

ÍNDICE

Introdução

Histórico de uma problemática.....	02
------------------------------------	----

Parte I

Pressupostos deste projeto

Capítulo 1: um teatro nas sombras.....	12
Capítulo 2: à sombra do Wayang indonésio.....	18
Capítulo 3: impactos da modernização no teatro de sombras javanês.....	22
Capítulo 4: o teatro de sombras, o cinema e a imagem manipulada.....	26
Capítulo 5: a multimédia – uma solução integradora.....	31

Parte II

O espetáculo *Prometeu*

Capítulo 1: o objeto em estudo.....	33
Capítulo 2: dramaturgia – linhas de orientação.....	36
Capítulo 3: definições estéticas e soluções técnicas.....	41
• Espaço cénico e cenografia.....	41
• Personagens.....	44
• Música e sonoplastia.....	48
• Iluminação.....	49
Capítulo 4: plataforma tecnológica digital.....	53
• Investigação.....	54
• Soluções (<i>software</i> e <i>hardware</i>).....	55
Conclusões.....	59
Bibliografia.....	63
Índice de imagens.....	66
Anexos.....	67

INTRODUÇÃO

Histórico de uma problemática

Como marionetista, este projeto de mestrado nasce da necessidade pessoal em refletir sobre questões importantes surgidas no meu dia-a-dia, na criação teatral, neste caso, no campo do teatro de formas animadas. Ao longo dos anos, assumi determinadas opções técnicas e artísticas que definem hoje o meu trabalho, numa linha orientadora que atravessa os espetáculos aos quais me tenho dedicado. Depois de ter reunido alguns anos de experiência nesta área, concluí que seria oportuno olhar para aquilo que faço e pensar um pouco sobre aquilo que tenho feito.

O trabalho que venho realizando assenta no reconhecimento e exploração das técnicas tradicionais do teatro de marionetas (fantoques, fios, máscaras, teatros de sombras, etc.), na compreensão da sua natureza essencial e na procura dos caminhos para a sua evolução. Neste sentido, tenho tentado aliar, aos princípios ancestrais desta arte, elementos contemporâneos e recursos atualmente disponíveis permitindo contribuir para aumentar a eficácia dos sistemas originais.

Ao longo de cada processo de criação, surgem muitas incertezas. Para além de dúvidas emergentes na dramaturgia ou encenação de cada trabalho, posso adiantar os problemas práticos, técnicos e pragmáticos, enredos do saber fazer. No teatro de formas animadas, à mistura com a diversidade de materiais e ferramentas de manipulação, acabamos por criar uma relação especial, de amor e ódio, com as matérias de que são feitas as nossas personagens, as tecnologias de transformação, os desafios mecânicos. Recentemente, também nós, marionetistas, tivemos que aprender a lidar com outro desafio de aprendizagem: uma legião de computadores, *soft e hardwares, interfaces, megabytes, megapixéis* e um mega-mundo novo, de nomenclaturas estranhas e ferramentas virtuais. A multimédia chegou para ficar, aliando-se aos parâmetros anteriormente estabelecidos e ditando uma reapreciação

das bases do nosso ofício. Então, mais do que nunca, foi-nos preciso conciliar passado e presente, tradição e contemporaneidade.

A reflexão que o projeto atual levanta procura integrar-se num debate mais alargado, sobre a incorporação de recursos da modernidade nas técnicas artísticas tradicionais (no caso específico deste projeto, o teatro de sombras). Esta não é, obviamente, matéria exclusiva das formas animadas, mas refere-se à própria essência da tradição artística dos povos. A inovação tecnológica pode destruir um património tradicional? A evolução das tecnologias traz mais benefícios ou malefícios? A arte popular deve permanecer pura, inalterada? O cruzamento de linguagens artísticas descaracteriza a marioneta? Estas são algumas das dúvidas que estão na origem deste debate.

Primeiramente, será conveniente definir os conceitos em destaque no nosso trabalho sobre as formas animadas: tradição e tecnologia.

Começamos pela noção de tradição, cultura popular ou folclore. O termo folclore (saber do povo) foi criado pelo escritor e antiquário britânico William John Thoms, em 1846. Utilizado desde então para designar uma ciência das tradições e usos populares, é constituído pelos costumes e tradições populares, transmitidos de geração em geração. Todos os povos possuem as suas tradições, que se transmitem através da cultura oral, da escrita, do artesanato, jogos, festas, rituais sagrados ou – o que mais nos interessa – espetáculos performativos. Em todos estes casos, estamos perante atividades culturais que nasceram e se desenvolveram com o povo. A própria Unesco declara que folclore é sinónimo de cultura popular, representando a identidade social de uma comunidade através de suas criações coletivas ou individuais, constituindo também uma parte essencial da cultura de cada nação.¹

Vejamos, a seguir, o segundo conceito em causa neste trabalho: tecnologia. Este termo envolve todo o conhecimento técnico e científico, assim

¹ Recomendações sobre o estudo do folclore dadas pela Unesco.

como as ferramentas, processos e materiais criados e/ou utilizados a partir de tal conhecimento.

