ente um plano e outro, como uma panorâmica da esquerda para a direita que se inicia em um plano e se mantém no plano consecutivo mesmo que a ação na tela agora seja outra; a movimentação de um plano a outro sugerida pelo ponto de vista da personagem em destaque no plano inicial; a interpenetração da banda sonora de um plano no outro, como a voz de um personagem que se inicia quando a imagem ainda não o está mostrando; o aproveitamento da inserção dos planos que marcam a passagem do tempo para o deslocamento da imagem para outro eixo de ação; os planos que se iniciam já com os personagens em meio aos movimentos que determinam suas ações, como nos planos de luta por exemplo; a ação do personagem em um plano que acarreta um efeito no plano seguinte, como um tiro que surge no primeiro plano e atinge seu alvo no segundo; a voz de um personagem clamando por outro que será o eixo da ação no plano subsequente – esses são, entre outros, elementos fartamente utilizados na edição dessa cena de perseguição.

É desnecessário dizer que essas estruturas características do estabelecimento da continuidade da narrativa clássica vão muito além da sequência citada. Durante todo o filme, temos repetições de tais estruturas. Por se tratar de um filme relacionado à figura do vampiro, os momentos de susto e suspense (com estruturas de montagem que levam a tais sentimentos perpetuados pela narrativa clássica) se fazem também presentes, como já salientei. Podemos ver, por exemplo, uma grande tensão de suspense, seguida de um susto, na pequena cena em que Harker se corta fazendo a barba diante do conde em sua primeira ida ao castelo. Essa cena começa com a voz de Harker fazendo o espectador ouvir uma parte de seu diário enquanto ele se barbeia. A página lida é vista ocupando a metade do quadro em uma superposição de imagens. Em seguida, vemos um plano detalhe com a mão do conde se aproximando. No plano seguinte, vemos a mão chegando próxima a Harker, que está de costas, olhando um espelho. Além da

aproximação da mão do conde oferecendo algum perigo e criando suspense, já que o espectador sabe de tal fato enquanto Harker não, essa cena é importante para o espectador tomar ciência que a imagem do vampiro não é visível ao espelho: Harker, diante do espelho, não consegue vê-la. A cena prossegue: Harker pressente a aproximação do conde, involuntariamente se corta com a navalha e se vira bruscamente; a câmera procura o conde, acompanha o movimento de Harker (regida por ele, como na mais clássica tradição), e ele, em vez de estar se aproximando de Harker, está parado à soleira da porta. Uma trucagem segue a cena: a porta se fecha sozinha, e o conde desliza, como se flutuasse até Harker. O conde diz a Harker para tomar cuidado, pois um corte pode ser mais perigoso do que ele imagina; sua imagem não aparece no espelho que se parte para evitar que Harker o perceba – em um corte abrupto, a imagem do espelho ocupa toda a tela enquanto ele se estilhaça, dando um susto em Harker e no espectador. Aqui, vimos uma cena na qual estruturas de suspense e susto se combinam em um tempo bem curto. Tais estruturas também marcam a narrativa clássica e se repetem ao longo do filme.

Aproveitando o fato de na cena acima citada acontecerem trucagens, falemos agora um pouco sobre elas. O filme, como um todo, é recheado delas. Há trucagens de todos os tipos: superposição de imagens, como a da carta que citei; filmagem em velocidade alterada, como na sequência das noivas vampiras com Harker, em que o conde aparece andando pelas paredes externas do castelo, visivelmente em velocidade alterada; uma montagem descontínua entre estranhos planos de velocidade alterada quando a câmera toma o lugar do olhar do conde transformado em uma besta-fera, espécie de lobo (está aí a justificativa para tal montagem); a utilização de computação gráfica gerando anéis de fogo em torno de Mina quando ela invoca uma praga, já na sequência final; a utilização de abertura em *fade* com íris circular, combinada com a velocidade alterada, quando da primeira cena do conde em Londres, que é uma clara citação aos primórdios do cinema, em um momento de metalinguagem do filme, etc. Nesta última cena específica, temos inclusive uma voz chamando os espectadores para se deliciarem com a mais nova sensação tecnológica: o cinematógrafo. Essa cena tem prosseguimento com um encontro entre Mina e o conde que se dá em uma feira na qual uma das atrações é o cinematógrafo. O conde se utiliza do cinematógrafo para se aproximar de Mina, perguntando-a onde pode encontrá-lo. Mina acaba por levá-lo até o cinematógrafo, e a primeira cena de amor de ambos acontece tendo ao fundo a projeção de filmes do começo do cinema. Outra atração da feira onde se encontra o cinematógrafo é o teatro de sombras, onde está sendo representada uma cena de

batalha entre mouros e cristãos, como aquela que no começo do filme nos introduz a história do conde. Sobre as trucagens utilizadas no filme, a direção procura aproximar as mesmas daquelas utilizadas no primeiro cinema. Nas palavras do próprio Coppola:

> Nós exploramos a tradição do primeiro cinema, a era em que mágicos trouxeram o cinema para o mundo – que foi o período no qual Stoker escreveu *Drácula*. Então, nós usamos muitos daqueles efeitos ingênuos, truques feitos com a câmera ou com espelhos, para dar ao filme quase uma alma mítica.[96]

Acredito que *Drácula* tenha todos os seus truques e efeitos justificados pelo teor mítico dos personagens e pelo sobrenatural que envolve a história. Dessa forma, o espectador perpassa toda a narrativa imerso nesta, com as emoções à flor da pele, inebriado pela estonteante beleza visual, embalado pela cadência imposta pela alternância entre o romance, o suspense, o susto e o terror. Mais do que isso! À direção interessa o deslocamento do principal eixo da história para o amor entre o conde e Mina. Tal amor deve ser capaz de justificar qualquer atitude de ambos e é o responsável pela desgraça em que Drácula se encontra: sua condenação à vida eterna nas condições de vida do vampiro. Para obter tal efeito sobre o espectador, Coppola se utiliza de maneira engenhosa das estruturas de participação afetiva. Apesar de o vampiro ser o ente que carrega com ele toda a maldade que se mostra no filme (ele é o responsável pelo acontecido a Renfield, trancafiado no manicômio, a Lucy, morta pelos pretendentes, pela morte de todos os presentes no navio, pelo lobo que foge do zoológico e aterroriza a cidade, etc.), sua paixão por Mina é tão avassaladora que somos levados a nos identificar com ele, como se ele fosse o verdadeiro herói do filme, em um claro deslocamento deste papel de Harker para Drácula. Ao final do filme, quando Drácula é ferido por seus perseguidores, ficando praticamente morto, o espectador chega a ter pena dele, como se tudo aquilo que fez durante a trama tivesse sido por um motivo maior. O espectador fica comovido com sua morte, não vibra! Cabe a Mina levá-lo para dentro da mesma capela na qual, no início, ele havia se virado contra o Deus cristão e finalizar sua morte. Em um ato de amor, ela o mata e o livra de sua maldição. A sua morte é a liberdade e, como se trata de um herói trágico, é consumada por um gesto catártico de ambos, como na mais enraizada tradição da tragédia.

---

[96] COPPOLA, Francis Ford; V. HART, James. *Dracula:* the film and the legend. Nova York: Newmarket Press, 1992, p. 5.

Por todos esses aspectos, creio que *Drácula de Bram Stoker* possa ser colocado como um belo exemplo do gênero clássico-narrativo no cinema. Um fluxo de história que comanda todos os demais aspectos do filme e que justifica, aliado ao fato de se tratar de uma história sobrenatural, qualquer movimento que pudesse causar algum distanciamento do espectador em relação a si. Passamos todo o tempo imersos na narrativa, sem jamais perceber o aparato cinematográfico, levados pela participação afetiva a compartilhar as emoções que abraçam os personagens, em uma onda avassaladora de paixão e medo. Cabe, agora, recortar trechos do filme, exemplo da narrativa clássica, e da peça, exemplo do drama teatral, e comparar com mais acuidade a montagem e os mecanismos da iluminação.

3.2 *Sangue Bom* x *Drácula*

Para facilitar a analogia proposta entre a peça e o filme, vou usar estruturas de montagem e movimento de câmera do cinema que se consolidaram como pilares da linguagem clássico-narrativa como ponto de partida.

3.2.1 Referenciado pelas estruturas de montagem

Comecemos pelo mais simples: o corte seco. O corte seco é uma simples transição entre imagens na qual acontece uma mudança de plano, ou seja, como aqui já ficou claro, uma descontinuidade de espaço e de tempo. No cinema clássico narrativo, o corte seco é uma ferramenta utilizada à exaustão. Só na cena da perseguição final em *Drácula* estamos diante de cento e vinte e um cortes ou mudanças de plano. Tal cena tem pouco mais de três minutos, enquanto a totalidade do filme possui pouco mais de duas horas. Pode-se daí inferir a quantidade de cortes que o filme possui. Assim, o corte é uma coisa corriqueira, e qualquer parte do filme onde se faça um recorte serve para essa primeira análise comparativa. Já no caso do nosso drama teatral com bonecos, é necessário ir identificando, passo a passo, as estruturas que configuram as

desconstruções e reconstruções do espaço e do tempo, e a interferência da iluminação em tais processos.

Partindo do começo da peça: o espectador é apresentado a um palco vazio. Uma contraluz de um azul fechado o ilumina. Os atores/manipuladores/estivadores vão adentrando o palco com caixas de um carregamento de navio (as caixas/contêineres/cenário). Acrescenta-se uma lateral de um azul um pouco mais claro para facilitar a visibilidade. Depositam suas caixas na direita alta do palco e saem para ir buscar outra. Vão, dessa forma, arrumando as caixas em tal ponto do palco até que dois deles, carregando uma caixa, entram pelo proscênio. Acende-se, muito fraca, uma área de luz branca no proscênio, de novo com o intuito de aumentar a visibilidade. Da caixa cai um punhado de terra e, em seguida, um pequeno caixão funerário. Os atores se dão conta da queda e se desfazem da caixa cenário. Nesse momento, a área de proscênio se apaga para que tal contrarregragem seja feita em uma silhueta, sem chamar muita atenção. É preciso passar por tal silhueta, pois pode haver uma necessidade de os atores posicionarem o caixão na marca da luz que vai se abrir, um pequeno foco (praticamente do tamanho do caixão) que incide nele de contraluz. Na sequência, acende-se esse pequeno foco, e junto a ele temos somente a contraluz de azul fechado em todo o palco, em uma intensidade suficiente apenas para suprir a necessidade dos atores de enxergar.

Pode-se dizer que esse é o primeiro corte seco claro da peça. O olhar do espectador é levado a abandonar um plano geral – no caso, a visão do palco inteiro – para se concentrar em um plano fechado, o caixão. Há uma mudança de espaço, ou melhor, uma diminuição do mesmo, sem, no entanto, haver uma alteração no fluxo temporal: a ação é contínua. Poder-se-ia dizer que quando se acende, mesmo que em intensidade muito baixa, a área de proscênio para a queda do caixão, está-se fazendo também um direcionamento do olhar do espectador para tal ação. É verdade que, porém, em tal cena, o espectador não perde totalmente o olhar sobre o plano geral do palco, já que a luz que está incidindo aí se mantém. Não deixa de fato de ser uma edição, mas penso que, quando a luz se fecha sobre o caixão, temos uma ruptura espacial mais evidente, e, portanto, fica mais simples identificar tal momento com o corte seco. Poder-se-ia pensar, também, que se o acender do foco de luz sobre o caixão e o apagar das luzes (quase completamente) no resto do palco se dessem exatamente no momento da queda do caixão, sem passar pela silhueta necessária para o seu posicionamento correto em relação ao foco e à retirada da caixa/contêiner, a sensação de corte seria reforçada. Tal fato é também verdadeiro. O tempo

perdido para a arrumação necessária para a continuidade da cena no teatro cria uma espécie de *delay* no que seria um corte imediato caso se tratasse de uma imagem cinematográfica. Esse é um problema com o qual de fato a encenação teatral tem que lidar. A cena está ali, acontecendo em tempo real, diante do espectador, e qualquer ajuste necessário tem de ser feito ao vivo. De qualquer forma, mesmo com o problema do *delay*, pode-se aí identificar uma alternância de um plano geral para um mais fechado, ou seja, uma mudança de plano que se realiza de fato devido à incidência da luz na cena de forma que o olhar do espectador se direcione para uma pequena parte do todo do palco, concentrando ali sua atenção e esquecendo (mesmo que eventualmente devido a uma convenção teatral estabelecida) o que está ao seu redor.

No filme, há um sem número de cortes secos. Para estabelecer uma analogia com a peça, escolho um corte bem simples que acontece logo na primeira sequência do filme. Drácula volta da batalha contra os turcos e, ao chegar a seu castelo, encontra o corpo de sua esposa Elisabeta morto na capela. Ela havia se suicidado enganada por uma mensagem atirada pelos turcos para o interior do castelo por intermédio de uma flecha. Na montagem, temos: plano da porta da capela se abrindo e Drácula surgindo atrás dela; corte para uma câmera subjetiva de Drácula caminhando na direção do corpo de sua amada desfalecido no chão; corte para um plano em contra-*plongé*, ou seja, com a câmera posicionada de baixo para cima, com Elisabeta em primeiro plano e Drácula se aproximando dela; corte para um detalhe do rosto de Elisabeta morta; corte e volta para o mesmo plano anterior. Para facilitar o entendimento, vou usar o corte do contra-*plongé* para o detalhe do rosto de Elisabeta morta. Como em *Sangue bom*, temos uma diminuição do espaço mostrado: saímos de um plano que engloba os dois personagens para um detalhe do rosto de Elisabeta. Aí se configura a ruptura espacial, pela diminuição da imagem capturada pela câmera e pela mudança de ângulo de seu posicionamento em relação à ação, que passa a mostrar um fragmento do todo anterior em detalhe, e, como na peça, estamos dentro de uma continuidade no fluxo temporal da ação. Esse é um exemplo bem simples de corte seco que serve como uma base de analogia para pensarmos a estrutura de corte proposta na encenação de *Sangue bom*, que parte dos mesmos princípios: a diminuição do campo de visão do espectador para um detalhe sem a alteração do fluxo temporal da ação. No filme, cada imagem é capturada separadamente, e o todo se forma pela construção da montagem em pós-produção. De tal maneira, ele não tem que lidar com os problemas impostos pela encenação em tempo real que a peça possui, como a dita necessidade de arrumar ou retirar objetos do campo da ação.

Outro tipo de corte seco é aquele em que há uma ruptura na continuidade espacial e também no fluxo temporal. Antes de observá-lo, gostaria de chamar a atenção para a semelhança de uma estrutura de configuração da peça com a superposição de imagens de um filme quando mais de uma imagem ocupa o campo visual da tela. Há, também, superposições nas quais a totalidade do campo de visão da tela é ocupada por uma imagem que se dissolve em outra que a superpõe, no efeito conhecido como fusão. Não é ainda o que aqui interessa.

Para isso, vou seguir a continuidade da ação da peça. Os atores/estivadores se agacham em torno do caixão e abrem a sua tampa. Nesse momento, a luz frontal se acende sobre a área do caixão, em um foco bem preciso, e a contraluz que definia tal área se vai. Aqui cabe dizer que, praticamente, apenas se modifica a direção da luz que está incidindo sobre o caixão, que deixa de ser uma contraluz e passa a ser frontal. Não há modificação significativa na área onde está concentrada a atenção do espectador e tão pouco há qualquer interferência no fluxo do tempo. O que acontece é que passamos a ver o personagem diferentemente, pois a luz que incide sobre ele tem características diferentes da que ali estava. Na verdade, mais do que indicar uma mudança de plano, é como se, dentro de um mesmo plano, a direção e a intensidade da luz que atinge o personagem se modificassem. Grosso modo, é o que acontece no cinema quando alguém entra em um espaço obscurecido e acende a luz. O vampiro acorda e sai do caixão. Fica de pé sobre seu batente. Nesse momento, uma luz se acende dentro da estrutura de caixas que foi arrumada no início pelos atores/estivadores e revela uma pequena janela gótica. Enquanto nossa atenção estava direcionada ao foco onde se encontrava o caixão, outros atores/estivadores arrumaram as caixas para que vistas em silhueta parecessem com os traços de um castelo. Um refletor de chão situado atrás do arranjo de caixas se acende junto com a luz interna, ajudando a reforçar a silhueta do castelo. É flagrante a diferença de escala entre o boneco do vampiro e o castelo que surge. Para obedecer à escala do vampiro, o castelo teria de ser muito maior. Tal diferença de escala é essencial, pois situa o castelo como uma visão distante do vampiro. Ele não está próximo, é avistado ao longe. Essas duas imagens ocupando o campo de visão do espectador são como uma superposição de imagens em um só plano, em que temos a imagem já estabelecida do vampiro saindo de seu caixão e junto a ela associamos, simultaneamente, a imagem daquilo que ele vê ao se levantar da tumba.

No filme, no começo da cena em que Harker se corta com a navalha fazendo a barba, vemos inicialmente uma imagem da fachada externa do castelo à noite. Em seguida,

acompanhado pela voz em *off* de Harker narrando, uma imagem do seu diário se superpõe a outra e ocupa metade da tela, em uma construção que localiza a ação espacialmente, ou seja, sabemos que o que passaremos a ver acontece no interior do castelo, e esclarece quem é o narrador da história nesse momento graças à imagem do diário de Harker. No palco, a possibilidade de mostrar simultaneamente duas ações, principalmente se levarmos em consideração a escala dos bonecos, e a possibilidade de segmentar o espaço em áreas menores devido à iluminação são enormes, e esse tipo de situação, na qual o espectador é posto diante de duas informações diferentes ao mesmo tempo, é de simples execução, o que nos leva a imaginar que podem existir estruturas no palco similares às superposições de imagens trabalhadas no cinema.

Passemos, então, para o corte seco com descontinuidade de espaço e de tempo: lá pelo meio da peça, temos a cena em que o vampiro abre a porta para uma menininha que está atrás de doces de *Halloween*. Ao final dessa cena, o vampiro, que é atingido pela menininha com o saco de doces em sua genitália, se irrita com ela e resolve mordê-la. A cena seguinte a essa é uma na qual o caçador se utiliza de um tapete sobre um buraco para colocar uma estaca em seu interior a fim de criar uma armadilha para o vampiro. Essas cenas se passam em espaços distintos e não têm nenhum tipo de continuidade espacial entre si. Na verdade, desconhecemos o tempo transcorrido entre uma cena e outra. A única relação temporal que se faz presente entre as cenas, e que, a essa altura da peça, já se pode estabelecer, é que a história caminha linearmente para frente no tempo.

Como se dá a transição entre tais cenas na peça? O cenário/contêiner onde se passa a primeira ação é o mesmo que já foi descrito aqui para a cena inicial. Ele se encontra no proscênio, próximo à plateia, e a cena é iluminada por um foco que tem o exato tamanho da área ocupada por ele. Já o cenário da segunda ação é constituído de dois contêineres e um anexo, que é colocado entre ambos, onde há o buraco. Durante a ação da cena da menininha, os atores/estivadores vão preparando o cenário para a cena seguinte – por trás da cena, mais ou menos no centro do palco – a fim de que o *link* entre ambas possa ser o mais imediato possível. Aí nos deparamos com o primeiro problema na edição entre essas cenas: para que a visibilidade dos bonecos seja a melhor possível, quanto mais próximos estiverem da plateia, melhor. O que define o tamanho da área de luz da primeira cena são os limites do cenário/contêiner onde ela transcorre. A distância entre o posicionamento da caixa que se encontra no proscênio e o da composição do cenário da cena do buraco não é muito grande (aproximadamente um metro) pelo

motivo citado. Assim, o foco de luz que ilumina o cenário/contêiner do proscênio acaba vazando sobre a composição que está ao fundo, deixando claro o que está ali acontecendo. Esse foi um problema para o qual não encontramos solução.

O que acaba por acontecer, e nós, realizadores da peça, nos fiamos nisso, é que, por uma mera convenção, o espectador acaba por relevar o que está aparecendo por trás da cena e concentra sua atenção na mesma, da mesma forma que ele é capaz de ignorar a presença dos manipuladores, que são absolutamente visíveis todo o tempo, e olhar o boneco como um ser vivo. No entanto, essa ação bem visível, que ocorre paralelamente à cena, é capaz de jogar o espectador para fora da continuidade da história e chamar a atenção para a construção teatral que está acontecendo. Esse é um risco que corremos.

