

A arquitetura do simbólico: do 'Teatro Total' às tecnologias digitais

Carlos Eduardo Ribeiro Silveira

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UNIRIO

Doutorando - Processos e Métodos da Criação Cênica – Orientadora prof^a. Dra^a Evelyn F. Werneck Lima

Professor de História da Arquitetura e Urbanismo – Curso de Arquitetura e Urbanismo; – História das Artes e do Design - Curso de Design de Interiores - Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora/ CES-JF

Este projeto pretende contemplar uma melhor compreensão da linguagem acerca do espaço cênico, das performances e das edificações voltadas para o teatro através dos processos de concepção do espaço no qual ocorrem as relações cena/público ou prática cênica. A linguagem da encenação teatral contemporânea é extremamente diversificada e complexa, onde não há como negar a presença das tecnologias digitais e dos espaços virtuais. Desta forma, dois estudos de caso serão pontuados: o **Totaltheater** (Walter Gropius), e a **Sticky and Sweet Tour**, da artista Madonna, aproximando esses espaços distintos, mas que cumprem papéis iconográficos semelhantes, cada qual ao seu tempo, e traçar paralelos sobre as espacialidades em ambos, partindo desde a área da arquitetura, da história dos espetáculos, da construção dos espaços cenográficos, até chegar às novas mídias digitais.

Palavras-chave: arquitetura de teatros, construção de espaços cênicos, artes cênicas, *Totaltheater*, teatro elizabetano.

INTRODUÇÃO

O enredamento do mundo real atinge níveis inimagináveis, uma vez que os avanços científicos e tecnológicos mudaram de maneira considerável as formas de compreender o mundo. As noções de espaço¹, tempo e presença foram desconstruídas e os conceitos de real e ficcional confundem-se. Diante desta realidade, a arte, no intuito de atender às novas exigências, caracteriza-se pela interdisciplinaridade e pela diversidade. Para ter o fôlego necessário para incorporar os novos conceitos insurgentes, os espaços para performances

¹ “Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar. A hipótese aqui defendida é que a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em si antropológicos e que, contrariamente à modernidade baudeleriana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a ‘lugares de memória’, ocupam aí um local específico e circunscrito.” (AUGÉ, 1994, p. 73)

devem manter um distanciamento crítico necessário em relação à tradição, e a abertura criada pela ampliação do lugar teatral é um extenso caminho para tal realização.

A cenografia é uma manifestação espacial que se encontra no meio do caminho entre a arquitetura e a arte e, ainda nas palavras do cenógrafo Gianni Ratto (1999, p.22), “é o espaço eleito para que aconteça o drama ao qual queremos assistir. Portanto, falando de cenografia, poderemos tanto entender o que está contido num espaço quanto o próprio espaço.” O fazer cenográfico trabalha com operadores da prática artística que muito têm a contribuir para a produção, compreensão e crítica do espaço gerado pela prática arquitetural, assim como para a sua análise. Percebe-se, de maneira clara, que uma das formas possíveis de buscar uma melhor compreensão da linguagem da encenação teatral contemporânea seja através dos processos de concepção do espaço onde ocorrem relações diversas entre cena/público; relações estas que vêm sendo cada vez mais mediadas pelas “novas tecnologias”. Sendo que

a virtualização não só muda a natureza do espaço, mas também amplia o sentido de presença. A virtualização do espaço-tempo, que tem como expressão o espaço virtual no contexto digital ou ciberespaço, estabelece um novo campo para as experiências. Esse campo de experiências só pode ser vivenciado porque o espaço virtual do qual trata a sociedade da informação está conectado, pela tecnologia, ao espaço físico. (PIAZZALUNGA, 2005, p.26)

As propostas mais notáveis do teatro do século XX até hoje buscaram formas inovadoras de concepção espacial, repensando ou abolindo paradigmas e tradições, instaurando novos processos. Somente na segunda metade do século XX as experimentações práticas ganharam fôlego e alguns grupos obtiveram sucesso nesta empreitada rumo a uma nova forma de espacialização do espetáculo.