Por conseguinte, podemos afirmar com segurança que todas as expressões que refletem a cultura popular envolvem uma aprendizagem de conhecimentos técnicos específicos. Possuem, portanto, um património tecnológico inerente. Vendo as coisas por este prisma, não parece haver nenhum conflito na relação entre tradição e tecnologia. No entanto, quando as inovações trazidas pelo progresso são integradas nas atividades da cultura do povo, surge invariavelmente uma grande discussão no seio dos investigadores. Onde, ou melhor, quando nasce este antagonismo?

De acordo com o que defende a estudiosa brasileira Vivian Catenacci, a cultura popular é uma preocupação intelectual que só no Romantismo viria a despertar os primeiros investigadores sociais. Embebidos pelo espírito da época, foram os "responsáveis pela fabricação de um popular ingénuo, anónimo, espelho da alma nacional, [sendo] os folcloristas seus continuadores, buscando no Positivismo emergente um modelo para interpretá-lo"². O interesse do movimento romântico pelas tradições populares influenciou homens como Jacob e Wilhelm Grimm, que deixaram uma ampla recolha e fixaram a forma literária dos contos de fadas, património da cultura oral europeia. Métodos absolutos e rigorosos, como o utilizado pelos irmãos Grimm na inventariação das tradições populares, tiveram grande ascendência sobre os primeiros folcloristas, na sua maneira de pensar e preservar a sabedoria do povo. Se, por um lado, podemos afirmar que este tipo de trabalho foi de suma importância para sustentar a memória de certas tradições, algumas delas em vias de extinção, também é verdade que o interesse intelectual pelas tradições populares trouxe consigo aspectos menos favoráveis. Daqui nasce também a noção tortuosa de imutabilidade de um acervo cultural,

² VILHENA, L.R. (1997). *Projeto e missão: o movimento folclórico brasileiro 1947-1964*. Editora Funarte. Rio de Janeiro, Brasil,

uma espécie de “musealização” que vai tentar fixar e manter intactos os elementos constituintes do saber do povo.

As grandes tradições do teatro de formas animadas foram igualmente envolvidas, nesta mesma época, pela inquietação protetora dos folcloristas. Há vários exemplos, como aqueles apontados por John McCormick no seu artigo “Tradição e Modernidade no Teatro de Marionetas”. Cita ele a recolha realizada pelo alemão Johann Scheible das diversas versões do mito de Fausto, a partir das representações com marionetas (que inspiram, aliás, a obra de Goethe) ou, no caso da Bélgica, o registo entusiástico feito por Jean-Baptiste Onofrio sobre o popular Théâtre Lyonnais de Guignol.

Embora pareça acertado situar no século XIX a origem provável desta atitude radical de oposição à evolução e renovação da tradição, podemos identificar sinais posteriores que reafirmam a continuidade e o reforço desta mesma linha de pensamento.

Por exemplo, no Brasil da primeira metade do século XX, Hermilo Borba Filho realiza um notável trabalho de pesquisa para compreender o funcionamento do teatro popular de bonecos original da região de Pernambuco, extremamente rico e inventivo, conhecido como Mamulengo. O seu entusiasmo chama a atenção de muitos outros estudiosos. Sobre a resistência de alguns destes últimos em aceitar a dita modernização dos espetáculos de bonecos, Hermilo conta-nos um caso singular. Diz ele que, certa vez, acompanhando o espetáculo de um conceituado mestre de mamulengos, viu subir à cena um fantoche carregando uma miniatura de Coca-Cola às costas. Os puristas presentes escandalizaram-se e protestaram veementemente, dizendo que o folclore se estava degradando ao evoluir. A estes, respondeu Hermilo: “O brinquedo é do povo, o povo faz dele o que bem quiser.” À luz do pensamento de uma parte da burguesia intelectual, a corrupção da tradição advém da presença de elementos estranhos à forma originalmente fixada. São, desta feita, situações comprometedoras da estrutura das

manifestações originais. Na verdade, esta ideia é alheia à natureza dinâmica da cultura popular. Hermilo fala-nos ainda, com espantosa naturalidade, da inovadora introdução da amplificação sonora nos espetáculos do mestre Ginu:

O espetáculo de Ginu, por mais que ele queira sofisticá-lo, permanece autenticamente popular. Não tem uma tenda e deixa tudo a cargo de quem o contrata, improvisando o local da representação com um lençol pendurado numa corda. O que ele faz questão é de instalar os alto-falantes e pendurar um microfone ao pescoço, pois o “meu espetáculo é todo irradiado”. Trata os espectadores de “meus caros ouvintes” (...) Vaidades naturais num artista de sua categoria, que vive nesta época de tanto adiantamento técnico.³

Nesta descrição, não há vestígios de conflito entre a comunicação cénica ancestral e a tecnologia emergente no tempo presente. Este tipo de evolução parece até mesmo reforçar o vínculo existente na relação do artista com o seu público (os “caros ouvintes”), através da identificação de signos comuns e linguagens reconhecidas por ambos. Aliás, a numerosa presença de espectadores vem provar de forma inequívoca que esta tradição continua viva e necessária no seio da comunidade. Ela é do povo para o povo que manifesta abertura para absorver as influências externas e até mesmo assumir como suas novas formas de expressão. O investigador venezuelano Rafael Salazar, na conferência que proferiu na Universidad Nacional Experimental del Yaracuy sobre as origens e a evolução do folclore. Ele defende esta mesma convicção ao discorrer sobre as festas populares e a forma como absorvem os elementos oriundos de outros povos, através do fenómeno da aculturação:

O ser humano é um produto do seu tempo. (...) A única coisa que muda é a maneira de celebrar [as festas]. Não há culturas puras. A cultura pertence ao povo que se apropria da tradição, e quando isso ocorre e o coletivo a faz sua, esta converte-se em património.⁴

³ BORBA FILHO, Hermilo. (1987. Pgs. 85-86) *Fisionomia e Espírito do Mamulengo*. Editora Inacen. Rio de Janeiro.

⁴ SALAZAR, Rafael (2010). “Mestizaje es un patrimonio de la humanidad”. Artigo da UNEY no site da Internet: www.une-y.edu.ve/universidad/rafael_salazar_musica_mestizaje_nov_2010.htm

O próprio conceito de conservação da tradição já é, em si, polémico. As manifestações culturais têm uma índole popular por refletirem uma necessidade do povo ou, mais estritamente, de uma parcela da população, que integra a tradição, participando ou assistindo. Essa gente sustenta a sua existência porque sente a sua necessidade. Todos vivemos numa sociedade em permanente e espontânea mutação, pelo que é absolutamente natural que as suas manifestações culturais absorvam e reflitam estes elementos, sejam eles de ordem técnica, estética ou poética. Quando a tradição deixa de ser importante para o seu público, muda, transforma-se ou simplesmente desaparece. O professor MacCormick corrobora esta opinião ao afirmar que “a partir do momento que se reconhece que uma tradição já não corresponde a uma realidade social, esta tradição, num certo sentido, deixa de existir.”⁵ E os exemplos de recuperação de tradições mortas ou moribundas no Teatro de Formas Animadas deixa-me ainda perante um quadro maior de incertezas. É o caso da Commedia dell’Arte, na Itália ou, em Portugal, dos Bonecos de Santo Aleixo (recriados pelo Centro Dramático de Évora) e o Teatro Dom Roberto (cujas retoma inicial devemos ao colega João Paulo Seara Cardoso). Nestas situações, foram artistas burgueses e investigadores os que assumiram as tradições em vias de extinção, juntamente com espectadores de outros contextos sociais. Eles assumem aquilo que o povo já não quer ou já não precisa? Christine Zurbach parece partilhar esta inquietação sobre a relação entre o erudito e o popular no teatro de marionetas, ao assumir no que respeita à investigação dos Bonecos de Santo Aleixo o desejo de analisar os processos que, segundo afirma:

⁵ MCCORMICK, John (2002. Pag. 244) “Tradição e Modernidade no Teatro de Marionetas”. In: *Teatro de Marionetas – Tradição e Modernidade*. Ed. Casa do Sul. Évora, Portugal

Sustentam a evolução de determinadas práticas culturais do nosso tempo, em particular as que se caracterizam por uma curiosidade crescente dos criadores e do público pela conservação de objetos provenientes do passado.⁶

Segundo esta investigadora, criadores e receptores originais do Santo Aleixo já não existem no teatro atual, portanto, a sua prática original também nunca pode ser inteiramente recriada.