Outro problema a solucionar estava no fato de o cenário/contêiner onde acontece a primeira cena estar posicionado na frente do cenário construído por trás. Idealmente, quando o vampiro ameaça morder a menininha e a cena se finaliza, deveríamos ir imediatamente para a primeira imagem do segundo plano, que é o caçador surgindo de dentro do buraco iluminado por um corredor de luz lateral localizado na altura do boneco sobre o balcão. O que na prática acontece é que a simples transferência da luz entre um plano de ação e o outro não é suficiente para que a atenção do espectador já se volte para a segunda cena, já que o cenário/contêiner da primeira se encontra no seu campo de visão diante do cenário da segunda. Aqui, a solução encontrada foi fazer o fechamento do contêiner da cena da menininha e depois deslocá-lo lateralmente. O que acontece é que, à medida que o cenário/contêiner da primeira cena vai saindo da frente do espectador, ele toma contato com a segunda cena.

A transferência da luz entre os planos se dá no exato momento em que a primeira tampa, a frontal, do primeiro cenário/contêiner é fechada, o que faz com que se veja o resto do fechamento do contêiner e o seu deslocamento em silhueta. Quando a transferência de luz se efetua, a cena no segundo plano começa imediatamente, assim, o espectador, quando vai tendo seu campo de visão liberado em relação a ela, se depara com uma ação que já está em andamento.

O que quero dizer com isso é que a continuidade da ação é imediata, como no corte cinematográfico, o que acontece é que o espectador tem um objeto atrapalhando sua visão da mesma. Há, sem dúvida, um *delay* na transferência do total foco de atenção do espectador da primeira para a segunda cena. Há um momento em que ações das duas cenas acontecem

simultaneamente, e a ação da primeira é apenas a fim de liberar a visibilidade para que ele possa se concentrar na segunda.

No drama teatral, para solucionar esses pequenos entreveros, toda a articulação necessária para compor a transição de planos passa a ser uma cena. Assim, não há uma contrarregragem, como a do fechamento e deslocamento do cenário/contêiner que descrevemos, que possa ser feita como tal. Qualquer ação visível que faça parte da transição entre cenas ganha o *status* de cena. De qualquer forma, acho que podemos assumir, com a ajuda de convenções teatrais e tendo ciência do não imediatismo, do ponto de vista da total focalização do espectador deixar uma cena e se estabelecer em outra (como já disse, a ação dos bonecos tem, sim, uma transição imediata entre uma cena e outra), que a sucessão dessas duas cenas representa um corte com deslocamentos de espaço e tempo.

No cinema, a mudança entre imagens é instantânea, e esse problema inexiste. Em um exemplo corriqueiro: no filme, Harker está em uma carruagem enviada pelo conde que o leva ao seu castelo. No plano aberto, vemos a carruagem caminhando na curta trilha existente nas montanhas com o castelo à sua direita. No plano seguinte, frontal, a carruagem já está transpondo anéis de fogo (trucagem digital) que se encontram diante da porta de entrada do castelo. Aqui, temos um deslocamento de espaço e de tempo. Suprime-se um trecho da estrada e o tempo perdido para transpô-lo. Um pequeno avanço no tempo nos leva imediatamente para a entrada do castelo – um espaço evidentemente descontínuo em relação ao da estrada que víamos anteriormente. Pode haver também, desde que indicado de alguma maneira, um deslocamento espacial com simultaneidade de tempo. É o caso da cena em que Harker está no trem se encaminhando para os Cárpatos, em direção ao castelo do conde. No começo dessa cena, a voz em *off* de Harker nos diz que estamos em vinte e cinco de maio; logo após, uma legenda nos mostra que estamos ouvindo parte de seu diário. Ao final da cena, em seu último plano, Harker está admirando um retrato de Mina. A imagem de Mina na foto nos leva à sua imagem na vida. O espectador ouve a voz em *off* de Mina, que o situa no tempo (ela diz: “Diário, vinte e cinco de maio”). Em seguida, temos um corte seco, e a ação se transfere para o interior da casa de Mina, onde ela está batendo à máquina. Uma legenda nos mostra a mesma informação dada pela voz de Mina: “Diário de Mina Murray, vinte e cinco de maio”. Aqui temos um corte com deslocamento de espaço, porém a ação se passa no mesmo momento do tempo em que víamos Harker no interior do trem. Apesar de o filme seguir adiante e de, no tempo real da representação, as ações

acontecerem em sequência, e não simultaneamente, ele se utiliza de artifícios, no caso a voz *over* e as legendas, para colocá-las no mesmo período de tempo.

Nesses pequenos exemplos, vemos que Coppola se utiliza de uma grande quantidade de estruturas da narrativa clássica para suavizar suas descontinuidades provocadas pela montagem. Só nesse pequeno trecho temos duas vezes a voz *over* introduzindo uma nova situação espacial; além disso, temos a foto de Mina transportando a imagem para a verdadeira Mina; os anéis de fogo em primeiro plano como um evento mágico que motiva a ida da imagem para aquele ponto, e assim por diante. Registram-se, aqui, um corte com deslocamentos de tempo (um pequeno avanço) e espaço, e um corte com simultaneidade de tempo e deslocamento de espaço. No teatro, desde que tenhamos algo que possa nos situar em relação ao tempo da ação, como a própria voz *over* pré-gravada e usada como inserção de som mecânico, as mesmas ideias podem ser aplicadas para trazer uma simultaneidade temporal.

Pensemos agora um pouco sobre a fusão. Como poderia se obter um efeito similar a ela no drama teatral? Em *Sangue bom*, após a cena na qual se dá o primeiro encontro entre o vampiro e a donzela, esta, amedrontada, dispara tiros de revólver sobre ele, que cai pela janela. A ação se passa em um cenário/contêiner que, aberto, nos revela o interior do quarto da donzela. A luz que incide sobre a cena é, como na maior parte das vezes, um foco fechado e definido na área ocupada pela caixa/cenário a fim de concentrar o olhar e a atenção do espectador na cena e amortecer todo o seu entorno, seccionando o placo para a criação de um plano geral do quarto. A cena que se sucede a essa é a donzela abrindo a porta do castelo para procurar o corpo que teria caído pela janela. O cenário é, então, um pequeno contêiner que, aberto, nos mostra a fachada do castelo com uma porta, que possui movimento. A primeira luz que incide sobre a cena é uma contraluz que sai de dentro do castelo para fora no momento em que a donzela abre tal porta. O quarto encontra-se sobre os cenários/contêineres que possuem as rodas, estando a oitenta centímetros do piso do palco, e ocupa o centro do proscênio; já a porta do castelo encontra-se apoiada no piso e ocupa a direita baixa do palco. Pois bem, na primeira cena, após se dar conta de que ela se encontra sozinha no quarto, a donzela vai até o parapeito da janela em busca do corpo que caiu. Nesse momento, o balcão é girado pelos atores/estivadores, e passamos a vê-lo na vertical, como se estivéssemos olhando a janela frontalmente com a donzela se debruçando em busca do corpo. Os atores/estivadores começam, então, a deslocar o cenário/contêiner para o fundo do palco, e, enquanto isso, o foco de luz que incidia sobre a cena vai sendo retirado em

fade out[97]. A imagem que vemos vai se diluindo na proporção em que o foco vai diminuindo de intensidade até se perder na escuridão. Simultaneamente, a contraluz da porta do castelo vai se acendendo enquanto a donzela a abre. A imagem começa a se formar vindo da escuridão. A sensação que temos é que uma imagem vai se formando e substituindo a anterior, que vai se diluindo. O que seria tal coisa senão a sensação causada pela fusão de imagens na tela?

Vejamos uma simples fusão no filme: Harker está se despedindo de Mina, e os dois estão no jardim da casa de Lucy. Sentam em um banco e se beijam. Nesse momento, a cauda de um pavão se abre diante da lente, ainda sem foco. Há uma mudança de foco na imagem. O foco abandona o casal, que se transforma em um borrão ao fundo, e vai para a cauda. Um *zoom* de câmera vai fechando a imagem no centro de uma das penas da cauda. As penas possuem em seu centro uma imagem oval em azul e preto. Coppola se aproveita desse formato do centro da pena de pavão e funde essa imagem com a da saída de um túnel, também oval, vista como se houvesse uma câmera acoplada à frente de um trem. Esse trem já é o que leva Harker para os Cárpatos. A sensação da imagem da pena de pavão se dissolvendo e dando lugar à imagem do túnel, que vai se impondo, é realmente muito similar à que temos na transição da peça.

Quando esta dissertação tratou das estruturas recorrentes na narrativa clássica do cinema, foi aventada uma estrutura na qual se parte de um chamado plano geral, que apresenta a totalidade do espaço ao espectador, para planos internos a esse espaço, onde o espaço se reduz ou se fragmenta em partes que antes compunham tal totalidade. Também foi analisada a estrutura de campo/contracampo. *Sangue bom* também tem estruturas que apontam nessa direção; na verdade, uma espécie de junção entre ambas: a cena é o primeiro encontro entre a donzela e o vampiro. O cenário/contêiner é o quarto da donzela. A luz da cena é um foco fechado e definido na área ocupada pelo quarto. O vampiro faz a donzela levitar enquanto ela dorme, trazendo-a para os seus braços. Ela desperta quando está em seu colo. Ela se atemoriza com a presença do vampiro e se desvencilha do seu colo. Sobe em sua cama, saca uma arma e aponta-a na direção do vampiro. Nesse momento, a luz se modifica, e fecham-se dois pequenos focos de luz – um sobre o vampiro, outro sobre a donzela. Os personagens estão virados um para o outro, se olhando, e os focos obedecem ao eixo da direção de seus olhares (como a câmera no campo/contracampo). Esses focos redirecionam o olhar do espectador para que ele se concentre na ação do tiro. É como se o espaço do quarto se reduzisse para a área ocupada pelos personagens. Os dois focos

[97] Retirada gradual em *dimmer* da luz da cena.

reduzidos se mantêm até o final dos tiros, quando a luz se reestabelece, voltando à configuração anterior. Nesse momento em que a luz se concentra sobre os personagens, se estivéssemos diante de um filme, certamente veríamos uma sequência em campo/contracampo, com a imagem se alternando entre a donzela segurando a arma e o vampiro aguardando os tiros até eles serem desferidos. No caso da peça, a imagem dos dois personagens se estabelece diante do espectador simultaneamente, e não alternadamente. Essa diferença é crucial para definir se a sensação do espectador diante da cena é a de mover seu olhar de um personagem para o outro ou a de tentar abarcar o todo da ação de uma só vez. Assim, a estrutura da peça não é exatamente nem uma redução de plano geral para planos dissociados que compõem o espaço como um todo, já que o espectador tem durante todo o tempo uma certa percepção do todo do espaço, nem um campo/contracampo, mas é algo que se assemelha a ambas as estruturas.

No filme de Coppola, quando Van Helsing e os três pretendentes de Lucy vão devassar seu túmulo, temos uma cena na qual as duas estruturas aparecem. Quando entram na cripta onde se encontra o túmulo, o primeiro plano que o espectador vê é um plano geral com um leve movimento de câmera, a fim de que ele seja introduzido à totalidade do espaço. Quando os personagens começam a mexer em seus pertences para retirar a tampa do túmulo, a imagem passa a ser de planos fechados acompanhando sua ação, com seu encadeamento guiado pela fala dos personagens, ou seja, plano fechado em Van Helsing, que fala se dirigindo a Lord Holmwood; em seguida, plano fechado de Holmwood, que responde, e assim por diante. Nessa mesma cena, podemos ver um nítido exemplo da utilização do campo/contracampo em uma situação muito semelhante à da peça: a ameaça de um tiro. Ao descobrir que o túmulo de Lucy está vazio, Lord Holmwood, que era de fato seu noivo, se descontrola, saca um revólver e o aponta na direção de Van Helsing. Na montagem do filme, temos: plano fechado, com Holmwood sacando a arma à esquerda do quadro e a parte de trás da cabeça de Van Helsing à direita. Holmwood diz: “Onde está ela? O que você fez com ela?” Corte para plano fechado com *close* do rosto de Van Helsing à direita do quadro e a parte de trás da cabeça de Holmwwod à esquerda. Van Helsing explica que Lucy tornou-se um vampiro, um *nosferatu*, e como isso se deu. Corte, e voltamos à mesma configuração do primeiro plano: Holmwood à esquerda do quadro e a parte de trás da cabeça de Van Helsing à direita. Van Helsing levanta o braço e afasta o revólver de Holmwood. Corte em movimento se aproveitando do movimento dos braços de Holmwwood e Van Helsing. Há uma nova inversão, e voltamos à configuração do segundo plano, com *Van Helsing* ainda explicando a

maldição que envolve os vampiros. Sua fala é interrompida por um som que vem da entrada da cripta. Van Helsing gira a cabeça, dirigindo seu olhar para a entrada, e a câmera imediatamente procura o objeto de seu olhar, bem na tradição da narrativa clássica, e nos traz um plano da entrada da cripta que rompe com a construção em campo/contracampo.

Aqui, podemos ver que o cinema clássico-narrativo utiliza as suas estruturas calcadas em uma alternância de planos quando de um todo se fragmenta o espaço ou quando um diálogo, ou uma ação, solicita uma alternância de foco de atenção entre dois ou mais personagens (o chamado campo/contracampo). No drama teatral, acaba-se por ver todo o espaço durante todo o tempo da ação, pois, mesmo que se fechem focos sobre os personagens, a incidência de luz permite ao espectador ter uma noção do espaço inteiro, e, na maior parte das vezes, opta-se por manter a luz sobre os dois personagens ao mesmo tempo, pois uma alternância de focos traria uma constante movimentação de luz que, dependendo do tamanho das falas ou ações dos personagens, atingiria um ritmo frenético, acabando por causar um certo estranhamento quando relacionado ao tempo da representação teatral.

Outra estrutura muito utilizada pelo cinema clássico-narrativo que nesta dissertação já veio à tona é o susto. Quando falei dessa estrutura anteriormente, trouxe a ideia de que é um acontecimento capaz de despertar um rompante no espectador ao mostrar um acontecimento do qual nem ele nem o personagem tinham conhecimento. Já fiz, inclusive, um pequeno estudo do momento em que o espelho se quebra na cena na qual Harker se barbeia em *Drácula*. No entanto, para gerar o susto no espectador, basta que ele próprio não tenha conhecimento de algum acontecimento repentino; não é de fato necessário que o personagem também o desconheça. No cinema, especialmente nos filmes de terror que surgiram após os anos oitenta, a conjunção do desconhecimento de ambos, espectador e personagem, é o mais comum.

Vou agora trazer uma reflexão de como *Sangue bom*, por se tratar também de uma história de vampiro, consegue esse efeito no espectador de teatro. Em verdade, um acontecimento abrupto e inesperado causa impacto sobre o espectador em qualquer veículo e não é tão difícil de ser atingido. A diferença em *Sangue bom*, e é isso que me interessa, é a utilização de tal efeito para proporcionar uma ruptura que finaliza um processo de simultaneidade de informações, ou seja, um corte para finalização de uma sequência. Já disse aqui que, logo na primeira cena da peça, quando os atores/estivadores abrem a tampa do pequeno caixão para que dele saia o boneco do vampiro, é necessário um tempo para que o caixão seja posicionado corretamente em relação à

luz que vai se abrir sobre ele e também para que possa ser afastada a caixa de onde caiu o caixão. Pois bem, nesse tempo, um dos atores/estivadores traz da coxia uma caixinha que produz um pequeno efeito especial de explosão ao ser acionado um interruptor que nela se encontra, e posiciona-a atrás do esquife do boneco. Quando falei da função da iluminação em *Sangue bom*, já fiz uma descrição um pouco mais detalhada dessa caixinha. A cena é praticamente uma apresentação do personagem ao espectador. Ele se levanta de seu caixão, a luz, que desde a queda do caixão é uma contraluz bem fechada sobre o mesmo, se modifica, e um foco frontal se acende no lugar da tal contraluz quando a tampa do caixão se abre. O vampiro sai de dentro do caixão e sobe em seu batente. Ele se dá conta da luz da janela acesa na formação de castelo construída na direita alta do palco com o restante das caixas/cenário. O vampiro, então levita. O tamanho do foco é definido pela área ocupada pelo vampiro, incluindo sua levitação, para que ele permaneça todo o tempo inteiramente iluminado. Ele atinge certa altura e para no ar. Nesse momento, após uma pequena pausa, o interruptor é acionado, e ocorre, atrás do caixão, uma pequena explosão. Nesse exato momento, o foco de luz que incide sobre o vampiro é cortado abruptamente (em tempo zero). O espectador se assusta, e, quando percebe, a ação já está transcorrendo nos arredores do castelo formado pelas caixas/cenários. Ou seja, a superposição de imagens, ou no caso do drama teatral a simultaneidade, se desfaz. Dessa forma, o susto é utilizado para encerrar tal procedimento e direcionar para uma só ação todo o foco de atenção do espectador.

Pensar em estruturas de suspense, nos moldes do cinema clássico narrativo, ou seja, acontecimentos em que o espectador tem conhecimento de algo que foge ao personagem, é mais difícil. No teatro, é complexo mostrar algo ao espectador sem também mostrá-lo àqueles que se encontram sobre o palco. No caso do teatro de animação em manipulação direta de *Sangue bom*, o problema se reduz um pouco graças ao fato de o ator que é responsável pela narrativa ser um ente inanimado de um tamanho muito menor que o de uma pessoa. Assim, pode estar ocorrendo um fato em um determinado ponto do palco e o boneco ser simplesmente colocado em uma posição em que fique claro para o espectador que ele não está observando tal fato. De qualquer forma, não são muitos os momentos em que a peça se utiliza de possibilidades de suspense. Um dos poucos é na cena em que o caçador prepara uma armadilha para o vampiro com uma estaca colocada no interior de um buraco coberto por um tapete. O caçador prepara a armadilha e deixa a donzela vestida de maneira muito *sexy* próxima ao tapete para atrair o vampiro. A cena se passa sobre duas caixas/cenários colocadas na altura do centro do palco unidas por um elemento onde

se encontra o buraco. Dessa forma, temos um balcão longo horizontalmente. A luz consiste de uma lateral branca na altura do corpo do boneco e uma área feita por dois refletores cruzados em diagonal frontal sobre o espaço dos balcões, também brancos, para que se tenha uma melhor visualização do rosto dos bonecos, fazendo com que a projeção de sombras entre eles não impeça a visibilidade. A música que sublinha a cena, até a saída do caçador, é um *rock* relativamente pesado. Quando o vampiro aparece, a música muda, e passamos a ouvir algo que traz uma atmosfera de romance e tensão para a cena e que, na verdade, é o tema central do filme de Coppola, em uma citação que a peça faz do mesmo. Nesse instante, a luz se modifica, e se estabelece uma atmosfera que procura o erotismo através de uma alteração nas cores, com a utilização de laranja, em lateral da altura do corpo do boneco, e vermelho, em lateral vinda de cima. Nesse caso, a estrutura de suspense independe da utilização da iluminação como possibilidade de segmentação do espaço cênico. O espectador sabe da armadilha, bem como a donzela; já o vampiro, no entanto, a desconhece, e cria-se o suspense da possibilidade da queda dele através do tapete. O que a iluminação faz, em conjunção com a música, é aumentar a tensão pela composição de uma nova atmosfera. O vampiro caminha na direção da donzela e, quando está chegando ao tapete, ela tenta avisá-lo, interromper seu movimento. Não é necessário. Ele fica de pé sobre o tapete e nada acontece com ele. Ele então dança com a donzela, faz com que ela se junte a ele sobre o tapete, que está no centro do espaço formado pelos balcões, e se prepara para beijá-la, ou mordê-la. Nesse momento, os dois viram a cabeça na direção da plateia em uma ruptura da narrativa. É como se a ação fosse suspensa e os personagens se dirigissem à plateia dizendo: “Viram como nada aconteceu?” Aí, sim, a iluminação tem importante papel. Acende-se sobre o rosto dos personagens, no exato momento da interrupção da ação, um potente foco sem cor. Tal foco, incidindo sobre a atmosfera construída, realmente retira os personagens da continuidade da ação e os coloca em outro *locus*. Os personagens apenas dão uma pequena olhada para a plateia e retornam a ação no mesmo ponto em que se encontravam. No instante em que suas cabeças giram para novamente se colocarem de frente uma para outra, o potente foco branco é retirado, e o comentário se encerra. As estruturas de suspense na peça não dependem da possibilidade de planificar a ação como na montagem, no entanto, uma modificação na atmosfera que compõe a cena pode reforçar a tensão e o suspense da mesma.