Desta forma, esta pesquisa versa sobre a evolução da cenografia no teatro ocidental (especificamente a partir dos Movimentos de Vanguarda do início do século XX até os espaços cênicos destinados a performances no mundo contemporâneo), relacionando-a às possibilidades espaciais e técnicas das edificações teatrais² e dos espaços cênicos, no período recortado. Este projeto também busca trabalhar com uma conceituação do projeto cênico como síntese histórica, técnica, gráfica, virtual, digital e simbólica, estruturando a construção da cenografia em relação às questões apresentadas (pelas arquiteturas de teatros e espaços de representação dramática itinerantes). Serão analisados aspectos das

² Como nos explica a professora e pesquisadora Evelyn Furquim Lima (2006, p.12), “o espaço teatral resulta do somatório dos espaços dramáticos, cênicos, lúdicos, textuais e interiores e verifiquei que permanecem também os teatros edificadas segundo o modelo italiano, ainda que alguns desses edifícios pareçam, à primeira vista, imbuídos de certa modernização.”

linguagens espaciais e visuais no processo de criação e produção cênica, identificando as características dos diversos desenhos (soluções) que atendam aos dois estudos de caso aqui propostos: o *Teatro Total*³, de Walter Gropius, e o espaço cênico criado para a turnê da cantora Madonna, *Sticky and Sweet Tour 2008*.

Em 1927, Walter Gropius então diretor artístico da Bauhaus em Dessau, projetou para Erwin Piscator, “Teatro Total”, edifício idealizado como o espaço próprio para os novos espetáculos de agitação e propaganda em desenvolvimento. O projeto de Gropius consistia em um edifício teatral polivalente que permitiria uma série de mobilidades e multifunções espaciais, podendo ser utilizado como arena, anfiteatro ou palco lateral. Apresentava dispositivos cênicos como palco giratório, passarelas laterais e todo tipo de conformação cênica necessária para um espetáculo didático para as massas.

Se pudermos aqui, traçar um paralelo entre aquele teatro e os espaços contemporâneos para performances, observamos que o “Teatro Total” tornou-se, em sua totalidade, o espaço de representação. Sua arquitetura deveria ser capaz de exprimir a realidade das ações dramáticas e definir papel da técnica no interior do drama. O projeto de Piscator para um teatro em Berlin resvalava diretamente na propaganda das novas ideias revolucionárias vindas de Moscou: o texto era criado a partir de discursos, notícias de jornais, memórias, artigos e diálogos impressos. A encenação de Piscator, em palcos básicos e cenários com projeções de filmes e imagens (entendemos aqui outra semelhança formal e funcional com as “caixas” que se prestam aos palcos nas performances pós-modernas), expandindo o texto ao contexto sócio-político, misturando acontecimentos dramáticos e a recente história européia.

Erwin Piscator consolidou esse novo modo de fazer cenografia incluindo novos meios em sua síntese total de espetáculo. Ao pesquisarmos sobre suas intenções, percebemos que a preocupação central era elevar o teatro às dimensões da história através da tecnologia da cena quando, por exemplo, para a montagem de *As aventuras do bravo Soldado Scwejk* utilizou duas esteiras rolantes que atravessavam o palco em sentidos contrários, permitindo a continuidade ininterrupta da ação.

Por ser ousado demais para aquele momento, o projeto do Teatro Total, do arquiteto e então diretor da Bauhaus, Walter Gropius, nunca foi construído. Entretanto, serviu como semente e modelo de espaço cênico ideal tanto para as edificações teatrais que foram construídas posteriormente, quanto para as novas possibilidades cênicas tecnológicas do mundo contemporâneo e que pretendemos analisar neste projeto.