O notável e meritório trabalho destes criadores promoveu a recuperação de expressões teatrais que, de outra forma, estariam condenadas ao desaparecimento. Mas, para o fazerem, tiveram de as retirar do seu contexto original, perante fazedores e espectadores já desinteressados ou desmotivados, num terreno sociocultural incapaz de as sustentar. Nestes casos, constatamos uma cristalização da fisionomia do evento original, tanto nos aspectos visuais, como nos recursos tecnológicos ou conteúdos dramáticos. Conscientes da importância que retém a herança que receberam, estes novos fazedores eruditos não podem (nem desejam) dar à tradição continuidade, evoluir, mudar, abdicar de noções antigas para aceitar as novas diretrizes da sociedade em progresso. Arrisco a dizer que este procedimento retém apenas o fantasma de uma cultura que era popular, livre e inconstante – como o povo que antes a amparava. Numa leitura mais otimista e favorável, poderíamos dizer que estamos diante de um novo tipo de manifestação teatral, viva e ativa, mas noutra registo (embora igualmente estático e imutável). Esforços de reintrodução destas manifestações junto de artistas populares, como os que tem vindo a fazer o marionetista italiano Bruno Leone com o seu polichinelo napolitano, são escassos e, por via de regra, pouco eficazes.

De facto, esta polémica sobre a preservação das tradições é tão rica e avassaladora que poderia até desviar-nos da presente linha de investigação. Esta pretende centrar-se na influência das novas tecnologias na estrutura das grandes

⁶ ZURBACH, Christine (2002. Pag. 181). “Erudito e Popular: a recepção teatral dos bonecos de Santo Aleixo”. In: *Teatro de Marionetas – Tradição e Modernidade*. Ed. Casa do Sul. Évora, PT.

técnicas tradicionais do fazer teatro de formas animadas, como é o teatro de sombras. Seguimos, então, mas com calma.

Por outro lado, o jornalista brasileiro Marco Souza lança uma ideia interessante, considerando que a própria oposição entre tradição e modernidade é, na realidade, uma invenção moderna. Diz ele:

É em relação aos processos de ruptura inaugurados pela modernidade que os princípios aos quais ela se opõe são definidos como tradicionais, assim, como é em relação aos princípios da tradição que esses processos de ruptura são definidos como modernos. É como se, em certo sentido, a modernidade acabasse instaurando o próprio sentido da tradição. Na mesma medida, se a tradição deixasse de existir, deixaria também de ter significado a afirmação da modernidade porque sua definição básica é essa ruptura para com a tradição.⁷

Esta afirmação sugere um caminho inverso: até que ponto as propostas de inovação artística atualmente vigentes receiam, também elas, uma influência nefasta da tradição? O medo da contaminação por padrões antiquados ter-se-á igualmente instalado no seio da modernidade? Atua com a mesma ambiguidade contraditória e corrosiva que a modernidade tinha lançado, durante muitas décadas, sobre a tradição? Contrariando esta noção, existem experiências notáveis onde a tradição surge como elemento inspirador da renovação artística contemporânea. Tal é o caso do teatro do encenador e teórico do teatro Jerzy Grotowski, que assumiu, já na década de 1960, um estilo parateatral, investigando o significado do ritual e da performance fora do contexto da obra de arte. Eugênio Barba, discípulo e continuador de Grotowski, também vai beber à fonte das festas e cerimônias de carácter popular, assim como nas grandes tradições do teatro mundial, construindo a partir daí um percurso artístico como criador teatral de reconhecida vanguarda. Em Portugal, o encenador José Caldas prossegue um caminho semelhante, no seu projeto intitulado *Dramaturgia Arquetípica da Língua Portuguesa*, com mais de 40 anos de existência, através do qual identifica e

⁷ SOUZA, Marcos (2005. Pag.76). *O Kuruma Ningyo e o Corpo no Teatro de Animação Japonês*. Editora Annablume. Santa Catarina, Brasil.

transcodifica para o teatro as manifestações performativas populares, conteúdos da tradição oral, a literatura popular e outros elementos comuns à cultura dos diferentes países lusófonos.

A tradição alimenta a modernidade. Autores como o sociólogo americano Reinhard Bendix confirmam esta tese dizendo que estes dois elementos não podem ser excludentes, mas que a tradição proporciona um conjunto de pré-condições para a modernidade. A primeira é um curso de ação social que não desaparece na segunda, mas reafirma a sua composição nas estruturas modernas, formando elementos-chaves para a construção da ideologia dominante e da organização e articulação dos interesses da sociedade.