3.2.2 Referenciado pelos movimentos de câmera

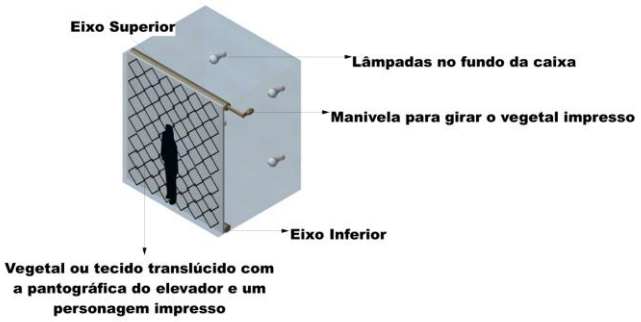
Vou partir agora para tratar de quatro processos que não dizem respeito diretamente à montagem, mas sim a possibilidades de movimentação da imagem através do movimento da câmera: a panorâmica, o *tilt*, o *traveling* e o *zoom*. O fato de não estarem conectados diretamente à montagem não significa que seus mecanismos deixam de ser aproveitados por ela dentro da linguagem narrativa clássica.

Começando pela panorâmica. Como já foi visto, a panorâmica é um movimento rotacional da câmera sobre seu próprio eixo no sentido horizontal. O enquadramento, portanto, se modifica no transcorrer da cena. Com o movimento, aquilo que se encontrava em quadro vai saindo, e o espaço oculto que ficava à direita ou à esquerda do quadro, dependendo da direção do movimento, é revelado. O espectador deixa de ver algo contido na imagem e passa a ver novos conteúdos. Há, portanto, uma modificação daquilo que está no campo de visão do espectador. No teatro, no palco italiano, onde da sua posição o espectador consegue ter todo o palco dentro do seu campo de visão, é difícil criar algum tipo de movimento que revele para ele algo antes não visível. Se um objeto sai de dentro de uma das coxias, temos a revelação de algo antes oculto, porém a sensação de movimento que uma panorâmica cinematográfica é capaz de trazer não se repete, visto que o tempo necessário para que se estabeleça tal *felling* não é atingido, salvo se tal objeto tiver um tamanho que o torne capaz de continuar saindo da coxia por algum tempo. Em *Sangue bom*, o que acontece é uma estrutura capaz de dar ao espectador a sensação do movimento horizontal sem, no entanto, modificar o conteúdo da imagem cênica. Vejamos: na cena em que a donzela tenta em vão se suicidar com a forca, temos um foco aceso sobre a caixa/cenário que representa uma sala do castelo na esquerda baixa do palco. Após a corda se romper, a donzela se desespera e começa a ter uma crise de choro, nervosa. Nesse momento, um dos atores/estivadores deixa a manipulação da boneca, se coloca ao lado esquerdo da caixa/cenário e começa a empurrá-la da esquerda para a direita. Uma luz bem fechada, que se encontra na altura do corpo da boneca e vindo do interior da coxia da direita, para onde a caixa/cenário está sendo empurrada, se acende sobre a cena enquanto o foco se apaga. O que acontece é que a caixa/cenário está sendo empurrada na direção da fonte luminosa e, assim sendo, a cena permanece iluminada durante todo o movimento. A ação continua enquanto a

caixa/cenário está sendo empurrada. O espectador é, então, com a luz fechada sobre a caixa/cenário aliada à continuidade da ação da personagem, levado a girar sua cabeça da esquerda para a direita acompanhando o movimento. Dessa forma, o espectador tem de fato a sensação de um deslocamento lateral em movimento, como na panorâmica cinematográfica. Salvaguardo, porém, que o conteúdo da imagem que ele acompanha não se modifica, ao contrário do que acontece no cinema clássico.

Vejamos um exemplo clássico e simples de uma panorâmica no filme: o dr. Seward leva Mina para sua clinica para deixá-la lá, a salvo, enquanto ele, Harker, Van Helsing, Holmwood e Quincy vão invadir a abadia da Carfax para fazer um exorcismo tentando destruir o conde, que precisa descansar envolto em sua terra natal, transportada anteriormente para a abadia. A cena se inicia com um dos internos da clínica abrindo a porta para que Seward e Mina possam entrar. A câmera enquadra, em uma leve diagonal esquerda, a porta de entrada. Ambos entram, e a câmera começa a se mover em uma panorâmica da esquerda para a direita acompanhando os dois por dentro da clínica. Mina e Seward estão sempre em foco e em primeiro plano. O espaço do interior da clínica vai se modificando à medida que a câmera vai se movimentando. Dessa forma, o espectador tem a sensação do movimento lateral e passa a ver uma parte do espaço antes oculta (é isso que a estrutura utilizada na peça não faz). Renfield, primeira vítima do conde e que o tem como mestre, que está internado como louco na clínica, começa a gritar se dirigindo a ambos. A câmera interrompe seu movimento, faz uma pequena pausa e inverte o sentido da panorâmica, acompanhando o movimento de Seward e Mina, que se dirigem para a cela de Renfield atraídos pelos seus gritos. A imagem continua modificando seu conteúdo até parar diante da cela de Renfield, onde o movimento da câmera finalmente cessa. Por mais que a estrutura de *Sangue bom* não seja capaz de descortinar o espaço, a sensação de movimento lateral, que a câmera de cinema atinge com facilidade e que no teatro da caixa italiana parece difícil, se estabelece e nos dá a sensação de estar vendo algo cinemático. O *travelling* lateral é uma estrutura muito similar à panorâmica. A diferença entre ambas reside no fato de a panorâmica ser um movimento de rotação lateral da câmera em torno de seu eixo e de o *travelling* lateral ser um movimento de translação da mesma. Tal diferença não interfere em nada no pensamento utilizado na analogia entre a panorâmica e a estrutura de iluminação e movimento cenográfico utilizada em *Sangue bom*. Dessa forma, a analogia proposta, com suas semelhanças e diferenças, se aplica em ambos os casos.

O *tilt* é um movimento de rotação vertical da câmera sobre seu eixo. Assim, se pudéssemos dividir a tela bidimensional do cinema em coordenadas x e y, seria um deslocamento no sentido y da mesma. O espaço se desvendaria na direção do limite superior ou inferior da tela, dependendo do sentido do movimento da câmera. Se transportarmos esse pensamento para o espaço tridimensional do teatro, para conseguirmos uma sensação de movimento similar ao *tilt*, deveríamos ter um deslocamento no sentido da altura do palco. *Sangue bom* não possui nenhuma estrutura que dê tal impressão de movimento. No entanto, em *Filme noir* (2004), espetáculo seguinte da PeQuod, há uma cena em que o público acompanha a subida de um elevador passando por todos os andares. Para essa cena, foi feita uma caixa de sombra com um rolo que modifica o desenho da sombra projetada. Explicando melhor: é uma caixa que contém duas lâmpadas na sua parte traseira, e a parte dianteira é fechada com um difusor. Logo atrás do difusor há um rolo com dois eixos, um em cima, outro em baixo, com imagens distintas impressas em papel vegetal ou em tecido translúcido, que se sucedem à medida que vai sendo girada a manivela que puxa a impressão em uma das direções verticais. As imagens têm exatamente o tamanho da caixa, chegando a ocupar sua totalidade em um ponto da transição gerada pelo movimento da manivela. O espectador, assim, tem a sensação de um movimento vertical, com aquilo que está acontecendo em cada andar do elevador se sucedendo diante dele. Nesse caso, além de o espectador vivenciar a sensação do movimento vertical, o conteúdo da imagem que passa no elevador também se modifica, ficando a estrutura mais próxima ainda daquela do cinema. A figura abaixo deixa mais claro:



Acho que não é necessário trazer um exemplo de *tilt* entre os muitos que o filme possui, pois sua estrutura é muito similar à da panorâmica, e acho que a compreensão aqui já se fez.

Por fim, o derradeiro procedimento: o *zoom*. O *zoom* é uma aproximação, conhecida como *zoom in*, ou um afastamento, conhecido como *zoom out*, da imagem em relação ao quadro original obtido através do aparato óptico da lente da câmera. Também não possui relação direta com a montagem. Como os movimentos de câmera, gera um movimento na imagem que pode ser utilizado pela montagem clássico-narrativa para amenizar os efeitos do corte. No filme, como em geral em qualquer filme de narrativa clássica, os *zooms* aparecem em grande número. Na cena em que Van Helsing invade o quarto de Lucy logo após Drácula lá ter estado, temos um *zoom* importante para a história. Drácula, em um misto de erotismo e terror, estava possuindo Lucy em seu quarto. Os gritos de Lucy atraem Seward e Van Helsing, recém-chegado. A cena começa com um plano da porta se abrindo, e, logo depois, vemos uma trucagem em um plano com uma enorme e estranha sombra se afastando do corpo de Lucy. Drácula foi interrompido em sua ação. Seguem-se planos em que Seward e Van Helsing tentam ajeitar Lucy para checar seu estado de saúde. Até que temos um plano fechado no rosto de Lucy. Van Helsing afasta seu cabelo e gira seu pescoço, deixando à mostra a jugular. Nesse momento, a câmera em *zoom in* se aproxima, e vemos um grande *close up* das marcas da mordida do vampiro em Lucy. É a primeira vez que o espectador vê tais marcas. No teatro, como dar ao espectador essa sensação de um movimento que amplia ou distancia aquilo que ele está vendo? Da mesma forma que os movimentos de câmera, o *zoom* também modifica o conteúdo da imagem, revelando coisas que até então não eram vistas ou suprimindo outras do quadro. Em *Sangue bom*, a imagem que conseguimos aproximar ou distanciar já estava presente diante do olhar do espectador, que, novamente apenas por convenção, assume a sua inexistência devido à sua falta de importância ditada pela ausência de luz incidindo diretamente sobre ela. Nesse caso, a luz é fundamental para o estabelecimento das convenções do que importa ou não, ou seja, daquilo que deve ou na ser ignorado ou colocado em primeiro plano. A cena em que fica mais clara a estrutura que se assemelha ao *zoom* em *Sangue bom* é a cena na qual há um recuo da caixa onde se encontra a donzela segurando as cinzas do vampiro após sua morte. Essa cena e esse efeito já foram examinados nesta dissertação quando tratei dos processos de criação da luz do espetáculo. O fato é que, quando a luz que incide sobre a donzela tem sua área aumentada devido ao recuo da caixa/cenário onde ela se encontra, temos a impressão de que estamos nos distanciando da imagem, em uma espécie de *zoom out*. No

teatro, de fato a imagem está fisicamente se afastando do espectador – não é apenas uma impressão provocada por uma lente. No entanto, o fato de a luz ir ampliando sua área de incidência graças a tal movimento começa a nos mostrar coisas que anteriormente estavam fora do enquadramento promovido pelo foco de luz. Há uma mudança no conteúdo da imagem enquadrada, que se amplia, e isso, aliado à sensação de movimento do recuo, nos dá uma impressão próxima ao *zoom*.

No cinema, as gruas[98] propiciam um movimento de livre translação à câmera. Quando se refere às possibilidades de movimentação da câmera, o cinema evoluiu muito, especialmente após a utilização da informática nas máquinas que produzem o movimento. Gruas sempre foram utilizadas, provocando um deslocamento da câmera em um movimento que pode combinar os eixos x e y. A combinação de gruas com carrinhos ou *zooms* faz com que esse deslocamento também possa se dar no eixo z – assim, a liberdade de movimentação da câmera torna-se praticamente ilimitada. Se a tal fato acrescentamos a possibilidade de um controle minucioso do movimento trazido pela informática combinada à diminuição de peso das câmeras e estruturas de grua, passamos a ter um movimento para qualquer direção e feito da maneira que for mais adequada ao realizador. A reprodução de tão complexas sensações de movimento que o cinema pode gerar, para o teatro, parece impossível. No entanto, guardadas as proporções, há possibilidade, sim, de provocar impressões no espectador que remetam a movimentos da imagem típicos do filme.

Esse passeio por estruturas de montagem e movimento de câmera de um filme clássico (*Drácula de Bram Stoker*) e estruturas de iluminação da peça (*Sangue bom*) nos dá uma ideia de como os mecanismos de iluminação cênica (apesar de não serem capazes de reproduzir estruturas de montagem exatamente) e de montagem se assemelham, do ponto de vista da recepção, em vários aspectos. Pode-se pensar que a aproximação do iluminador em relação ao material de ensaio, quando se senta para assistir à encenação, colocando-se no papel do espectador comum, muitas vezes parte de um olhar segmentador e rearranjador, como o do montador diante da moviola. No entanto, isso não acontece sempre: há outras possibilidades de olhar da parte do iluminador sobre a cena crua, e é a elas que agora vou dedicar algum tempo.

[98] A grua de cinema consiste de um sistema de guindaste onde a câmera é instalada em uma extremidade e na outra extremidade são inseridos pesos que servem para equilibrar a câmera, criando-se um sistema de gangorra.

3.3 Abrindo possibilidades – Eisenstein.

Estávamos até agora analisando estruturas que consagraram a linguagem clássico-narrativa do cinema em um filme e uma peça em particular. As estruturas de montagem podem caminhar por rumos muito distintos aos da montagem clássica, e a iluminação também pode ser usada com outras finalidades que não essas associadas a mudanças de estruturas de espaço e tempo, ou ao estabelecimento de sensações de movimento da imagem cênica. Para começar a pensar sobre outras possibilidades e abrir um pouco o leque de alternativas, evitando deixar uma ideia muito fechada sobre as estruturas estudadas, vou propor, inicialmente, uma reflexão sobre a obra do cineasta russo Sergei Eisenstein (1898-1948).

Por que Eisenstein? Ingressei na escola de cinema da UFF em 1988, aos vinte e um anos. Minha cultura cinematográfica nesse momento limitava-se ao conhecimento que um espectador comum, encantado pela imagem em movimento na tela, possui. Ligado mais fortemente aos filmes americanos, dominadores do mercado de exibição, como diferencial de um mero espectador que vai ao cinema apenas para entretenimento, posso dizer que já tinha uma paixão pelo cinema italiano: Federico Fellini (1920-1993) e Píer Paolo Pasolini (1922-1975) haviam despencado sobre meu espírito como bombas de alta potência, e *Cinema Paradiso*, de Giuseppe Tornatore (1956), filme daquele ano, trazia todo o encantamento e romantismo dos quais o filme italiano se cercara. Isso sem contar as comédias italianas com sua verve histriônica relacionada ao universo da família ou sua inserção em um mundo metafórico, como era o caso de Mario Monicelli (1915-2010), com seus filmes *Parente é serpente* (1992) e *O incrível exército de Brancaleone* (1966). Michelangelo Antonioni (1912-2007) e Roberto Rossellini (1906-1977), por exemplo, ainda eram pouco, ou nada, conhecidos por mim, bem como muitos outros. Do cinema soviético, não conhecia nada. Foi na escola de cinema que fui apresentado à obra de Eisenstein. E foi justamente quando o olhar dos alunos foi direcionado para a montagem e os pensamentos construídos nesse campo que ele apareceu.

Pois bem, Eisenstein foi um dos maiores pensadores sobre a montagem, e, na mesma época em que Griffith desenvolvia seu discurso na América do Norte, do outro lado do globo, esse soviético pensava possibilidades completamente distintas para a junção de planos. Mais do que pensar, ele executou tais alternativas e escreveu sobre suas experiências, tentando avaliar os

prós e contras do processo que empregava empiricamente. A visão de seus filmes, ainda na escola de cinema, com uma montagem absolutamente distinta daquela com a qual me acostumara como espectador, também foi devastadora para meu espírito.

Para começar, era impressionante a facilidade de trabalhar com um contingente enorme de pessoas. Mesmo hoje em dia, ao rever seus filmes especificamente para esta dissertação, o queixo cai ao ver o deslocamento de verdadeiras multidões captado pela câmera em *A greve* (1924) ou *O encouraçado Potemkin* (1925). Depois, a articulação da montagem de seus filmes, que não obedece fielmente a nenhuma das regras de continuidade, tão preciosas para o filme clássico, era fascinante. Mesmo hoje em dia, seus pensamentos são contundentes e parecem relacionados com o mundo contemporâneo. Mais que a desobediência à continuidade clássica, é marcante como seus filmes enredam o espectador, que, como na narrativa clássica, acaba por ser tomado pelo universo do filme, apesar deles serem montados seguindo uma orientação muito distinta. Suas descontinuidades evidentes não afastam o espectador da história, muito pelo contrário: muitas vezes acabam por fazê-lo mergulhar mais ainda dentro das ideias ali presentes.

Antes de se dedicar ao cinema, Eisenstein foi um homem de teatro. Se juntarmos as coisas – suas ideias sobre a montagem, o período no qual elas surgem (praticamente concomitantes às ideias de Griffith) e o fato de ter sido um homem de teatro –, ele parece ser a figura adequada para a qual devemos voltar nosso olhar ao nos distanciarmos da narrativa clássica em busca de outras alternativas de montagem para, em seguida, dedicar o pensamento a outras possibilidades de utilização da ferramenta iluminação cênica. Por isso a escolha e o que se segue: um pequeno mergulho nas ideias eisensteinianas.

3.4 A Montagem Eisensteiniana(o Espaço)

No começo do século XX, enquanto Griffith nos Estados Unidos desenvolvia seu sistema de narrativa cinematográfica, na Rússia Eisenstein fazia experiências com a montagem apontando outras possibilidades. Homem ligado às artes, antes de percorrer seu caminho no cinema, Eisenstein foi um homem de teatro:

> Eisenstein identifica o marco de sua paixão furiosa pelo teatro ao seu primeiro encontro com a *Commedia dell'Arte*: a apresentação de *Turandot*, montagem de Fiódor Komissarrjévski, no momento da excursão do teatro Nezlobin a Riga, em 1913. Mas a sua determinação em abandonar a engenharia para se consagrar definitivamente à arte aconteceu quando assistiu à montagem de Vsévolod Meierhold para *Mascarada*, drama de Lérmontov [...]. A estreia de *Mascarada* coincidiu com as manifestações de trabalhadores e com os motins que ocorreram em Petrogrado no ano de 1917.[99]

Em seu livro *Eisenstein ultrateatral*, Vanessa Teixeira de Oliveira nos conta que ele foi aluno de Meierhold, a quem tanto admirava, nos Laboratórios Estaduais Superiores de Encenação, onde ingressa em 1921. Anteriormente, em 1920, ingressa no Proletkult[100], onde seu primeiro trabalho profissional é em *O mexicano*, adaptação de Smichliáiev e Boris Arvatov de um conto de Jack London, no qual divide as concepções de cenário e figurino com um determinado artista, e da encenação com outro. Antes ainda, em 1918, fica impossível ignorar os fatos da guerra civil na Rússia, e ele adere ao exército vermelho e participa da revolução bolchevique inicialmente como projetista engenheiro militar. Tendo, posteriormente, seu talento como propagandista reconhecido, passa a exercer tal função, criando *slogans* para os revolucionários, desenhando caricaturas desmoralizando o antigo regime, decorando comboios e caminhões que se dirigiam ao *front* ou até construindo cenários para a trupe teatral do *front* ocidental. A revolução considerava a atividade teatral como privilegiada devido ao seu poder de agitação e propaganda. De qualquer forma, a combinação de sua participação política com a paixão pelo teatro fez com que a política estivesse sempre manifesta em seus trabalhos artísticos:

> A concepção de arte para Eisenstein sempre refletirá a sua experiência revolucionária. Ao tratar do cinema soviético em suas memórias, Eisenstein refere-se ao mesmo como atividade guerreira, como arma, pois no âmbito do cinema também se daria um confronto entre ideologias inimigas. É nesse sentido, segundo ele, que a arte pode ser entendida como uma das faces da violência.[101]

A ideologia da revolução de 1917 tem como um de seus pilares a dialética. Eisenstein transfere a ideia de dialética para a sua arte, tanto no teatro como no cinema. No teatro, propõe

---

[99] OLIVEIRA, Vanessa Teixeira de. *Eisenstein ultrateatral*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 2.
[100] ProletKult é a contração de *Proletarskaia Kultura*, cuja tradução para o português seria algo como "cultura do proletariado".
[101] OLIVEIRA, Vanessa Teixeira de. *Eisenstein ultrateatral*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 5.

uma encenação, denominada montagem de atrações, baseada em acontecimentos distintos que se sucediam independentemente de uma continuidade lógica, interna à história, ou de uma verossimilhança, como propunha o teatro naturalista em voga na época:

> Em 1923, no seu artigo-manifesto "Montagem de atrações", Eisenstein distingue nitidamente dois tipos de teatro: o narrativo-representativo, próprio à ala direita da produção teatral, e o teatro de agit-atrações, definidor da linha correta na edificação de uma prática teatral compatível com as exigências ideológicas da revolução. Diante de qualquer espetáculo, é preciso "guiar o espectador na direção desejada" e, tendo em vista tal objetivo revolucionário, o teatro naturalista não estaria equipado com os recursos necessários. Preso à imitação do fato e à utilização dos elementos de encenação para a criação de "atmosfera", ele não seria eficiente na discussão das implicações ideológicas daquilo que estaria representado pelo espetáculo. À imitação naturalista, Eisenstein opõe a noção de "Espetáculo de Atrações". "Um novo método emerge – montagem livre de efeitos (atrações) independentes, arbitrariamente selecionados (fora dos limites da composição dada e das ligações entre as personagens advindas da estória); livre, mas não sem uma visão que estabelece um certo efeito temático no final – montagem de atrações" ("Montagem de Atrações", em *The drama review*, mar. 1974, p. 79).[102]

Tal ideia já contém em si um pensamento de que o direcionamento do espectador não está associado à continuidade linear prevista por uma lógica interna à história. Longe disso, há uma primeira ideia de que se podem colocar eventos inteiramente distintos, ou até antagônicos, em sequência desde que eles formem, no espaço destinado à sua junção, o sentido desejado pelo artista criador da obra. Ao transportar essa ideia para o cinema, a tendência é que se trabalhe mais com o conteúdo de cada fragmento gerando um significado próprio que formará um sentido mais amplo, dissociado da objetividade do mundo, ao se juntar com seu sucessor. Os fragmentos não caminham na direção de constituir um todo pela continuidade, visando uma representação objetiva do mundo capturado pela câmera, mas sim para a construção figurativa de um significado tendo como base principal o conflito entre o conteúdo da cada um dos planos para chegar a ultrapassá-lo, como na noção de dialética:

> Mas em Eisenstein o primeiro princípio que dá sentido ao universo dramático é a noção de conflito. E, portanto, para compreender o mundo, é preciso

[102] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S/A, 1984, p. 107.