³“O projeto refletia igualmente o pensamento de Gropius, que o traduziu para a arquitetura, acreditando que, no ambiente urbano, o teatro tem função preponderante de promover a comunhão social, eliminando praticamente a distinção entre palco, platéia, atores e espectadores.” (idem, p.23)

No ano de 2007, a maior artista *pop* do planeta, Madonna Ciccone⁴, dá início aos preparativos de sua próxima turnê mundial, *Sticky and Sweet Tour 2008*⁵, para divulgar seu mais recente álbum, *Hard Candy*. A primeira etapa da turnê visitou mais de 10 países – incluindo o Brasil – e a segunda, percorreu alguns países do leste europeu. Segundo declaração da própria artista, seus concertos não são shows de rock tradicionais, mas sim interpretações teatrais de suas músicas, onde figurino, iluminação, dança, cenários e referências artísticas são parte tão importantes do espetáculo quanto a própria música: como uma grande instalação de arte. Assim, a ação dramática extrapola os limites do palco onde se desenrola o evento materializado e leva os espectadores para um mundo virtual proposto pela cantora, onde tudo se torna possível.

Madonna quer ser linha de frente no mundo do entretenimento e, para isso, trabalha com os melhores produtores, músicos, coreógrafos, bailarinos, equipes de som, estilistas, *light designers* e cenógrafos. Para dar forma a esse turbilhão de informações, sua equipe tem acesso ao que há de mais novo em termos de tecnologia, incluindo as novas tecnologias digitais. Neste show, em especial, o espaço cenográfico contava com um gigantesco cubo (localizado na parte central do palco principal) cujas faces eram grandes telões que, na abertura do espetáculo, decompunham-se, transformando e retransformando o cenário durante o show. Para conjugar todas as partes deste evento, o time ensaiou exaustivamente durante três meses, em seções, todas com a participação ativa da artista: concepção e desenho do espetáculo, escolha dos estilistas e figurinos, arranjos com os músicos, bailarinos e coreografias e, por fim, montagem total do cenário e ensaios gerais onde todas as partes eram amarradas. A estrutura geral do concerto contava com um palco principal, quatro grandes telões de LCD (cúbicos, que se decompunham), uma passarela, um palco satélite, um telão cilíndrico (também de LCD), esteiras e elevadores hidráulicos, além da iluminação e sonorização.

A criação de espaços e imagens cênicas misturou ficção e realidade, construindo espaços mentais apenas reconhecíveis pela montagem das cenas. As novas mídias buscam o equilíbrio entre imagens filmadas, animações, gráficos e tipografia, que revitalizou os conceitos narrativos e cênicos com a imagem fragmentada e editada. Estes novos meios cênicos alteraram os conceitos de tempo e espaço, e suas possibilidades de edição

⁴ “Madonna desperta o interesse de estudos culturais porque sua obra, sua popularidade e sua influência revelam importantes características da natureza e da função da moda e da identidade do mundo contemporâneo.” (KELLNER, 2001, p. 336)

⁵ “A turnê estreou em **Cardiff**, capital do País de Gales (Wales), na Inglaterra, que fica a três horas de Londres. Madonna se apresentou em **estádios grandes** e não só em pequenas arenas, como preferia no passado. A idéia foi fazer menos shows em cada cidade para assim poder **viajar mais**, e assim incluir outros países [...]” Fonte: Madonnaonline. Disponível em: < <http://www.madonnaonline.com.br/tours/stickysweet.asp> >. Acesso em: 04/12/2009.

constroem novas realidades, novos caminhos que proporcionam à atual cenografia a criação de lugares sem fronteiras, ambientes imaginários altamente habitáveis.