> compreender os seus antagonismos. Entre as classes sociais, entre os indivíduos, entre as tomadas de posição, todos esses conflitos encontram a sua ilustração na oposição construída pelas imagens e pelos planos. A montagem serve ao mesmo tempo para expor esse conflito, para o afirmar, e para o assimilar, ou seja, para o ultrapassar. É então uma "montagem dialética" que, colocando frente a frente duas realidades antagônicas, por justaposição, permite imaginar a sua solução.[103]
>
> Contra a montagem do cinema clássico narrativo e contra as teorias de Kulechov e Pudovkin, Eisenstein vai propor a "montagem figurativa". Uma montagem que segue o raciocínio, que compara e define significações claras. Uma montagem que interrompe o fluxo de acontecimentos e marca a intervenção do sujeito do discurso através da inserção de planos que destroem a continuidade do espaço diegético, que se transforma em parte integrante da exposição de uma ideia. No seu cinema, a sucessão de eventos não obedece a uma estrita causalidade linear e não encontramos uma evolução dramática do tipo psicológico. Eisenstein prefere falar em "justaposição de planos" ao invés de encadeamento.[104]

Para melhor compreender o que significa essa montagem dialética de Eisenstein, vejamos alguns exemplos em seus filmes. Em *A greve*, de 1924, no qual o cineasta relata os acontecimentos de uma greve de trabalhadores em uma fábrica gerada pela morte, por suicídio, de um dos trabalhadores acusado injustamente de roubo, há uma cena em que uma simples superposição de imagens pode revelar bem sua montagem intelectual: após o levante na fábrica, quando os operários em massa dão uma lição em seus superiores, vemos uma imagem de uma máquina funcionando em plena potência; a essa imagem superpõe-se uma vista dos operários em segundo plano, ou seja, a imagem da máquina é um *close up* enquanto a dos operários é um plano de conjunto, dando a impressão ao espectador de eles estarem ao fundo. Na imagem dos operários, eles cruzam os braços, e, nesse exato momento, na imagem em primeiro plano, a máquina deixa de funcionar.

Aqui temos duas imagens acontecendo em espaços completamente distintos e que não possuem nenhuma conexão entre si. Cada plano possui seu conteúdo, que traz um significado: o funcionamento da máquina e os operários cruzando os braços. O conflito de seus conteúdos, na junção dos planos, nos dá a ideia que o cineasta procura: os operários pararam de trabalhar, cruzaram os braços; graças a isso, as máquinas pararam, a indústria parou, a greve se estabeleceu.

Em *O encouraçado Potemkin*, de 1925, Eisenstein conta a história de um levante de marinheiros em um navio de guerra devido aos maus tratos a que estavam submetidos, sendo

---

[103] AMIEL, Vincent. *A estética da montagem.* Lisboa, Edições Texto e Grafia Ltda., 2007, p. 54-55.
[104] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S/A, 1984, p. 108.

obrigados a comer carne podre, por exemplo, e seus desdobramentos no porto da cidade de Odessa. A certo ponto desse filme, os soldados czaristas promovem um massacre, disparando sobre a população, que apoiava os amotinados nas escadarias de Odessa. Os homens em levante do Potemkin têm uma imediata reação e disparam com os canhões do navio sobre a Ópera de Odessa, cujo portão acompanhamos vir abaixo. Logo após, Eisenstein nos mostra em sequência três imagens de estátuas de mármore de leões, filmadas no Palácio de Alupka, na Crimeia: um adormecido, um levantando e um acordado. A junção dessas três imagens nos traz a compreensão de uma reação do leão aos disparos sobre a ópera, que desperta e se levanta, em um movimento *fake*, construído.

Vejamos como o próprio Eisenstein construiu seu conceito de montagem. Inicialmente, ele define as ideias de plano e montagem: "*Primo*: fotofragmentos da natureza são gravados; *secondo*: esses fragmentos são combinados de vários modos. Temos, assim, o plano (ou o quadro) e a montagem."[105] Desse modo, ele conclui que o plano é o menor fragmento manipulável da natureza: "O menor fragmento 'distorcível' da natureza é o plano, engenhosidade em sua combinação é a montagem".[106] Posteriormente, em um artigo destinado ao cinema japonês, ele vai constatar a semelhança entre a construção figurativa do ideograma na escrita japonesa e a montagem cinematográfica:

> A questão é que a cópula [talvez fosse melhor dizer a combinação] de dois hieróglifos da série mais simples deve ser considerada não como sua soma, mas como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, outro grau; cada um separadamente corresponde a um *objeto*, a um fato, mas sua combinação corresponde a um *conceito*. De hieróglifos separados foi fundido – o ideograma. Pela combinação de duas "descrições" é obtida uma representação de algo graficamente indescritível [...]. Sim. É exatamente o que fazemos no cinema, combinando planos que são *descritivos*, isolados em significado, neutros em conteúdo – em contextos e séries *intelectuais*.[107]

Eisenstein, então, identifica o plano como a célula da montagem, pois sua divisão gera um novo fenômeno, sendo o conflito sua característica fundamental:

> O plano não é o elemento da montagem.

---

[105] EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002, p. 15.
[106] *Idem, ibidem*, p. 17.
[107] *Idem, ibidem*, p. 36.

> O plano é a célula da montagem.
> Exatamente como as células, em sua divisão, formam um fenômeno de outra ordem, que é o organismo ou embrião, do mesmo modo no outro lado da transição dialética de um plano há a montagem.
> O que, então, caracteriza a montagem e, consequentemente, sua célula – o plano?
> A colisão. O conflito de duas peças em oposição entre si. O conflito. A colisão.
> [...] Então, montagem é conflito.[108]

Quando adiciona ao conflito uma dinâmica inerente à natureza, na qual as coisas estão conectadas e em movimento, Eisenstein caminha na direção de uma concepção dialética de arte: "Ser – como uma evolução constante a partir da interação de dois opostos contraditórios. Síntese – surgindo da oposição entre tese e antítese. [...] No campo da arte, este princípio dialético de dinâmica é incorporado no CONFLITO."[109] Concluindo: "A lógica da forma orgânica *versus* a lógica da forma racional produz, em colisão, a dialética da forma artística."[110]

Eisenstein nos diz que a montagem deve conseguir, a partir de fatos isolados, criar uma ideia precisa do todo que se deseja comunicar: "A montagem tem um significado realista quando os fragmentos isolados produzem, em justaposição, o quadro geral, a síntese do tema. Isto é, a imagem que incorpora o tema"[111]. E também ressalta que, como o processo de criação do sentido necessita da participação efetiva do espectador, visto que é ele quem formula o significado proveniente de imagens em conflito, este acaba por vivenciar a mesma experiência que o cineasta tem diante das mesmas imagens:

> A imagem concebida por autor, diretor e ator é concretizada por eles através dos elementos de representação independentes, e é reunida – de novo e finalmente – na percepção do espectador. Este é, na realidade, o objetivo final do esforço criativo de todo artista. [...] A montagem ajuda na solução desta tarefa. A força da montagem reside nisto, no fato de incluir no processo criativo a razão e o sentimento do espectador. O espectador é compelido a passar pela mesma estrada criativa trilhada pelo autor para criar a imagem. O espectador não apenas vê os elementos representados na obra terminada, mas também experimenta o processo dinâmico do surgimento e da reunião da imagem, exatamente como foi experimentado pelo autor.[112]

---

[108] EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002a, p. 15; 42-43.
[109] *Idem, ibidem*, p. 50.
[110] *Idem, ibidem.*
[111] *Idem. O sentido do filme*. Rio de janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b, p. 28.
[112] *Idem, ibidem*, p. 28-29.

As articulações espaciais ganham em Eisenstein, devido a essa liberdade de construção associada à não necessidade de criar uma unidade diegética para o espectador, uma nova dimensão. Os conflitos passam a ser os elementos que direcionam a montagem. O diretor, então, passa a lidar com conflitos dentro do plano ou entre planos. Dentro do plano, ele joga plasticamente com os elementos que constituem o conteúdo da imagem, e aparecem conflitos que foram assim identificados: conflito de direções gráficas (linhas, ou estáticas ou dinâmicas); conflito de escalas; conflito de volumes; conflito de massas (volumes preenchidos com várias intensidades de luz); e conflito de profundidades. Entre planos, ele joga com as diferenças plásticas que acontecem com a transição de um plano a outro: primeiros planos e planos gerais; fragmentos de direções graficamente variadas; fragmentos resolvidos em volume com fragmentos resolvidos em área; fragmentos de escuridão e fragmentos de claridade. Há, ainda, conflitos que Eisenstein chama de inesperados, como aqueles entre um objeto e sua dimensão (no caso de uma distorção pelo aparelho óptico da câmera) ou entre um evento e sua duração (no caso da câmera rápida ou lenta). Não vou aqui trazer exemplos de todos esses tipos de conflitos enumerados.

No entanto, para entender o deslocamento do que seria uma montagem clássico–narrativa – guiada pela lógica da história, em que a continuidade espacial deve se impor ou sua descontinuidade ser perfeitamente justificada – e a nova proposta de relação com o espaço, vou trazer um exemplo de *O encouraçado Potemkin*: na cena em que os marinheiros estão repousando em suas redes, no momento exatamente anterior ao começo do levante, vemos planos nos quais o que impera é a composição gráfica. No começo da cena, vemos uma legenda que nos diz que os marinheiros descansam após a vigia. Em seguida, temos uma sequência de oito planos em que as linhas formadas pelo posicionamento das redes onde dormem os marinheiros e as alternâncias entre planos de conjunto e *close ups* são os elementos principais na operação de transição entre os planos. Assim, é o conflito do grafismo gerado pelo posicionamento das redes em linhas e entre primeiros planos e planos gerais que rege a composição interna do quadro e a montagem. Há, nessa sequência de oito planos, um simples apreço pelo que a montagem pode fazer em relação à composição estética do filme. Não há necessidade dessa quantidade de planos para que o espectador compreenda que os marinheiros descansam pesadamente, no entanto, sua presença dá à sequência certa beleza gráfica e dilata um pouco seu tempo de duração, acentuando uma certa tensão provocada pela espera do acontecimento que irá interromper o sono dos marujos. Um espaço livre, onde o fundamental é a obtenção de uma compreensão dialética da

cadeia de imagens que leve o espectador à história. Há uma ideia de que se podem colocar eventos inteiramente distintos, ou até antagônicos, em sequência sem que isso seja prejudicial à narrativa do filme. Eisenstein também pensa a possibilidade das interferências do tempo na condução da transição entre planos, e acho que vale a pena dedicar uma atenção especial a isso.

3.5 A Montagem Eisensteiniana (o Tempo)

Relações temporais também podem reger a montagem ou ser usadas para intensificar as sensações que se desejam obter no espectador. O ritmo do filme pode ser tão importante quanto o conteúdo das imagens, e o seu tempo pode ser inteiramente dissociado do tempo real apresentado na história desde que isso interesse ao diretor a fim de intensificar a ideia principal envolvida na cena. O próprio Eisenstein deixa isso claro quando relaciona a imagem de um mostrador de relógio ao fato que isso implica. Em seu livro *O sentido do filme*, começa analisando um trecho de *Bel Ami*, de Maupassant: na cena em que Du Roy está esperando pelo fiacre de Suzanne, que concordou em partir com ele à meia-noite, enquanto espera em frente ao Ministério da Marinha, o personagem ouve tocarem as doze badaladas da meia-noite em quatro diferentes relógios. O que está aí em jogo é uma tentativa de exacerbar o sentimento provocado pela não chegada de Suzanne na hora marcada mais do que o simples entendimento de que a hora chegou. Na narrativa, a imagem criada para o tempo é mais importante que o tempo em si:

> Mas existem casos em que o mais importante não é ver que é meia-noite cronometricamente, mas sentir a meia-noite com todas as associações e sensações que o autor quer suscitar com seu enredo.[113]

Mais do que a imagem de uma determinada hora, o que importa é seu significado. Transportando essa ideia para o âmbito do filme, pode-se ver como Eisenstein descreve o uso que faz do relógio encontrado no Palácio de Inverno em *Outubro* (1927). É um relógio que apresenta a hora marcada em Petrogrado e também em diversas outras cidades do mundo em pequenos mostradores ao redor do mostrador principal, onde o nome dessas cidades aparece escrito. Pois

[113] EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b, p. 22.

bem, o momento-chave da dramaturgia do filme é o triunfo da revolução com a queda do governo provisório. Esse momento deve, então, ser representado de forma especialmente enérgica, e a solução encontrada é a repetição da hora da queda em relógios espalhados pelo mundo:

> Assim, esta hora, única na história e no destino dos povos, emergiu através de uma variedade enorme de horas locais, como que unindo e fundindo todos os povos na percepção do momento da vitória.[114]

A hora fisicamente mostrada está assim dissociada do que se deseja representar. Ela não é importante. O importante é o sentimento que ela pode provocar. Sendo assim, a linearidade cronológica da ação pode ser facilmente abandonada em função do efeito que se deseja obter sobre o espectador. Da mesma maneira, pequenas elipses de tempo que acentuam a sensação de descontinuidade podem ser tranquilamente utilizadas, desde que o impacto causado no espírito do espectador o leve na direção do entendimento desejado, o que seria impensável para a narrativa clássica.

Na cena em que o Potemkin bombardeia a ópera após o massacre da escadaria de Odessa, vemos um bom exemplo: o primeiro plano é a imagem da boca do canhão atirando; em seguida, três planos muito curtos com imagens de estátuas de serafins; logo depois, outros três planos do portão da ópera vindo abaixo. Nesses três planos finais, a imagem retoma o momento em que o portão é atingido e começa a vir abaixo. Há uma pequena elipse de tempo para trás. Em vez de dar sequência à explosão mostrada no primeiro plano, o segundo retoma-a do ponto em que começa. O mesmo se aplica à relação do terceiro com o segundo. O que importa aqui é o efeito provocado pela explosão da ópera. Tal fato está muito além da necessidade de continuidade da ação apresentada no filme; sendo assim, a continuidade é totalmente descartada em função do impacto que se pretende no espírito do espectador através do episódio do bombardeio.

Curiosamente, esse tipo de montagem acabou por se tornar muito comum em filmes de ação norte-americanos. Quando vemos a explosão de um helicóptero, por exemplo, é corriqueiro que várias diferentes tomadas de diferentes ângulos sejam mostradas desde o momento inicial da explosão, incorporando assim pequenas elipses de tempo para trás. No caso, o efeito atingido pela explosão sobre a emoção do espectador é mais importante para a narrativa que a continuidade

[114] EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b, p. 24.

temporal. Novamente, a narrativa clássica se apropria de algo que lhe é benéfico, mesmo que para isso contrarie um pouco suas normas.

Outro ponto-chave é o ritmo. O ritmo de um poema normalmente se constrói através das articulações métricas que formam o verso. Um verso é capaz de gerar no leitor ao menos uma imagem. A sequência de versos pode, então, ser equivalente a uma sequência de imagens. A alternância entre o tamanho de cada verso gera o ritmo de leitura imposto pelo poema. Eisenstein, falando sobre como Puchkin cria em seus poemas a imagem de um personagem, ressalta esse ponto:

> O ritmo, construído com sucessivas frases longas e frases tão curtas que constam de uma única palavra, introduz uma característica dinâmica na imagem da estrutura da montagem. Este ritmo serve para estabelecer o verdadeiro temperamento do personagem descrito, dando-nos uma caracterização dinâmica de seu comportamento.[115]

Pode também haver um número diferente de versos e planos, ou seja, cada verso não corresponder necessariamente a uma imagem. Nesse caso, o corte do poema, a transição entre versos, que normalmente é orientada pela métrica, pode o ser pela imagem criada ou pelo plano:

> O esquema formal de um poema, em geral, observa a forma de estrofes distribuídas internamente de acordo com a articulação métrica – em versos. Mas a poesia também nos proporciona outro esquema, que tem um poderoso defensor em Maiakovski. Em seu "verso cortado", a articulação é feita não de acordo com os limites do verso, mas de acordo com os limites do "plano".[116]

Trazer uma analogia entre a ideia de construção do ritmo do filme e da poesia é um elemento presente nas ideias de montagem eisensteinianas. A sucessão de imagens deve obedecer a um sentimento imposto pela sensação de consecução temporal da sequência de cortes. Tal sensação é tão importante quanto a lógica interna da história. De tal forma, o filme é composto por um sem número de planos, cuja duração é impositiva para o sentimento rítmico do espectador, e a sensação de velocidade ou morosidade que ele sente diante da película é um

[115] EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b, p. 38.
[116] *Idem, ibidem*, p. 47.

elemento que deve ser controlado pelo diretor e direcionado para que se obtenha uma melhor apreensão da ideia fundamental do filme.

Eisenstein começou a fazer cinema quando não havia ainda a captação de som direto no filme, o que significa que a música era a única interferência sonora paralela à imagem. Quando se adiciona a música ao filme, imediatamente estabelece-se uma relação entre música e imagem. A música tem um andamento próprio e determina um ritmo contido em sua própria construção. Daí, ele busca uma forma de unificação entre as possibilidades oriundas do som e a imagem:

> Não há diferença fundamental quanto às abordagens dos problemas da montagem puramente visual e da montagem que liga diferentes esferas dos sentidos – particularmente a imagem visual à imagem sonora – no processo de criação de uma imagem única, unificadora, sonoro-visual.[117]

Ele desenvolve um procedimento, que chama de montagem vertical, em que preconiza uma estrutura vertical na qual devem correr lado a lado a banda de imagem e a banda sonora, no caso musical, sendo que os planos quando justapostos devem formar um todo que caminhe na direção de uma correspondência entre imagem e som:

> Para fazermos um diagrama do que ocorre na *montagem vertical*, devemos visualizá-la como *duas* linhas, tendo em mente que cada uma dessas linhas representa *todo um complexo de uma partitura de muitas vozes*. A busca da correspondência deve ocorrer a partir da intenção de combinar quadro e música com a "imagem" geral, complexa, produzida pelo todo.[118]

Com esse pensamento, pode-se ver que a música tem o mesmo peso na articulação da montagem que o conteúdo da imagem. Seu ritmo, sua construção, seja grandiloquente ou piano, serão impositivos para o resultado final da montagem:

> A solução deste problema de composição reside em encontrar *a chave para a igualdade rítmica* de uma faixa de música e uma faixa de imagem; tal igualdade rítmica nos tornaria capazes de unir ambas as faixas *"verticalmente"* ou *simultaneamente*: igualando cada frase musical contínua a *cada fase* das contínuas faixas de imagem paralelas – nossos planos.[119]

---

[117] EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b, p. 54.
[118] *Idem, ibidem.*
[119] *Idem, ibidem.* p. 106.

Além disso, mais do que o efeito conseguido pela justaposição de diferentes imagens associadas a movimentos musicais, pode-se dizer que a própria construção de imagens isoladas pode ser relacionada a formas musicais já conhecidas, como a música clássica ou o *jazz*, e encontrar aí um paralelismo entre elementos musicais e visuais:

> A música clássica baseou-se em planos (não em volumes) – planos ordenados em camadas, planos colocados um em cima do outro, planos horizontais e verticais, criando uma arquitetura de proporções verdadeiramente nobres: palácios com sacadas, colunatas, escadarias com degraus monumentais – todos com uma profunda perspectiva. No *jazz*, todos os elementos são levados para o primeiro plano. Esta é uma lei importante que pode ser encontrada na pintura, no desenho de cenários, em filmes, e na poesia deste período. A perspectiva convencional, com seu foco fixo e seu ponto de fuga gradual, foi abandonada. [...] Porém, temos apenas que dar uma olhada num grupo de pinturas cubistas para nos convencermos de que o que ocorre nessas pinturas já foi ouvido na música jazzística.[120]

Pode-se perceber que a construção temporal em Eisenstein não está diretamente relacionada a uma progressão linear do tempo indicando para o ponto de desfecho da trama, de forma que a história é o guia único e central de tudo que ocorre em um mundo fechado e diegético. Outros fatores compõem o fluxo temporal do filme: o ritmo proporcionado pela frequência de mudanças da imagem atrelado àquele que a banda sonora musical traz consigo é fundamental para estabelecer o tempo fílmico, e este para as sensações para onde o diretor deve conduzir o espectador. Também se podem absorver tranquilamente descontinuidades e até fazer uso delas desde que sejam impositivas para que a experiência do filme leve o espectador para a conclusão fundamental por ele proposta, que, via de regra é a necessária vitória da revolução do proletariado.

O importante em trazer os pensamentos e filmes de Eisenstein reside no fato de termos o entendimento de que, simultaneamente ao desenvolvimento do processo de narrativização de Griffith na América do Norte, desenvolviam-se outros pensamentos relacionados às possibilidades advindas da justaposição de planos. O russo caminha em uma direção muito diferente da do americano. Em seus filmes, o universo fechado da história não é o essencial guia da montagem. O espaço e o tempo contidos nos planos podem ser encadeados de acordo com

[120] EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b, p. 68.

muitos outros fatores. O conflito entre as imagens que direciona o espectador no sentido de um pensamento dialético tentando trazer uma síntese do tema central do filme e o ritmo proporcionado pela sequência de cortes e a música são elementos-chave para a compreensão do discurso de Eisenstein, sendo, portanto, tão significativos como o foram para Griffith os princípios que regem a montagem clássico-narrativa. Para além de Eisenstein, com o desenvolvimento histórico do cinema, há até casos em que a proposta desenvolvida para a montagem é absolutamente oposta àquela do cinema clássico-narrativo, como é o caso de grande parte dos filmes do cineasta francês Jean-Luc Godard (1930) – um dos grandes nomes do movimento cinematográfico conhecido como *Nouvelle Vague*, no qual a montagem, em vez de se esconder como mecanismo produtor do filme, tornando-se invisível, procura revelar ao espectador durante todo o tempo do filme que ele se encontra diante de um produto conhecido como cinema.

3.6 Outras Formas de Utilização da Iluminação

Como os processos de Eisenstein podem ser úteis para trazer pensamentos sobre as possibilidades da iluminação cênica? Como ponto de partida, há a percepção de que existem outras possibilidades de utilização da luz que não apontam para um olhar do iluminador capaz de segmentar a cena e propor novos encadeamentos para facilitar a compreensão do espectador – podem até apontar para uma relação com o espectador, que tenta encontrá-lo desde um outro ponto, às vezes até dissociado da narrativa. Para trazer uma perspectiva mais contemporânea, parto da chamada "crise do drama".

Segundo Lehmann, tal crise do drama se dá no final do século XIX:

> Por volta de 1880, sob o signo de um teatro ainda não modificado de modo revolucionário, chega-se à crise do drama. O que se abala e se esvanece com essa crise é uma série de componentes até então inquestionáveis do drama: a forma textual do diálogo, carregado de tensões e decisões; o sujeito, cuja

> realidade se exprime essencialmente na fala interpessoal; a ação que se desenrola primordialmente em um presente absoluto.[121]

Desde esse momento, há uma tendência a uma dissociação entre as partes constitutivas da encenação. O texto deixa de ser o elo fundamental da cadeia teatral, aquele a que todos os outros deveriam se submeter em prol da obtenção de um sentido inequívoco para a cena: "Predominava o texto *como oferta de sentido*: os outros recursos teatrais tinham de estar a seu serviço, sendo controlados com desconfiança diante da instância da razão."[122] Com a crise, se solidifica um caminho em que a encenação é alçada a um discurso autônomo, e não a serviço do texto:

> Desde que o teatro tomou consciência de que os potenciais de expressão artística nele latentes eram passíveis de ser realizados independentemente do texto, foi lançado no difícil e arriscado campo da liberdade de experimentação contínua, assim como as outras formas de arte.[123]

Também o final do século XIX e o início do XX trazem a inserção da iluminação elétrica na narrativa teatral como um dos principais acontecimentos capazes de direcionar um novo rumo para o teatro:

> Em outras palavras, as condições para uma transformação da arte cênica achavam-se reunidas, porque estavam reunidos, por um lado, o instrumento intelectual (a recusa das teorias e fórmulas superadas, bem como propostas concretas que levavam à realização de *outra coisa*) e a ferramenta técnica que tornava possível uma revolução desse alcance: a descoberta dos recursos da iluminação elétrica.[124]

No transcorrer do século XX, a cena caminha para fora do palco italiano, buscando uma maior participação do público através da dissolução da quarta parede imaginária que separa cena e espectador. A cena deixa de ser uma representação da realidade em um mundo autônomo distante do espectador. Não é mais apenas uma transposição para o palco de algo que estava escrito em uma folha de papel. A figura do diretor ganha uma força que até então não possuía. A

---

[121] LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático.* São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007, p. 79.
[122] *Idem, ibidem,* p. 76.
[123] *Idem, ibidem,* p. 81-82.
[124] ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p. 20-21.

encenação passa a ser aquilo que contém o significado e que vai atingir o espectador de alguma forma, nem sempre através do reconhecimento de um mundo paralelo ao seu ou por intermédio de uma compreensão lógica da narrativa ou do discurso. O grande acontecimento do teatro não é mais a representação do texto, é a encenação como forma de discurso. Sendo assim, cada um dos elementos que compõem a encenação passa a ter um mesmo peso na construção de um todo: são elementos autônomos que, ao se unirem, dão forma ao discurso do encenador. Cenário, figurino, iluminação, maquiagem, atuação, música, etc. têm seu *status* elevado ao mesmo patamar do texto, antes senhor absoluto:

> A encenação aparece em primeiro lugar como uma justaposição ou imbricação de elementos autônomos: cenário e figurino, iluminação e música, trabalho do ator etc.[125]

A iluminação ganha esse *status*, e o olhar sobre ela se distancia daquele que se constituiu durante o reinado da ilusão da caixa italiana. Até agora, esta dissertação se destinou a pensar as possibilidades descortinadas pela introdução da iluminação nesse mundo mágico do palco italiano, tomando como base as experiências apreendidas com a encenação de *Sangue bom*, e trouxe a nova capacidade de articular o espaço e o tempo dentro da cena, gerando um novo encadeamento de imagens, como um fato que fez do olhar do iluminador, na maior parte dos casos ao se deparar com a tradicional encenação do drama em palco italiano, se comportar como a tesoura de corte do montador diante de sua moviola. A partir deste momento, a ideia é dissociá-lo dessa possibilidade de ferramenta de fragmentação e pensar sobre ele como um elemento autônomo que por vezes contribui de forma totalmente diferente disso para a encenação, fazendo com que a visão do iluminador no ensaio possa ganhar um alcance que está além do corte.

Tive a oportunidade, durante minha carreira como iluminador, que já alcança 21 anos, de trabalhar em um grande número de produções que se notabilizaram por trazer propostas de encenação muito distantes do drama de palco italiano. Muitas delas, inclusive, podem ser enquadradas no chamado teatro experimental, aqui entendido como um teatro que surge de experiências realizadas durante o processo de ensaio, sem contar com o esteio preestabelecido de nenhum dos componentes do discurso, que é construído a partir dos acontecimentos da sala de ensaio. Vários desses processos culminaram em projetos de iluminação que têm como base de

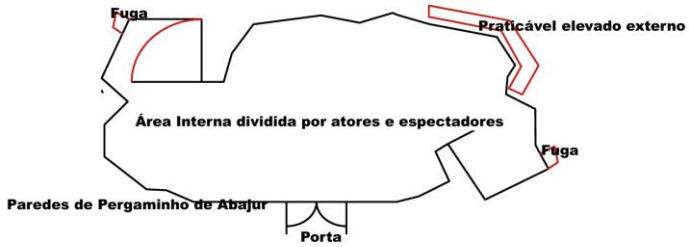
[125] ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p. 42.

criação elementos que em nada se assemelham a mecanismos de edição ou que nem levantam a possibilidade de segmentação de espaço e tempo.

Vou lançar, agora, um pequeno olhar sobre poucos desses processos para trazer, como o olhar sobre a montagem eisensteiniana o fez em relação ao discurso clássico-narrativo no cinema, alternativas para a utilização da iluminação como ferramenta de construção do discurso teatral. O primeiro processo que vou apresentar, e que me parece evidentemente construído sobre outra égide, é o da peça *Deve haver algum sentido em mim que basta* (2004), da Cia. Teatro Autônomo, que tem a direção de Jefferson Miranda.

Meu primeiro trabalho em parceria com Jefferson foi *Mann na paria*, de 1992. Desde essa experiência, tive a impressão de estar diante de um dos mais brilhantes e inovadores encenadores. Com o transcorrer dos anos e o estabelecimento da parceria, tal impressão apenas se consolidou. A imensa coragem de um encenador que propõe a todos os integrantes de seu processo criativo um mergulho em águas nunca dantes navegadas talvez seja, em minha opinião, sua mais marcante característica. Entrar em um processo no qual nos encontramos, em todas as áreas, diante do novo, de algo que até então desconhecíamos e para o qual temos que, juntos, encontrar soluções é como se constrói o discurso da companhia, em um misto de prazer e risco. O processo de construção de *Deve haver algum sentido em mim que basta* não foge à marca da companhia. A proposta de encenar acontecimentos em três diferentes épocas tendo, em cada uma delas, como foco um diferente personagem não passa de um pretexto para procurar atingir o âmago do comportamento humano através de uma construção na qual a cena procura se aproximar a tal ponto do espectador que o tempo da atuação procura o presente absoluto, em que o ator deve vivenciar aquele momento especial e particular da cena no tempo presente. O ator é um tal qual o espectador, e sua vida pode se confundir com a dele, pois ambos estão em um mesmo universo em que não se configura a distinção entre representação e vida, podendo o espectador interferir na cena e, muitas vezes, sendo convidado a fazê-lo. Para que tal sensação pudesse se estabelecer, era necessário que atores e espectadores compartilhassem o mesmo espaço. Dessa forma, o público, restrito a cinquenta espectadores aproximadamente, sentava-se dentro de um espaço absolutamente fechado também compartilhado pelos atores. O espaço de representação era cercado por paredes em toda a sua volta, e, dentro dessas paredes, estavam público e atores. Duas pequenas fugas, discretas, permitiam que os atores pudessem entrar e sair do espaço, enquanto, para o público, uma porta central, que tinha como proposta manter-se

fechada durante toda a encenação, podia ser aberta em caso de necessidade de deixar o espaço. A forma desse espaço era totalmente irregular, e ele tinha aproximadamente 12x6 m. Uma imagem em planta baixa do mesmo ajuda na compreensão:



O público sentava-se em cadeiras encostadas nas paredes, obedecendo ao desenho proposto pela cenografia. Essa localização específica do público acabava por trazer, apesar de compartilharem um mesmo espaço fechado, uma distinção entre público e atores, ficando a parte central do espaço com o *status* de palco. O espaço deveria ser hermeticamente fechado. Dessa forma, havia ainda um teto, de maneira que se criava um espaço recortado para ser dividido entre espectadores e atores dentro do espaço livre do teatro. Uma peculiaridade importante desse teto é que ele possuía movimento vertical, ou seja, era capaz de subir ou descer. Tal movimento modificava completamente o sentimento dos espectadores dentro do espaço, que respirava quando o teto subia e oprimia quando estava mais baixo. Seu ponto mais baixo era de aproximadamente 2,5 m, ficando bem próximo à cabeça dos atores e dos espectadores quando de pé. Essa mudança de sensação que o espectador apresentava diante do espaço devido à simples modificação do posicionamento do teto é parte de uma proposta que acabou por ser o eixo central da construção estética do trabalho: atingir o espectador sensorialmente sem ter uma preocupação primeira com a compreensão, e sim com as sensações que se poderiam despertar nele.

De qualquer forma, no que diz respeito à luz, fazia-se necessário criar três diferentes ambientes para os três tempos em que a história transcorria. Era importante que o espectador pudesse perceber em que momento do tempo ele estava inserido e com que história estava relacionado. Juntando tal necessidade com a ideia de obter uma reação sensorial por parte do

espectador, surgiu uma ideia por parte da direção que foi o grande desafio da iluminação no trabalho e que a colocava de maneira indissociável com a cenografia. Muitas vezes, como iluminador, sou apresentado a construções nas quais a minha participação no processo já começa com uma proposta de espaço (cenografia) definida, na qual apenas, no máximo, me é permitido propor alguma alteração – desde que sem interferir muito na concepção. No caso de *Deve haver algum sentido em mim que basta*, a proposta fazia com que cenário e luz tivessem que surgir simultaneamente e andar de braços dados. Tal proposta consistia em que as paredes e o teto que recortavam e demarcavam o espaço de ocupação de atores e plateia fossem feitas de um material que permitisse a passagem da luz de fora para dentro sem, no entanto, revelar as fontes luminosas. Que material é esse? Pergaminho de abajur. As paredes e o teto eram construídos com o mesmo material que se utiliza para fabricar cúpulas de abajur. Sustentado em pequenas armações retangulares para poder resistir à dimensão proposta, o espaço acabou por ficar com a cara das famosas paredes japonesas de papel. Quando se definiu pela utilização de tal material, apontou-se para a ideia de que toda a luz do espetáculo poderia estar por fora das paredes. A ideia era iluminar as paredes de tal forma que a luz que o pergaminho deixava passar para dentro fosse capaz de dar visibilidade à cena. Dessa maneira, não haveria nenhuma fonte luminosa dentro do espaço, e ele estaria livre para atores e público. Resolvemos fazer uma exceção e, na primeira cena, tínhamos um abajur aceso em cena, que logo era retirado por um dos atores – desse momento em diante, não havia mais fontes luminosas dentro do espaço. O que esse fato tem a ver com atingir sensorialmente o espectador? Como definir dessa forma os três tempos da ação? Bem, pode-se pensar que o espetáculo transcorria dentro de uma caixa fechada, por vezes maior, com o teto elevado, por vezes menor, com o mesmo baixo, de pergaminho de abajur. Uma das propriedades das quais a luz pode dispor é a transformação da cor. Sabemos que a cor afeta as pessoas:

> Pessoas reagem a cor. Algumas vezes esta resposta é súbita e subconsciente, e outras vezes é física. Doutores e conselheiros de centros de reabilitação em drogas descobriram que um paciente extremamente violento pode tornar-se frequentemente calmo e flexível depois de colocado por 15 ou 20 minutos num ambiente cor de rosa. Muitos hospitais agora possuem “salas rosa” nas quais tudo – chão, teto, paredes, portas – é pintado com o mesmo tom de rosa.

> O significado da cor muda constantemente. Significados de cor são influenciados por vários fatores: bagagem cultural, personalidade, cores adjuntas, temperamento individual.[126]

Daí, poderíamos mexer com o sensorial dos espectadores fazendo com que as paredes fossem iluminadas por inteiro, uniformemente, com cores diferentes para cada um dos três tempos em que a ação transcorre. Dessa forma, seria possível fazer a divisão de tempos que a peça necessitava e mexer com a sensação que o espectador apresentava diante da cena por colocá-lo inserido em uma caixa fechada que, por vezes, era vermelha, por vezes azul e por vezes verde. J. Michael Gillette, no livro *Designing with light*, cria uma lista de interpretações comuns dos significados das cores, ressaltando que tais significados não podem ser considerados como "corretos", pois muitos fatores que formam tais significados são ambíguos.

De qualquer forma, temos para o "vermelho: feliz, aficionado, amoroso, excitado, surpreendente, ativo, intenso, desafiante, poderoso, controlador, forte, agressivo, hostil; para o verde: juvenil, fresco, vagaroso, seguro, calmo, pacífico, controlado emocionalmente, doente; para o azul: prazeroso, refrescante, seguro, confortável, tenro, suave, social, digno, triste, forte, cheio, grande."[127] Tentar fazer o espectador atingir estágios distintos por estar cercado de vibrações diferentes provocadas pela cor das paredes e do teto do ambiente em que está imerso foi o eixo principal que guiou a construção do desenho de luz da peça. Todo o resto veio a reboque dessa ideia e apenas fazia uma pequena complementação desse sentido maior buscado. Cabe dizer que a mesma ideia de buscar afetar diretamente os sentidos do espectador compõe outras áreas da encenação. O chão, por exemplo, é coberto por folhas secas, que trazem um aroma bem particular e fazem um ruído sempre que se caminha, trabalhando sensorialmente outros sentidos do espectador: a audição e o olfato. Algumas fotos deixam mais claro o resultado obtido:

---

[126] GILLETTE, J. Michael. *Designing with light*. Mountain View, California: Mayfield Publishing Company, 1989, p. 129-130.
[127] *Idem, ibidem*, p. 130.

Cena vermelha

Cena azul

Cena verde

O que realmente importa na discussão aqui proposta é que o olhar do iluminador sobre a cena, no caso dessa peça da Cia. Teatro Autônomo, se distancia completamente da possibilidade de edição de cenas e se desloca para o aspecto sensorial envolvido na utilização da cor como ferramenta controlada pela luz, o que é uma possibilidade diferente da abordada primeiramente. Como a montagem intelectual eisensteiniana parte de um pressuposto diferente do da narrativa clássica para criar a estrutura de encadeamento dos planos, aqui o pressuposto utilizado para a criação do desenho de luz no teatro é inteiramente diferente da possibilidade de criar e justapor imagens em um fluxo capaz de gerar a compreensão da história.