Admitimos que o indivíduo espectador torna-se participativo e atuante e, desta forma, deixa uma situação de inexistência em relação ao evento e adquire uma condição de sujeito. O espaço deixa de ser construído por uma prática de adaptação ou ajuste a um lugar pré-existente, autônomo, e passa a ser orientado por uma nova prática. A cenografia amplia-se, funde-se à arquitetura e abre possibilidade de existência de uma experiência no espaço e no tempo próprios do evento no qual se permite uma troca e uma interação diferenciadas entre os elementos envolvidos: o espaço cênico passa a ser mais que o lugar da ação, torna-se um lugar de ação. Desta forma,

parecem exageradas as afirmações pós-modernas referentes à completa dissolução do sujeito na cultura contemporânea. Em vez disso, parece que a cultura da mídia continua fornecendo imagens, discursos, narrativas capazes de produzir prazer, entidades e posições de sujeito de que as pessoas se apropriam. [...] A vantagem disso tudo é que as identidades pós-modernas indicam que é preciso mudar, podemos nos reconstruir, que podemos libertar-nos dos laços e das restrições das quais nos escondíamos. (KELLNER, op. cit, pp, 333-334)

Bibliografia

ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. Tradução Joana Angélica d'Ávila Melo. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Tradução Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 1994.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. Tradução Antônio de Pádua Danesi. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. (org). **A arte secreta do ator: dicionário de antropologia teatral**. São Paulo: Hucitec/UNICAMP, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. Tradução Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Magia, técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v.1).

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro**: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEL CASTILLO, Sonia Salcedo. **Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Tradução Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus: 1919 – 1933**. Tradução Casa das Línguas Lda. Taschen, 2006.

DUARTE, Fábio. **Arquitetura e tecnologias de informação da Revolução Industrial à Revolução Digital**. São Paulo: UNICAMP, 1999.

ECO, Umberto. **Tratado Geral de Semiótica**. Tradução Antônio de Pádua Danesi e Gilson Cesar Cardoso de Souza. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

FERREIRA, Inês Karin Linke. **Inter/loc/ação**: a concepção da obra e suas dependências espaciais. 2007. 135f. Mestrado (Dissertação) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

FOUCAULT, Michel. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. (Coleção Ditos e Escritos, vol. III).

FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GEORGE, David. **Teatro e antropofagia**. São Paulo: Global, 1985.

GIEDION, Sigfried. **Espaço, Tempo e Arquitetura**. São Paulo, Martins Fontes, 2004.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

GOLDBERG, Roselee. **A arte da performance**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz T. da Silva, Guacira L. Louro. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

JUNQUEIRA, Ivan. **Projeto, resgate e desenvolvimento de técnicas cênicas**. Rio de Janeiro: 1992.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

LIMA, Evelyn Furquim Werneck. **Das vanguardas à tradição: arquitetura, teatro e espaço urbano**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2006.

Madonna.com. Disponível em: < <http://www.madonna.com/> >. Acesso em: 04/12/2009

Madonnaonline. Disponível em: < <http://www.madonnaonline.com.br/tours/stickysweet.asp>>. Acesso em: 04/12/2009

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989.

MUMFORD, Lewis. **A Cidade na História**. Tradução Neil R. da Silva. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

NESBITT, Kate (org.). **Uma nova agenda para a arquitetura - antologia teórica 1965 – 1995**. Tradução Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. Tradução Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 1996.

PIAZZALUNGA, Renata. **A virtualização da arquitetura**. Campinas: Papyrus, 2005.

Quadriennial de Praga. Disponível em: <<http://www.pq.cz/en/>>. Acesso em: 04/12/2009

RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema**. São Paulo: Ed. SENAC, 1999.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SERRES, Michel. **Os cinco sentidos – filosofia dos corpos misturados**. Tradução Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SILVA, Marli de Fátima. **A poética do espaço urbano**: a trajetória do Vertigem. 2002. 170f. Mestrado (Dissertação) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2002.

VERNANT, Jean-Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. **Mito e Tragédia na Grécia Antiga**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

VIRÍLIO, Paul. **Espaço crítico**. Tradução Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. Tradução Maria Isabel Gaspar, Gaëtan Martins de Oliveira. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.