Outra experiência que vivenciei que aponta em uma direção muito diferente foi a montagem da peça do romeno Matei Visniec (1956) *Pequenos trabalhos para velhos palhaços*, realizada no ano 2000 pelo diretor André Paes Leme. A peça conta a história de três velhos palhaços que se encontram na antessala de um local que oferece um emprego para um palhaço velho. Nessa situação, cada um dos palhaços ali presente necessita desesperadamente do trabalho para conseguir sua subsistência. Para um palhaço velho, é difícil conseguir o dinheiro cotidiano para o seu sustento. O circo é um veículo que perde a força com o passar dos tempos, e a velhice tira a possibilidade de competição com os mais jovens – como, por sinal, em qualquer profissão. Os três se conheceram quando jovens e tinham uma relação estabelecida antes do encontro visto na cena. Os sentimentos que já existiam entre eles e que passam a existir após o novo encontro não têm importância quando comparados à necessidade do trabalho, à luta pela sobrevivência. Ao final da peça, as relações e o confronto se esgarçam tanto que dois dos palhaços se descontrolam e acabam por matar o terceiro. O crime, o assassinato, vem a reboque da desesperada necessidade. Há algo mais contemporâneo? Com o que nos deparamos cotidianamente em uma sociedade excludente de país de terceiro mundo senão com a criminalidade ganhando espaço devido à necessidade? Esse tema traz a oportunidade de pintar um retrato da sociedade opressora e cruel na qual estamos inseridos.

O diretor André Paes Leme não perdeu essa oportunidade! A concepção da montagem da peça acabou por caminhar na direção de uma crueza que pudesse trazer a sensação da crueldade imposta aos personagens pela situação. Cabe dizer que uma grande ousadia guiou a direção em suas propostas. A possibilidade de os atores trocarem de papéis em cada um dos dias foi uma ideia que traçou uma diretriz para o trabalho. A ideia de que cada um desses personagens representa o conflito que cada um de nós tem diante do mercado de trabalho de uma sociedade de

consumo excludente ganha força quando não se vincula cada um dos atores a um dos três personagens. O que acontecia na cena, e essa foi uma das primeiras propostas da direção, era que, antes do início da peça, com um dado gigante que possuía, em cada duas faces, a foto da carteira de identidade de um dos atores, estes sorteavam qual deles iria fazer cada um dos personagens. Simples assim: anunciava-se: personagem 1; o dado era lançado e a foto que caia com a face para cima era a do ator que deveria vivenciá-lo naquele dia. O processo se repetia para os três personagens. Dessa forma, cada um dos atores poderia vivenciar um personagem diferente todo o dia. O personagem ficava sem uma cara fixa. Podia ser qualquer um! Esse pensamento é o que aqui importa. Nos primeiros ensaios aos quais compareci como iluminador da peça, essa proposta já havia se configurado e apontava fortemente para o caminho de buscar uma cena na qual a força da situação com que o espectador se deparava era mais importante que todo o resto. A humanidade dos personagens se configurava na sua forma mais vil. Qualquer possibilidade de afeto, bondade ou sentimentos nobres, por mais que aparecesse na cena, sucumbia ao final diante do quadro imposto pela situação.

Muitas vezes, dentro da tradição do palco italiano, o teatro se dá mediante uma série de interferências externas à cena que conduzem o espectador pela história contada. Assim, a entrada de uma música romântica gravada que sublinha uma cena de amor entre dois personagens é, por exemplo, um artifício muito comum com o intuito de conduzir emocionalmente o espectador diante da cena. Da mesma maneira, como já vimos nesta dissertação, a possibilidade de criar atmosferas, selecionar imagens e ditar o ritmo da cena que a modificação da incidência da luz sobre o palco proporciona pode ser um instrumento poderosíssimo na condução da narrativa cênica. Comecei este parágrafo citando as possibilidades da música mecânica sobre a cena, pois o diretor musical da peça, meu parceiro e amigo Lucas Ciavatta, foi de vital importância para o rumo que a encenação tomou. Assistíamos aos ensaios juntos e conversávamos regularmente sobre a cena. Em uma de nossas conversas, surgiu a ideia que acabou por ser o eixo fundamental dos desenhos de som e luz do espetáculo: a possibilidade de conduzir o espectador com artifícios de som e luz consolidados pela linguagem do drama teatral, como os acima citados, aqui não fazia sentido. Era preponderante que o espectador tivesse uma forte sensação de realidade advinda da cena para que aquela situação ali vista pudesse chegar a ele como algo capaz de acontecer a qualquer um, inclusive a si mesmo. Fazia-se necessário quebrar de alguma forma o sentimento do espectador de estar diante de uma história fantasiosa, incapaz de atingi-lo. Ou seja,

a fantasia não tinha espaço na cena. O artifício teatral convencional em vez de ajudar na construção da narrativa atrapalhava, pois arremessava o espectador para uma posição de conforto diante do drama; deixava-o na posição daquele que está assistindo ao teatro tendo, de certa forma, consciência do seu papel de espectador. Dessa maneira, ganhou corpo a proposta de fazer com que tudo que acontecesse no espetáculo tivesse de ser interno à cena, ou seja, oriundo de uma ação concreta dos atores. Nada se passava magicamente, guiado por forças externas. Tudo se passava diante dos olhos do espectador. Assim, se havia necessidade de um determinado tipo de som, um dos personagens, dentro das ações construídas para a cena, deveria ser responsável por produzi-lo; bem como, se havia necessidade de iluminar uma determinada área do palco para que uma cena pudesse acontecer, um dos personagens deveria ser o responsável por uma ação que gerasse luz naquela área.

Uma estrutura de luz e som que fosse completamente interna à cena. Essa foi a proposta que eu e Lucas levamos para o diretor. Tudo que acontecesse na cena deveria acontecer de verdade, sem espaço para o truque teatral. Proposta ousada, pois nos faria ter que estudar profundamente a encenação e andar de braços dados com a direção todo o tempo, já que a origem dos ruídos e das luzes necessários para a visibilidade, a construção de atmosferas e a compreensão da cena deveriam ser oriundos de ações propostas pelos atores para os personagens. Cabe abrir um parêntese para a imensa generosidade do diretor André Paes Leme: ao ouvir a proposta, ficou um pouco assustado, pois estaríamos abrindo mão de possibilidades de articulações da linguagem do drama já consolidadas para mergulhar em um terreno nebuloso de descobertas que poderiam ou não servir à cena, o que gerava uma incerteza maior em relação ao resultado e, certamente, aumentava a carga de trabalho de cada um de nós, visto que juntos estaríamos compondo uma construção através de outro tipo de ferramentas. Mesmo assim, logo depois do pequeno desconforto, André comprou completamente a ideia e mergulhou junto conosco, liderando com maestria essa nova aventura. A primeira medida foi pensar com que objetos os atores poderiam lidar para gerar luzes e sons dentro da cena. Qual a cara desses objetos? Como iriam interagir com o espaço proposto para a ação? Que tipo de estética iria guiar a encenação? De cara, André optou pelo palco nu, ou seja, desprovido de cenografia. A ação da peça se passa em um espaço desnudo. Não havia nenhuma semelhança com o espaço contido no texto: a antessala de um escritório. Não havia nenhum tipo de mimetismo. Com isso, a cruel situação ganhava a liberdade de poder ser vista como um acontecimento que pode se passar a

qualquer momento, em qualquer lugar – não é uma especificidade da profissão de palhaço, nem da vida daqueles três personagens –, e, de certa forma também, por acontecer em um palco desnudo, fazia uma referência à realidade da profissão de ator, em uma espécie de metalinguagem. O fato é que o espaço limpo permitia, tanto a mim quanto à direção musical, entrar com objetos com a estética que melhor nos conviesse. Havia uma restrição orçamentária: a produção não tinha dinheiro para comprar qualquer tipo de objeto que desejássemos, como peças de antiquários, por exemplo. Essa, aliada ao interesse que despertou a possibilidade de inserir esses velhos em um ambiente totalmente degradado, nos fez caminhar para uma busca por objetos em ferros-velhos. Uma estética do envelhecido, tão velho como os personagens, tão decrépito como o ambiente desse lugar que obriga as pessoas a se degradarem na luta pela sobrevivência. A ferrugem, que leva o poderoso ferro a se romper como o mais fino papel, era de certa forma um espelho da situação de total ruptura em que estavam nossos personagens. Era, portanto, interessante como elemento constitutivo da cena.

Partimos, assim, para uma busca por diversos ferros-velhos da cidade. Ao final, construímos um espaço, com objetos geradores de luz e som, formado por cinco luminárias pendentes suspensas sobre a cena, três de pedestal e dois ventiladores de pedestal que geravam os ruídos. Para os ruídos, Lucas transpassou os ventiladores com pedaços de fio rígido, de maneira que, quando as pás do mesmo passavam por eles, tocavam os fios, gerando uma espécie de estalo ("*tack*") em cada passagem. *Dimmers* controlavam os motores dos ventiladores mudando a velocidade de rotação das pás e, por conseguinte, o ritmo dos ruídos gerados. Os ventiladores eram de fato mais dois personagens em cena. Tínhamos, da plateia, a sensação que eles estavam comentando os acontecimentos, como se falassem! Quanto às luminárias, cada uma delas possuía um interruptor (mesmo as penduradas) que ficava ao alcance das mãos dos atores. Assim, todo ato de ligar e desligar a luz partia deles. Quanto às de pedestal, uma delas encontrei em um ferro-velho já pronta, as outras duas foram construídas com pedaços de poste de rua e elementos de redes de alta tensão (no caso, isoladores de porcelana ou vidro). Essas duas possuíam um aspecto muito particular, pois, da mesma forma que eram semelhantes a luminárias de pedestal de interior, eram um pouco desproporcionais e possuíam cúpulas de forma esquisita, criando um estranhamento que levava o espectador a observá-las melhor e a perceber que eram constituídas de elementos de iluminação de rua, externa, o que transportava a cena um pouco para fora da clausura da antessala da mesma maneira que trancafiava nela o mundo exterior. Três pequenos

truques contidos na peça são dignos de nota, dois relacionados à iluminação e um à cenografia: o primeiro era uma lâmpada quebrada na qual trocamos a resistência por uma de fogareiro elétrico. Quando a peça começava, os atores adentravam o palco com todas as luminárias desligadas. A única coisa que emitia luz era essa lâmpada quebrada. Obviamente, lâmpadas com o bulbo partido não funcionam. No nosso caso, utilizávamos o bocal da lâmpada e seu corpo para fazer passar energia pela lâmpada cuja resistência agora era de fogareiro. A resistência ficava em brasa, gerando uma luminescência avermelhada, como a dos fogareiros elétricos. Um dos personagens se encaminhava para lá e acendia um cigarro na resistência em brasa. Era a primeira imagem da peça: um personagem se utilizando de um objeto de luz estranho para gerar uma ação. A imagem trazia a secura da proposta de encenação e dava início a um processo que se repetia durante todo o tempo da peça. Outro truque da iluminação da peça era para criar o *black out* final: dois dos personagens haviam acabado de dar cabo da vida do terceiro. Mataram-no não de forma premeditada, mas devido à tensão provocada pelos acontecimentos daquela antessala. A peça precisava terminar, e a única possibilidade que aparentemente tínhamos era a dos personagens desligarem as luzes nos interruptores. No entanto, essa ação era um pouco dissociada da tensão da cena. Quando se acaba de matar alguém, de maneira abrupta, não se sai desligando lâmpadas para ir embora. A luminária de pedestal que achei pronta no ferro-velho era uma luminária que possuía um pescoço de ganso flexível, que terminava em uma meia cúpula espelhada de metal. Dessa forma, a lâmpada ficava rodeada pela cúpula, sendo a única face aberta a frontal. A imagem abaixo ajuda a visualizar o tipo de luminária de pedestal:

A lâmpada ficava posicionada no interior da cúpula oval, que é aberta na frente. Um dos personagens utilizava uma bengala em cena. O que acabamos por fazer foi que, após o

assassinato, esse personagem, durante o processo de fuga, quando só tinha acesa em cena a luminária citada, batia com a ponta da bengala no centro da lâmpada, empurrando-a na direção do fundo da cúpula oval. Dessa maneira, a lâmpada se queimava e seu bulbo destruía-se em cacos. No entanto, como ela era pressionada contra o fundo da cúpula, os cacos não se espalhavam, pelo contrário, se concentravam em torno da luminária, evitando o risco de alguém se machucar com o vidro. A bengala era de madeira com a ponta de borracha, materiais isolantes, evitando qualquer risco de choque para o ator. Esse era nosso *BO* final: uma lâmpada sendo espatifada por um dos personagens que acabara de cometer um hediondo crime. Tal final possuía muito mais impacto do que o simples desligar de interruptores.

O outro truque diz respeito à cenografia: há no texto uma cena onde aparece uma máquina de encher bolas de gás. Em tal geringonça, balões de gás vazios são inseridos por um orifício e, de outro, saem cheios. Como fazer tal máquina? André chegou a ligar para o autor do texto e Matei disse que a melhor solução que ele havia visto era uma espécie de objeto cenografado com um homem em seu interior que pegava as bolas vazias, soprava para encher e as devolvia cheias. Não chegava a ser uma solução que nos interessasse. Achávamos de difícil execução e um pouco bizarra. Na nossa montagem, a cenografia, a cargo de Carlos Alberto Nunes, acabou por transformar todo o teatro em uma imensa máquina de bolas de forma muito engenhosa: em cada assento da plateia, quando da entrada do público, o espectador encontrava uma bola de gás cheia que, durante a apresentação, até a cena da máquina, permanecia em sua posse. No momento da cena, o personagem atirava as bolas vazias na direção do público, que, por sua vez, devolvia-lhe as cheias, em uma avalanche de bolas – naquele que era um dos momentos mais belos da encenação.

O processo de construção da peça, devido também a essa proposta narrativa de luz e som, teve um caráter altamente experimental. Tivemos que construir em uma sala de ensaio a estrutura proposta para a encenação. Colocamos as oito luminárias e os dois ventiladores na sala e deixamos para o manuseio dos atores. Durante a semana, iluminador e diretor musical compareciam regularmente aos ensaios para ver os usos que o elenco estava criando para os objetos e conversar com atores e diretor no sentido de limpar a cena, deixando apenas as ações fundamentais ou especialmente interessantes descobertas com os objetos. Para isso, contamos com a imensa imaginação do elenco composto por Alexandre David, Augusto Madeira e Cláudio Mendes. Além de saberem o texto de todos os personagens para poder trocar diariamente de

papel, foram capazes de criar um sem número de propostas com os objetos. Foi um processo intenso, de muito trabalho, no entanto, extremamente prazeroso. No que tange a esta dissertação, a reflexão em cima de *Pequenos trabalhos para velhos palhaços* visa trazer uma posição do iluminador em relação à cena na qual o que importa é o fato de todas as luzes que compõem o desenho de luz da peça serem, durante todo o tempo de duração da mesma, controladas por ações dos personagens, em uma narrativa absolutamente interna à cena. Esse foi o eixo principal da confecção do desenho de luz. Não poderia haver truques. Não havia espaço para a "teatralidade". A imensa crueldade da situação deveria estar exposta ao máximo para que o espectador realmente se incomodasse com o que ali estava acontecendo e pudesse refletir sobre os caminhos da nossa excludente sociedade de consumo. A ação dos atores, e não a vibração de cores ou a edição de imagens, é o princípio pelo qual se desenvolveu a estrutura, novamente em um caminho inteiramente diferente dos anteriores.

Esses dois processos deixam claro que o olhar do iluminador sobre a cena se constitui de maneiras diferenciadas, de acordo com as exigências da narrativa e com as propostas de encenação. Por que, então, localizar o foco na possibilidade de fragmentação do espaço e do tempo em articulações que remetem aos mecanismos de edição? Na conclusão, vou buscar traçar um pequeno histórico das mais importantes manifestações que utilizaram a imagem e o som em sua construção durante o século XX, trazendo à tona fatores que acabam por ser justificativas do porquê de esse tipo específico de enfoque da iluminação na construção da narrativa ser o mais comum.

CONCLUSÃO

A conclusão desta dissertação acabará por se dar em duas diferentes perspectivas: uma do ponto de vista da edição e outra do da iluminação cênica. Na perspectiva da edição, lançarei um pequeno olhar sobre como esse conceito foi de grande importância no desenvolvimento da sociedade do pós-guerras e regeu a maior parte de sua produção imagética. Sob a perspectiva da iluminação, buscarei a ideia que o pensamento do iluminador cênico, dentro da sala de ensaio, diante da cena, sempre acaba, em algum momento, por passar por uma fragmentação e uma rearrumação das ações com as quais se depara. Sempre lembrando, porém, que esta é apenas uma possibilidade dentre inúmeras que podem ser tomadas como ponto de partida na edificação do conceito principal que guiará a real participação da luz na narrativa.

Reflexos do Conceito de Edição na Sociedade Contemporânea

Uma questão que permeou o pensamento durante a segunda metade do século XX foi a questão da identidade do homem contemporâneo. A fragmentação que vem a reboque da globalização trazida pela constante e veloz modernização dos meios de circulação da informação, bem como as constantes aceleração e multiplicidade de atividades presentes na vida, deixa o homem sem referências para construir identidades unificadas. Assim, a ideia de territorialidade, que edificou a construção das identidades nacionalistas durante a primeira metade desse século, praticamente se desfaz como açúcar na água. O homem não mais consegue se enxergar como pertencente a um determinado grupo por ter um vínculo territorial com ele. Em fins do século XX, com o advento da internet, que traz a possibilidade de os homens se conectarem entre si nos mais diversos e longínquos locais, cada um busca os seus pares de acordo com as afinidades encontradas, independente de local, cor, credo, etc. Os grupos se formam sem levar em consideração as distâncias, e um só homem pode ter afinidade e estabelecer seu pertencimento a muito mais de um grupo. Desse modo, o homem do século XX passa a compor sua identidade

através da sua identificação com diversos e distintos grupos, sendo esta, por conseguinte, fragmentada, composta de diversas e diferentes influências.

A palavra fragmentação passa a fazer parte do dia a dia, e passamos a absorver o mundo e ter contato com ele através de estilhaços que nos bombardeiam diariamente pelos meios de comunicação de massa, que apregoam trazer a informação em tempo real. Temos contato com aquele fragmento no exato momento em que ele está acontecendo. A maior parte desse tipo de comunicação encontra-se atrelada a uma estrutura de imagem e som, e está sujeita a um procedimento de edição. Cabe aqui lembrar que mesmo os veículos de informação se utilizam de estruturas que foram desenvolvidas e cristalizadas pelos veículos de ficção. A linguagem do documentário tem fortes relações com o desenvolvimento do cinema clássico narrativo, e grandes pensadores do cinema, como André Bazin e Christian Metz, por exemplo, tratam profundamente das possibilidades de imagem e som em movimento serem entendidas como uma captação de um fragmento da realidade:

> Rompendo com os teóricos de vanguarda, Bazin olha a trajetória do cinema não como desenvolvimento rumo ao cinema puro absolutamente plástico e não narrativo, mas como uma progressão rumo a um estilo narrativo cada vez mais realista.[128]
>
> A impressão de realidade que o filme nos dá não se deve de modo algum à forte presença do ator, mas sim ao frágil grau de existência destas criaturas fantasmagóricas que se movem na tela incapazes de resistir à nossa constante tentação de investi-las de uma "realidade" que é a da ficção (noção de "diegese"), de uma realidade que provém de nós mesmos, das projeções e identificações misturadas à nossa percepção do filme. Se o espetáculo cinematográfico dá uma forte impressão de realidade, é porque ele corresponde a "um vazio no qual o sonho imerge facilmente".[129]

O ato de editar se faz presente na nossa vida de inúmeras formas, que permeiam nosso cotidiano em coisas corriqueiras, como a maneira com que arrumamos os temperos em *tupperware*, e em coisas mais sofisticadas, como a forma de organizar as informações em um computador, seccionadas em pastas e arquivos que obedecem a uma lógica própria do usuário, no caso o editor-chefe. Esses exemplos vêm apenas para demonstrar que estamos em contato com o ato de editar diariamente e muitas vezes inconscientemente.

---

[128] XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico* – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A. 1984, p. 65.
[129] METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 23.

Sabendo que a montagem nos acompanha desde sempre, o que estamos propondo é uma tentativa de entendimento de como ela se relaciona com a sociedade na qual estamos inseridos, seja como reflexo, seja como contestação da mesma. Começamos falando da fragmentação das identidades na sociedade do final do século XX e da construção e veiculação da informação em tempo real calcada nos processos de imagem em movimento e som. Esses dois acontecimentos têm uma profunda conexão com a estruturação da linguagem do cinema clássico-narrativo americano e também, desde a inserção da iluminação como elemento constitutivo da narrativa, do drama teatral.

No entanto, quando chegamos ao final do século XX e entramos no século XXI, acontece um fenômeno que será capaz de modificar essas ideias. Para chegarmos a compreender tal fenômeno, temos que pensar na avassaladora transformação que ocorre na maneira como a sociedade lida com as imagens durante o século XX. Do surgimento da fotografia, entendida como a mais clara possibilidade de reprodução do mundo real, aos dias de hoje, muita coisa aconteceu com a construção através da imagem. É claro que aqui faremos apenas uma reflexão sintética sobre o assunto, pois a evolução do mundo imagético durante o século XX, por si só, seria capaz de gerar um estudo imenso. Pois bem, podemos pensar que a fotografia traz essa mágica de captação de um fragmento, de um instante do tempo, do mundo real. Tira da pintura o *status* de principal veículo para representar a realidade, pois traz, contida em si, uma relação intrínseca entre o objeto fotografado e seu pertencimento ao mundo real.

O cinema adiciona o movimento à captação fotográfica, trazendo assim o que parecia faltar à fotografia para ser um pedaço do mundo real: a possibilidade de apreensão do tempo. O cinema do começo do século é, como já vimos, uma atração circense: a magia da máquina, por si só, é capaz de atrair o público. Logo, o cinema percebe, especialmente a partir de D.W. Griffith (1875-1948), sua capacidade de contar histórias. Tal capacidade se encontra intrinsecamente conectada com uma evolução da narrativa a partir da possibilidade de conexão de fragmentos distintos captados pela câmera: a montagem. Toda articulação que não levava em consideração tal possibilidade, tratando-se de uma dramatização diante de uma câmera fixa e imóvel em um tempo contínuo, mostrou-se sem impacto algum.

Desvincular-se da representação de realidade e conectar-se com a possibilidade de representação de algo relacionado com a imaginação do espectador foi um movimento marcante da estruturação da narrativa do cinema. Solto das amarras de representação da realidade, o

cinema, ainda no começo do século XX, se torna cinema de ficção e encontra manifestações que o aproximam da narrativa literária e do mundo da imaginação. Podemos pensar que os filmes do francês George Meliés (1861-1938) são um marco nessa direção. Mágico de profissão, Meliés filma em uma atmosfera de total irrealidade. Coloca-nos diante de cenários visivelmente construídos, distantes do mundo real, e apresenta personagens construídos quase como figuras oriundas de uma tradição do teatro popular ou do circo. Não tão distante no tempo dos filmes de Meliés, na Alemanha, no final da década de dez, consolida-se um movimento que ficou conhecido como expressionismo alemão. Trata-se de um país que vive os horrores da guerra e da derrota na mesma. Está destruído financeiramente, e imagens de morte e miséria assolam o cotidiano da vida alemã. Surgem, assim, filmes que possuem como temática horrores relacionados ao cotidiano, como o pedófilo assassino de crianças de *M – o vampiro de Dusseldorf* (1931), de Fritz Lang (1890-1976), a mitologia alemã, como *O Golem* (1920), de Paul Wegener (1874-1948) e Carl Boese (1887-1958), a literatura do horror, como *Nosferatu* (1922), de F.W. Murnau (1888-1931), a literatura romântica, como *Fausto* (1926), também de Murnau, os antigos horrores da história, como *Danton* (1921), de Dimitri Buchowetzky (1885-1932), ou aterradoras visões de futuro, como *Metrópolis* (1927), de Lang.

As características comuns a todos os filmes do período são a utilização do claro-escuro na fotografia – trazendo à tona um mundo de sombras e distorções –, a presença de cenários totalmente deformados, visivelmente construídos e distantes do mundo real, e uma interpretação exagerada e marcada por gestos intensos e grandes da parte dos atores. Paralelamente a isso, na Rússia, as bases da revolução de 1917 já se manifestam, e o cinema tem importante papel. O pensamento, no entanto, diferentemente da Alemanha, está ligado a representar o fortalecimento da classe operária e a demonstrar que o povo chega ao poder, destituindo do mesmo os czares que por lá se haviam perpetrado durante tanto tempo. Surgem importantes cineastas, como o já particularmente analisado nesta dissertação Sergei Eisenstein, e Dziga Vertov (1896-1954), que transformaram a maneira de pensar o cinema e influenciaram gerações e gerações de cineastas com suas ideias. Ideias estas relacionadas à montagem, no caso de Eisenstein, e à câmera como uma extensão do olho humano diante da vida, no de Vertov. Na América do Norte, começa a ser construída, na primeira década do século XX, especialmente a partir de avanços tecnológicos, como o descobrimento de lentes que permitiam o foco em distintas distâncias, e das experiências

de estruturação da narrativa de Griffith, o modelo que se tornou o predominante no cinema durante o último século: o cinema clássico-narrativo.

Do ponto de vista da informação, o primeiro avanço revolucionário foram as transmissões de rádio. A notícia chegava rapidamente graças ao rádio. O cinema ainda era preso apenas à imagem. Não havia o cinema sonoro, e o rádio era o principal veículo de comunicação. O surgimento do cinema sonoro começa a modificar esse panorama. O cinema passa a ser imagem e som. Aproxima-se ainda mais do mundo real e, ao mesmo tempo, oferece uma nova imensa gama de opções para a ficção. O cinema, em particular o norte-americano, começa então a construir um império relacionado aos mundos do entretenimento e da ficção.

Especialmente após a Segunda Grande Guerra, o cinema norte-americano começa a inserir na sua ficção e a difundir o chamado *american way of life*, ou seja, o modo de vida americano passa a ser veiculado como um trampolim para o sucesso e a felicidade. Com a passagem do tempo, acontece o primeiro de dois grandes fenômenos que irão modificar as relações da sociedade com a imagem e a informação: o surgimento da televisão, na década de vinte. A televisão leva a imagem sonora para dentro da casa do indivíduo. O rádio já havia transportado para o interior dos lares a notícia. Nas residências, possuíam-se rádios para ficar ciente de opiniões e acontecimentos. A força da notícia do rádio era tamanha que permitiu que um jovem ator e diretor de cinema chamado Orson Welles, em 1938, espalhasse terror nos Estados Unidos ao realizar uma transmissão com todas as características do radiojornalismo de então narrando uma invasão de marcianos em uma pequena cidade norte-americana.

Quando a imagem é também levada para os lares, a credibilidade no acontecimento é ainda maior. Parece que a televisão nos coloca diante do fato em si, não havendo possibilidade de dúvida quanto à sua veracidade. Ao mesmo tempo, abre-se uma porta para toda uma dramaturgia de ficção que passa a ter um público potencial muito maior que aquele que se dirigia espontaneamente para o cinema, pagando para ver o filme. No primeiro momento, a televisão é um aparelho para aqueles que possuem um maior poder aquisitivo, como acontece com quase todos os avanços tecnológicos calcados em pesquisas extensas. Logo, no entanto, seu custo torna-se acessível para a maior parte da população, transformando-a assim em um eletrodoméstico popular.

Nesse momento, começa o bombardeio maciço de imagens sobre o indivíduo do século XX. É claro que especialmente o cinema clássico-narrativo já exercia um fascínio imenso sobre o

grande público. Já existia a indústria cinematográfica, conhecida como *Hollywood*, calcada no chamado *star system*, que cristalizava a figura do ator. A história não importa muito, e sim o fato de que Marilyn Monroe, por exemplo, estará protagonizando o filme. No entanto, apesar de ser considerado um veículo que possui uma penetração muito maior que o teatro, por exemplo, o cinema tem um alcance reduzido se levarmos em consideração a capacidade de difusão da televisão. Uma nova perspectiva se abre para o produto de imagem e som – isso sem contar a possibilidade de autenticar a notícia ou a informação através da presença da imagem. Nesse sentido, o desenvolvimento de tecnologias que permitiam a transmissão da imagem em tempo real – ou seja, o receptador tem acesso à notícia praticamente no momento em que o fato está acontecendo –, como o satélite, é também fundamental.

Após o aparecimento da televisão, o mundo passa por duas grandes guerras, vive o horror da bomba atômica e os norte-americanos, vencedores da Segunda Guerra, fortalecidos economicamente, fazem do cinema a propaganda de seu sistema de vida. Com a popularização da televisão, essa propaganda encontra uma forma de se massificar ainda mais: "As ilusões da tela grande competem com os entretenimentos da íntima"[130]. Passa a haver um domínio do estilo americano de vida como reprodutor dos anseios da sociedade – uma sociedade que necessita se reconstruir, na qual indivíduos passaram por horrores de guerra e onde começa a ser percebida a ideia de nação como eixo central dessa reconstrução. A polarização gerada pelos anseios de domínio manifestados na guerra exacerba a ideia da divisão dos homens em grupos cuja identidade esteja relacionada às origens comuns e ao espaço geográfico que ocupam. O predomínio de um sistema de vida relacionado a uma determinada nação sobre os demais passa a ser uma importante ferramenta de dominação, e o cinema e a televisão são poderosas armas nesse sentido.

Enquanto o cinema se caracteriza como um veículo de grande alcance e a televisão como uma construção de estruturas narrativas derivadas da linguagem desenvolvida pelo cinema clássico-narrativo, tanto do ponto de vista da ficção dramática como do chamado documentário tradicional, que acaba influenciando a forma de tratamento da notícia como representação de uma verdade imediata, o teatro passa o século XX questionando o espaço dramático ilusionista do palco italiano: "A nova prática do teatro precisa corresponder a uma nova arquitetura"[131]. Há uma

[130] CANCLINI, Nestor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008, p. 41.
[131] ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p. 84.

busca por uma explosão do espaço e uma saída do palco italiano, procurando eliminar a distância entre palco e plateia, e fazer do espectador teatral um participante efetivo na ação da peça, e não um simples observador preservado. Nesse sentido, o possível reforço que as possibilidades proporcionadas pela iluminação representam para a ilusão do palco italiano caminha na contramão do desejo histórico do teatro. No entanto, a possibilidade de pensar o teatro como uma junção de manifestações autônomas de artistas que se relacionam de alguma forma com a produção teatral, como cenógrafo, figurinista, iluminador e diretor musical, que ganha força com o pensamento de que o encenador é tão importante ou mais que o autor, soberano reinante das produções teatrais até então (a cena deveria se dar sempre em função do texto), faz com que esses elementos passem a ser valorizados de uma forma como nunca dantes haviam sido. O teatro dramático, é certo, perde força graças ao grande poder de ilusão do cinema e, assim, também é forçado a buscar novos caminhos para chegar ao espectador.

Após o fortalecimento das identidades nacionais como sustentáculo da edificação das sociedades pós-guerras, acontece um novo avanço tecnológico que irá revolucionar o *status* social. Primeiramente, o aparecimento do computador, e, mais radicalmente, o do computador caseiro e sua popularização. Em seguida, o computador portátil, ou *notebook*. Cada cidadão teria acesso a uma máquina capaz de organizar sua vida e de realizar uma série de tarefas para si. A quantidade de trabalho do indivíduo era reduzida graças a uma máquina capaz de fazer parte de seu trabalho ou, melhor ainda, cada um poderia realizar mais tarefas no mesmo tempo despendido em seu trabalho anteriormente. Graças à socialização do computador, foi possível desenvolver uma rede de comunicação que o tivesse como principal instrumento: era o surgimento da internet. Os indivíduos de qualquer parte do mundo passam a ter a capacidade de se comunicar a distância. Obviamente, o impacto que isso traz em relação às fronteiras nacionais, estabelecidas como suporte da sociedade pós-guerras, é devastador. As fronteiras, sejam de origem geográfica, sejam culturais, são esfaceladas diante do fato de que todos podem se comunicar com todos e se identificar com aqueles que parecem seus pares em interesses. As culturas se entrelaçam, e a ideia de nação vai se dissolvendo. As imagens passam a chegar ao seu alvo também pela internet que, incrivelmente, tem um poder de difusão ainda maior que o da televisão. O bombardeio de imagens parece agora um moto contínuo. Todos estamos sujeitos a narrativas, maiores ou menores, construídas por imagens e sons a todo o tempo. Seja na rua, onde vemos *outdoors* e mensagens sonoras, seja em casa, onde por vezes ligamos a televisão e nos conectamos à internet

simultaneamente. O indivíduo passa a construir sua subjetividade colando fragmentos de tudo aquilo que o atinge incessantemente: é o cidadão fragmentado. De fato, na construção de sua subjetividade, o indivíduo acaba operando um processo também de edição. Ele seleciona parte do bombardeio a que se vê submetido e a cola, criando sentidos que acabarão por constituir sua subjetividade, mesmo que esse processo não se dê sempre de forma consciente. O novo mundo fragmentado parece ser o reflexo da ficção construída pela narrativa clássica editada. Nesse momento, a diferença entre vida e ficção passa a se constituir por uma tênue linha. O mundo se funde à ficção; imaginário e realidade se mesclam.

A partir dessa ideia, é difícil pensar que um profissional de iluminação cênica, que como qualquer outro indivíduo teve sua subjetividade construída a partir de fragmentos selecionados de tal caótico cotidiano e colados em busca da identidade e do sentido, possa evitar lançar um olhar sobre a cena que, pelo menos em um pequeno momento, não busque estilhaçar a narrativa em partes que se reconectarão na busca do efeito desejado. Tal olhar acabou por ser recorrente na criação de desenhos de luz no teatro e se estabeleceu, mesmo que inconscientemente, como uma prática que guia o olhar de iluminadores e diretores na composição da narrativa teatral. No entanto, como já vimos, não é o único. Mais do que isso, o próprio mundo já caminha em uma outra direção que acaba por impor novas aproximações.

A tecnologia que permitiu a construção e a difusão do computador, chamada de tecnologia digital, e que consiste basicamente em transformar qualquer tipo de informação em códigos de zeros e uns, ou de ligado e desligado, também acabou sendo, já em fins do século XX e começo do XXI, a responsável por uma nova transformação que redefinirá essa ideia de que a colagem de imagens e sons é um reflexo da vida cotidiana: é a chamada convergência digital. Trata-se de uma possibilidade de fundir todos os produtos ou bens culturais: livros, filmes, músicas, peças e informações passam a ser distribuídos instantaneamente e simultaneamente para *iPods*, telefones celulares, televisões, etc.:

> As fusões multimídia e as concentrações de empresas na produção de cultura correspondem, no consumo cultural, à integração de rádio, televisão, notícias, livros, revistas e internet. Devido à convergência digital desses meios, são reorganizados os modos de acesso aos bens culturais e às formas de comunicação.[132]

[132] CANCLINI, Nestor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008, p. 33.

O indivíduo deixa de ter sua subjetividade constituída por fragmentos e passa a tê-la ao mesmo tempo formada por uma unificação de tudo aquilo que agora está à sua disposição simultaneamente. Isso sem falar que a comunicação se dá na maior parte das vezes através da interação de indivíduos, e não de um único indivíduo sujeito a receber informações veiculadas para dentro da sua casa. A comunicação dialógica se impõe:

> A comunicação é cada vez mais dialógica e não monológica, então não se fala mais em transmissão e recepção, embora essa dimensão da comunicação já seja suficientemente problemática.[133]

Nesse momento, a sociedade encontra-se em um ponto de transição e instabilidade no qual uma nova relação do ser humano com o cosmos está se estabelecendo, como disse Pierre Levy em 1995:

> Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma dessas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos, em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado.[134]

Ainda incerta, essa nova relação não está diretamente relacionada à fragmentação do indivíduo e da sociedade, e sim à união de tudo em um só meio e da democratização do acesso à informação que gera uma ilusória sensação de liberdade e igualdade. Nesse sentido, o império do mundo editado, calcado na colagem e na articulação de fragmentos distintos que são capazes de constituir subjetividades e narrativas, parece não fazer mais tanto sentido. É necessário que tenhamos poder de criar juízos de valor sobre todas as narrativas e os diferentes sujeitos que nos rodeiam, agora vindos de qualquer parte do globo. A junção dos bens culturais parece dissolver por completo as diferenças culturais. Não somos mais constituídos por fragmentos de um mundo multicultural, pois não somos mais capazes de reconhecer as especificidades culturais. Temos uma sensação de que tudo está à nossa disposição e que vivemos em uma sociedade mais livre e

---

[133] HADDAD, Fernando. In: SAVAZONE, Rodrigo e COHEN, Sérgio. *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009, p. 26.

[134] LEVY, Pierre. In: SAVAZONE, Rodrigo e COHEN, Sérgio. *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009, p. 17.

democrática graças à acessibilidade provocada pela convergência cultural. Como isso criará reflexos na construção das narrativas, seja em que veículo for, ainda não sabemos, e há de se esperar observações das transformações contemporâneas para poder pensar sob uma nova óptica sobre o ato de contar histórias.

Iluminação como Edição ao Vivo. Uma Porta Entreaberta para um Oceano de Possibilidades

Ao iniciar uma reflexão em busca de uma analogia entre cinema e teatro tendo como base empírica a iluminação da peça *Sangue bom*, a aproximação mais imediata seria entre a iluminação cênica e a fotografia cinematográfica, visto que, dentro da construção da narrativa cinematográfica, é a fotografia que se utiliza da mesma matéria-prima da iluminação cênica: o refletor. A fotografia é, no cinema, a responsável pela geração da luz que incide sobre a cena.

Durante os anos que me dediquei ao estudo de cinema, seja no final da década de oitenta na UFF, seja no início dos anos dois mil na Universidade Estácio de Sá, também, paralelamente, participei de projetos práticos de cinema, por vezes vinculados à universidade, e por vezes não – poucos, em verdade, como responsável ou membro da equipe de fotografia. No entanto, o contato com o fazer cinematográfico me permitiu observar a atividade do fotógrafo em seu *habitat* natural. Além disso, no projeto de finalização do curso de graduação em Cinema, acabei por ser responsável pela fotografia de um curta metragem, momento em que tive contato direto com as preocupações e as técnicas utilizadas na construção da luz no filme. O fato é que a simples existência de um aparato, chamado câmera, entre o espectador e a cena provoca uma imensa distinção entre o pensamento voltado para a iluminação nos dois veículos. No cinema, a luz, em grande parte das vezes, deve ser equalizada para evitar deformações, sejam de cor – provocadas pela diferença de temperatura de cor das diferentes fontes utilizadas para iluminar a cena, que ao ser impressas na emulsão de prata fotográfica acabam por responder de forma indesejada se não forem tratadas devidamente –, sejam de intensidade – para evitar que parte da cena desapareça ou se torne absolutamente estourada em relação ao resto. O cinema, como provém de sua tradição de ferramenta capaz de capturar um fragmento da realidade, muitas vezes procura reproduzir para a

cena, mesmo sendo esta completamente ficcional, uma ambientação que permita ao espectador relacioná-la com o mundo exterior como parte dele. No caso do cinema clássico-narrativo, forma dominante no mercado de exibição, tal pensamento sobre a fotografia é quase uma regra. Certamente não era tal pensamento que norteava a utilização da iluminação como ferramenta da narrativa em *Sangue bom*, e muito menos o que levava à impressão cinematográfica que tínhamos ao assistir a peça.

Quando me aproximava do cinema clássico-narrativo, com o intuito de observar os mecanismos da fotografia e trazer a percepção de que sua manufatura se distanciava das estruturas utilizadas na peça *Sangue bom*, o que acabava por fazer era um seção dentro do universo cinematográfico. É claro que há outras possibilidades de construção da fotografia e que, dependendo de como esta se dá, pode haver uma aproximação maior com as estruturas da peça. Ficava clara, então, a necessidade de criar um recorte dentro da imensidão de possibilidades dos universos teatral e cinematográfico. Pensar em que tipo de teatro a peça se encaixava e conseguir um representante do cinema clássico-narrativo relacionado a ela foi o passo seguinte. Como está presente no corpo desta dissertação, *Sangue bom* foi por mim considerada uma peça representativa do drama teatral moderno, especialmente devido ao fato de sua narrativa ser fechada dialeticamente em si mesma, dentro de uma estrutura de causa e efeito, apresentando para o espectador um mundo autônomo em que este é incapaz de interferir. Ora, tal pensamento, o de um mundo paralelo que se descortina por uma janela para um espectador inerte, é também o eixo da construção do filme clássico-narrativo. Configurava-se, assim, um recorte para trabalhar: *Sangue bom* como representante do teatro dramático e um representante da narrativa clássica norte-americana. Faltava escolher tal representante. Para isso, acabei optando por procurar um filme clássico-narrativo que contasse a mesma história da peça. Foi aí que me veio à cabeça, quase imediatamente, o filme *Drácula de Bram Stoker*, do diretor norte-americano Francis Ford Coppola. Tinha sido arrebatado pela beleza visual do filme, bem como pela genialidade de transformar a temida história do vampiro em uma linda história de amor, quando vi o filme no ano de seu lançamento. Uma pequena avaliação já se mostrou suficiente para perceber que era possível enquadrá-lo como um exemplo da narrativa clássica, para perceber que ele seguia suas normas de construção. Nesse momento, fechava-se o ciclo em cima de quais seriam os objetos desta dissertação e já se poderia dizer que a aproximação entre a utilização da iluminação na narrativa de *Sangue bom* e o cinema clássico-narrativo, percebida empiricamente, não se dava

pela fotografia do filme, que por mais que pudesse, por momentos, se render ao fantástico agregado à tal história se a olhamos como um todo, segue a ideia de reproduzir fragmentos do mundo exterior na tela, o que definitivamente não fazia parte do pensamento de construção da iluminação da peça.

Por onde, então, acontecia tal aproximação? A peça apresentava uma série de pequenas cenas que, graças à dimensão reduzida dos bonecos, à sua multiplicidade e aos balcões móveis descobertos pelo diretor Miguel Vellinho, se sucediam em diferentes localidades do palco. De uma pequena cena, o olhar do espectador deveria ser conduzido para a seguinte, esquecendo-se da primeira para continuar seu mergulho em direção ao desfecho da história. Cabia à iluminação guiar tal olhar e fazer com que ele se deslocasse pelo palco focando apenas naquilo que interessava. Ela era o *link* que juntava as cenas para o olhar do espectador. Veio a pergunta: dentro da estrutura da narrativa clássica do cinema, que ferramenta é responsável por juntar as diferentes cenas caminhando irrefutavelmente em direção ao fim da trama? Fazia-se necessário, então, penetrar nas ideias que proporcionaram a edificação de algo tão sólido como a narrativa clássica cinematográfica em busca de uma resposta. Foi preciso mergulhar no sistema narrativo de Griffith para compreender como as descontinuidades inerentes ao ato de filmar foram absorvidas pelo seu processo e como um dos seus alicerces era justamente o maior responsável por tal caminho: a montagem!!! Talvez estivesse aí a conexão. A iluminação pensada como uma ferramenta capaz de juntar diferentes cenas, distintos fragmentos, e conduzir o espectador em direção ao fim. Juntar fragmentos distintos apreendidos em diferentes momentos pela máquina câmera parece ser a definição de montagem ou edição quando se fala em cinema ou produção em vídeo. As relações que se formam nessa junção são diversas. Relações de tempo, de espaço e a criação de significados que o simples colar de um plano em outro provoca parecem ser as mais significativas. Trazer à tona tais relações e buscar as relações de espaço e tempo que a iluminação provoca no teatro, em busca de suas semelhanças, foi a tentativa desta dissertação após analisar tais relações de uma maneira mais global e mergulhar mais detalhadamente em como tais relações aparecem em *Sangue bom* e em *Drácula de Bram Stoker* para tentar avaliar a semelhança entre os mecanismos. Ao final de tal análise, pode-se dizer que, de certa forma, o iluminador cênico, dentro da estrutura do teatro dramático, apesar de não ter as possibilidades de deslocamento no espaço e no tempo proporcionadas pela edição cinematográfica e por sua

liberdade, não deixa de, em algum sentido, ser um editor de cenas ao vivo, já que o teatro acontece em tempo real, diante do espectador.

O processo de criação de luz de um espetáculo teatral começa com um convite de uma determinada produção a um profissional de iluminação e um acerto financeiro. De uma maneira geral, o passo seguinte é o iluminador receber o texto e entrar em contato com ele, caso exista um. Sucedem-se vistas do ensaio da peça e conversas com a chamada "equipe de criação", constituída por direção, cenografia, figurino, iluminação, direção musical e, cada vez mais, um responsável por produção de imagens projetadas. Ao se deparar com o ensaio, o iluminador tem que ter algum tipo de olhar sobre a cena. O que quero aqui dizer, apresentando tal fato como principal conclusão desta dissertação, é que faz parte desse olhar do iluminador sobre a cena a percepção de como a narrativa é fragmentada e rejuntada. Seu pensamento passa por como ele vai seccionar a narrativa e rearrumá-la. É o pensamento de um editor! Nem sempre esse pensamento é essencial para o resultado final da peça, e, por vezes, os princípios utilizados na construção da mesma nos levam a abandonar tal olhar. No entanto, ele faz parte da forma como o iluminador olha a cena na sala de ensaio, mesmo que depois venha a desprezá-la, e, muitas vezes, acaba por ser o eixo principal que norteia a participação da iluminação como ferramenta da narrativa.

Entender que o iluminador cênico lida diretamente com uma ferramenta capaz de reorganizar a narrativa espacial ou temporalmente e que ele pode (que fique bem claro que é uma possibilidade, e não uma norma) construir uma cadeia de imagens sequenciadas e interferir no fluxo da história contada é o desfecho da analogia proposta. Apesar de o objeto específico desta dissertação, a peça *Sangue bom*, ter sido aqui colocada como representativa do teatro dramático, para que a iluminação funcione como um elemento de edição não é necessário que estejamos diante de um drama. Não é necessária nem a existência de uma história compreensível com início, meio e fim. "Editar" é uma possibilidade de interferência da luz sobre a cena que se faz sempre presente enquanto possibilidade. Da mesma forma que há possibilidades de interferência da luz sobre a cena que partem de outros tipos de olhar. Pode-se construir toda a narrativa de uma peça desconsiderando essa possibilidade de entender a iluminação como fragmentadora e rearranjadora, ou minimizando-a em prol de alguma outra condição mais interessante. Dessa forma, pareceu-me que esta dissertação deveria também passear por algumas outras possibilidades de construção pela luz. Os vinte anos de atividade no mercado me proporcionaram experiências muito diversificadas, e muitas delas deixavam de lado a visão montadora da luz e

partiam de outros princípios para edificar a narrativa. Citar algumas de tais experiências era necessário para deixar claro que tenho o entendimento de que a analogia entre iluminação e montagem é uma das alternativas, e não uma verdade absoluta. Restringir a essa possibilidade as formas que a iluminação possui de criar interferências na narrativa teatral seria uma visão excludente e tacanha da ferramenta que temos à disposição.

A montagem também foi e pode ser utilizada de forma completamente diferente daquela usual que vemos cotidianamente no cinema dominante e na televisão, dentro de nossas casas, visto que esta importou para a grande maioria de seus produtos a forma clássica cristalizada pelo cinema norte-americano. Estamos de tal forma cercados por essa maneira de editar imagens que ela já nos parece natural; temos a impressão de que a vida é capturada pela câmera seguindo tais normas de construção. Não é! Isso é apenas uma forma de construir narrativas a partir de fragmentos de imagem! Era importante, também, a partir desse ponto de vista, trazer outros pensamentos sobre a montagem. Mostrar que, como a iluminação no teatro, a montagem no cinema é uma ferramenta que pode ser usada de diversas maneiras, e que a forma dominante não é única e, muito menos, melhor que as demais – é apenas mais uma! Para isso, trouxe à tona o trabalho do cineasta soviético Sergei Eisenstein, que não apenas testou outras formas de editar imagens, como também deixou escritos sobre seu pensamento a respeito da montagem, bastante diverso daquele que surge com as experiências de Griffith.

Após conseguir, mediante uma análise comparativa das estruturas de iluminação em *Sangue bom* e montagem em *Drácula de Bram Stoker*, expandidas para o cinema clássico-narrativo e o teatro dramático, consolidar a ideia de que o ato de editar com a luz no teatro é uma importante possibilidade de utilização de tal ferramenta, era necessário abrir o leque de opções, mostrar que existem inúmeras possibilidades, já exploradas ou ainda inexploradas, à espera de que a imaginação de cada um de nós, que nos propomos a criar com a luz, as desvendem e tragam à superfície. Não há regra de como compor com a iluminação! Devemos ser livres para criar e usar nossa imaginação, tendo sempre em conta que a peça, o teatro, é maior que nosso ego e que estamos servindo a uma criação coletiva comandada pela figura do diretor, que será o responsável por forma e conteúdo finais da obra.

A iluminação utilizada como editora de imagens ao vivo talvez seja a forma mais comum como a vemos nos palcos hoje em dia. É um procedimento que certamente podemos encontrar com muita facilidade entre as peças que estão em cartaz em qualquer grande centro.

Restava, ainda, compreender o porquê disso, por que tal forma de fazer tornou-se tão comum. Era preciso pensar um pouco sobre o que aconteceu com a sociedade do pós-guerras que levou as ideias de fragmentação e reorganização a serem um dos alicerces da vida em tal período. A compreensão desse fato acabaria por nos fazer entender, também, por que a montagem é parte integrante de nosso cotidiano, e como as identidades da segunda metade do século passado se construíram a partir de reorganizações de fragmentos que nos bombardeiam em escala astronômica diariamente e, por conseguinte, por que reproduzimos tais formas em nosso fazer artístico. Por isso ainda, ao final, dediquei uma leve reflexão, muito rápida e diminuta, à sociedade do pós-guerras e a como a ideia de fragmentação a perpassou e se estabeleceu como uma das mais importantes da segunda metade do século XX, sendo o cinema seu veículo por excelência, visto que sua matéria-prima é forçosamente o fragmento.

Conseguir abrir uma porta para que se comece uma exploração mais profunda das potencialidades da iluminação cênica dentro da narrativa teatral é o desejo desta dissertação. Talvez, dentro do processo de construção da cena, a luz seja o mais abstrato dos elementos envolvidos. Fisicamente entendida como matéria e onda eletromagnética simultaneamente, parece impalpável. Não somos capazes de vê-la, apenas de perceber o resultado de sua incidência sobre os objetos. Por isso, por vezes, é tão complicado para aqueles que não lidam cotidianamente com seu fazer no teatro visualizar os resultados pretendidos com um projeto de iluminação. Conversas com diretores podem ser difíceis, pois não é simples fazer com que alguém perceba uma ideia quando não somos ainda capazes de mostrar nada de concreto. É certo que a tecnologia vem evoluindo e que, hoje em dia, existem os simuladores de luz em três dimensões. No entanto, além de caros, construir um modelo em três dimensões e depois iluminá-lo de acordo com cada um dos efeitos pretendidos é extremamente trabalhoso, e, na sociedade em que vivemos, no Brasil, país de terceiro mundo, onde a sobrevivência nos impõe estar fazendo vários projetos simultaneamente, o tempo para realizar simulações é escasso. Além disso, simulações não são capazes de dar conta da imensa quantidade de combinações possíveis através de uma mesa de luz, muito menos de perpassar os movimentos de luz que se sucedem no decorrer do tempo de uma peça. O resultado é aproximado. Um cenógrafo e um figurinista podem mostrar desenhos que praticamente tornam concretas suas ideias; um diretor musical pode cantarolar; um *videomaker* trazer imagens capturadas e retrabalhadas; já o iluminador...

Em uma conversa informal com o iluminador Paulo César Medeiros, companheiro de profissão, ele me relatou que o que o levou a fazer luz foi o fato de, ao ver um *show* da cantora Maria Bethânia, não conseguir prestar atenção em outra coisa que não fosse a luz. Segundo ele, foi ali que se deu conta do incrível poder que tal ferramenta possuía e onde decidiu ser sua manipulação seu desejo profissional. É necessário começar a pensar sobre ela para podermos explorar mais acentuadamente suas possibilidades. A luz enquanto edição é o foco principal aqui abordado, mas é apenas um pequeno empurrão na porta, que, mal a mal, ficou entreaberta. Afinal de contas, mesmo não sendo uma ferramenta que possa ser explorada pela literatura, a luz se faz contundentemente presente até no livro mais vendido do mundo: a Bíblia. Em Gênesis, capítulo um, versículos três e quatro: "Deus disse: faça-se a luz! E a luz foi feita. Deus viu que a luz era boa e separou a luz das trevas."

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Elza de. **História do teatro universal**. Rio de Janeiro: [S.n.] (Apostila 2, C.A.L. – Regular 1).

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas**. São Paulo: Edusp, 1993.

AMIEL, Vincent. **A estética da montagem**. Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010.

APPIA, Adolph. **A obra de arte viva**. Lisboa: Arcádia, [s.d.].

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Max Limonad, 1987.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável** [cinema e pintura]. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

AUTRAN RIBEIRO, Pedro. O Estado de São Paulo. Grupo Sobrevento/histórico/Mozart/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/mmproj.pdf>.

BAZIN, André. In: AMIEL, Vincent. **A estética da montagem**. Lisboa: Edições Texto e Grafia LTDA., 2010.

BURCH, Noel. **Práxis no cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1973**.**

CANBY, Vincent. "Coppola's dizzy vision of Dracula". **The New York Times**. Disponível em: <www.thenewyorktimes.com>. Acesso em: 1 set. 2006.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CARNEIRO NETO, Dib. O Estado de São Paulo. Grupo Sobrevento/histórico/Mozart/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/mmproj.pdf>.

CERRONE, Lúcia. "Sempre muito bom". **Jornal do Brasil**. 1º dez. 1999, Caderno B/Crítica, p. 2.

CESARINO COSTA, Flávia. **O primeiro cinema**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CHATMAN, Seymour. **História e discurso**. A estrutura narrativa na ficção e no filme. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

CONLEY, S. **Festival 2000** ***Wrap Up. WOW! – What´s on Where – Eircom Dublin Theatre Festival***. Out. 2000. Grupo Sobrevento/histórico/Beckett/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/bkproj.pdf>.

COHN, Sérgio; SAVAZONE, Rodrigo. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial, 2009.

COPPOLA, Francis Ford. “As novas tecnologias: linguegem de cinema e linguagem eletrônica”. In: **Asi de simple II**. Cuba: Ollero e Ramos Editores SL, 1997.

COPPOLA, Francis Ford; HART, James V. **Dracula**: the film and the legend. New York: Newmarket Press, 1992.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do espectador.** São Paulo: Hucitec, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: 34 LTDA, 1998.

DRÁCULA cheio de suingue. **Veja Rio**. Rio de Janeiro, 16 maio 2001. Caderno Adolescentes.

EBERT, Roger. “Bram Stoker’s Dracula”. **Chicago Sun Times**. Disponível em <www.chicagosuntimes.com >. Acesso em: 1 set. 2006.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002a.

_____. **O sentido do filme**. Rio de janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca, as influencias de Max Reinhardt e do expressionismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

FRISCH, Max. Tagebücher 1946-49. Frankfurt am Main, 1970, p. 65. In: LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2007.

GALINDO, Rogério Waldrigues. “Um filme de detetives no palco”. **Gazeta do Povo**. Caderno G, p. 4.

GILLETTE, J. Michael. **Designing with light**. Mountain View, California: Mayfield Publishing Company, 1989.

GOMES DE MATTOS, A.C. **Do cinetoscópio ao cinema digital**. Breve história do cinema americano. Rio de Janeiro: Rocco, [s.d.].

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2004.

GUNNING, Tom. **D.W. Griffith & the origins of American narrative film**. Illinois: University of Illinois Press, 1994.

GUTKOSKI, Cris. “Esse triângulo amoroso é um terror”. **Zero Hora**. 25 set. 2001, Segundo Caderno, p. 6.

GÚZIK, Alberto. “Bonecos de Beckett: teatro a sério. (E as peças do dramaturgo ganham humor).” **Jornal da Tarde**, São Paulo, 09 jul. 1993. Divirta-se, p. 2-A.

HADDAD, Fernando. In: SAVAZONE, Rodrigo e COHEN, Sérgio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.

HELIODORA, Bárbara. O Globo – Grupo Sobrevento/histórico/Beckett/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/bkproj.pdf>.

HINSON, Hal. "Bram Stoker's Dracula". **The Washington Post**. 13 nov. 1992. Disponível em: <www.washingtonpost>. Acesso em: 1 set. 2006.

HOWE, Densson. "Bram Stoker's Dracula". **The Washington Post**. 13 nov. 1992 Disponível em: www.washingtonpost . Acesso em: 1 set. 2006.

IDRICEANU, Flavia; BARTLETT, Waine. **Lendas de sangue**. São Paulo: Madras, 2007.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler, uma história psicológica do cinema alemão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

LECOUTEUX, Claude. **História dos vampiros**. São Paulo: Unesp, 2003.

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

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e montagem**. São Paulo: Ática, 1987.

LEVY, Pierre. In: SAVAZONE, Rodrigo e COHEN, Sérgio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.

LUIZ, Macksen. "Humor, técnica e mistério". **Jornal do Brasil**, 30 ago. 2004. Caderno B.

MACHADO, Arlindo. In CESARINO COSTA, Flávia. **O primeiro cinema**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

McNALLY, Raymond; FLORESCU, Radu. **Em busca de Drácula e outros vampiros**. São Paulo: Mercuryo, 1995.

MELO, Janaina Cunha. "Animação com jeito de cinema". **Jornal Estado de Minas**. 15 jun. 2005, Cultura, p. 10.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

Filme noir. Site Cultural Muito. Disponível em: <http://www.muito.com.br/130804-teatro.htm>. Acesso em: 13 ago. 2004.

OLIVEIRA,Vanessa Teixeira de. **Eisenstein ultrateatral**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAIVA, Vany. Exercícios de interseção. Carta Maior – Agência de Notícias. 25 ago. 2004, p. 2. Disponível em: <http://agenciacartamaior.uol.com.br/arte/imp_visualiza _arte.asp?id=2309>.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

SÁ, Fátima. "Vampiro sangue bom". **Veja Rio**. 10 nov. 1999, Caderno Adolescentes.

SANDRONI, Luciana. O Globo – Grupo Sobrevento/histórico/Mozart/Projeto. Disponível em: <http://www.sobrevento.com.br/tec/mmproj.pdf>. Acesso em: 4 de julho de 2010.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama burguês**. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2004.

_____. **Teoria do drama moderno (1880-1950)**. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2001.

TODOROV. Introducting to poetics, p. 38. In: GUNNING, Tom. **D.W. Griffith & the origins of American narrative film**. Illinois: University of Illinois Press, 1994.

TRIGO, Thales. **Equipamento fotográfico. Teoria e prática**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 1998.

VELLINHO, Miguel. In: BESSA, Silvia. **Marionetes da desilusão**. Noolhar. 26 nov. 2004, p. 1. Disponível em: <http://adm.noolhar.com/servlet/opovo?event=ctdi_noticiaForPrint&NOT_cod=420904>. Acesso em: 21 jun. 2010.

_____. Ação! As aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano I, n. 1, p. 168, 2005.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico** – A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984

_____. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac & Naif, 2003.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Drácula de Bram Stoker

Direção: Francis Ford Coppola

Elenco:Gary Oldman, Winona Ryder,Anthony Hopkins, Keanu Reeves, Sadie Frost, Richard E. Grant, Cary Elwes, Bill Campbell, Tom Waits e outros

Roteiro: James V. Hart

Produção: Francis Ford Coppola, Fred Fuchs e Charles Mulvehill

Produção Executiva: Michael Apted e Robert O'Connor

Direção de Fotografia: Michael Ballhaus, A.S.C.

Desenho de Produção: Thomas Sanders

Edição: Nicholas C. Smith, Glenn Scantlebury e Anne Goursaud, A.C.E.

Desenho de Figurinos: Eiko Ishioda

Música: Wojciech Kilar

Efeitos Visuais: Roman Coppola

Produção de Elenco: Victoria Thomas

Co-produção: James V. Hart

Produtor Associado: Susie Landau

Filmagem da Peça Sangue Bom da Cia. Pequod de Teatro de Animação realizada no 6º. Festival Internacional de Teatro de Boncos de Belo Horizonte(MG) - 2005

Ficha técnica da peça:

Direção e roteiro: Miguel Vellinho

Elenco: Mariane Gutierrez, Symone Strobel, Liliane Xavier, Márcio Nascimento e Márcio Newlands

Cenografia: Andréa Renck

Figurino:Maurício Carneiro

Iluminação: Renato Machado

Trilha sonora: André Luiz

Confecção de bonecos e adereços: Andréa Renck, Gabriela Bardy, Márcio Newlands e Miguel Vellinho

Coordenação geral da montagem: Cia. Pequod de Teatro de Animação