Igualmente, podemos encontrar a génese de uma tradição a partir de influências de carácter tecnológico-progressistas. Próximo do universo das formas animadas, temos um exemplo fascinante, na contribuição que os portugueses deram à cultura japonesa dos séculos XVII e XVIII. A robótica, que no Japão moderno atingiu expoentes de cultura nacional, ultrapassando os campos da investigação científica e da industrialização para conquistar o imaginário popular, nasceu do Karakuri. Esta requintada forma de arte tradicional envolve a construção de engenhosos autómatos, pequenos robots minuciosamente concebidos em madeira e cerâmica, movidos pela força de molas, pesos e contrapesos (fig. 1). Capazes de movimentos extremamente complexos, estes brinquedos sofisticados foram o expoente máximo da alta tecnologia do período Edo (entre 1603 – 1868). As proezas do Karakuri estão na origem da automatização da indústria sucedânea e dos fantásticos protótipos humanoides atuais, como o Asimo, da Honda, ou os robots músicos da Toyota. Os fundamentos técnicos desta arte procedem do intercâmbio cultural iniciado com a Europa no Renascimento, quando portugueses e espanhóis ofereciam aos governantes japoneses exemplares de relojoaria e inovadores engenhos de navegação. A modernidade tecnológica ocidental inspirou assim uma nova

tradição no Japão Imperial, que mais tarde iria despoletar um dos principais expoentes do desenvolvimento industrial de uma nação. Uma verdadeira revolução na arte e na tecnologia.

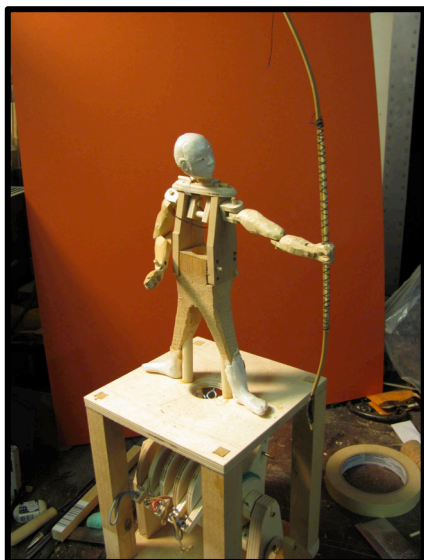


Figura 1:
Boneco mecânico Karakuri
(fotografia de justystarz)

Os mecanismos complexos são baseados na relojoaria e nos instrumentos de navegação do Renascimento.

Arte e tecnologia. É exatamente neste sentido que o presente trabalho pretende avançar a partir de agora. Não vamos continuar a perseguir problemas emergentes do conflito entre tradição e modernidade, arte popular e pensamento erudito, nem mesmo a delicada questão da preservação do património cultural (ou da sua pretensa descaracterização). As considerações realizadas nesta introdução serviram para o enquadramento do debate que este tipo de trabalho tem suscitado na investigação sobre o Teatro de Formas Animadas. Tenciono experimentar, percorrendo um objeto teatral contemporâneo, as possibilidades da evolução tecnológica numa determinada técnica tradicional das formas animadas, neste caso o Teatro de Sombras, sem perder aquilo que a define e caracteriza como tal.

PARTE I

PRESSUPOSTOS DESTE PROJETO

Nos capítulos que seguem, vou-me dedicar à fundamentação de alguns elementos que estão na origem deste projeto de mestrado. A clarificação sobre cada um deles em separado é importante para entender como todos serão conjugados na obtenção do resultado final, o espetáculo teatral *Prometeu*, objeto deste estudo.

Capítulo 1

UM TEATRO NAS SOMBRAS

A proposta técnica e estética do espetáculo *Prometeu*, sobre o qual nos debruçamos, assenta no reconhecimento e análise de uma das formas animadas tradicionais mais antigas: o teatro de sombras. O famigerado sombrista Jean-Pierre Lescot diz-nos ser esta arte o resultado “da projeção da luz (própria da linguagem onírica) misturada à matéria”⁸. Trata-se, em síntese, de um género teatral específico, onde a ação dramática é mostrada ou sugerida através de silhuetas projetadas e animadas pelo ator em contraluz sobre uma tela translúcida.

Segundo Maryse Badiou, o teatro de sombras concede existência ao mundo dos mortos – o reino das sombras. É, por isso, recorrentemente utilizado (no passado e no presente) em rituais mágicos, por oráculos e sacerdotes das mais variadas crenças religiosas. No Egito antigo, por exemplo, praticava-se um exorcismo para combater os inimigos do Sol, aqueles que adoravam a escuridão. O ritual implicava a destruição de figuras de cera ou de papiro pelo fogo. A sombra provocada pelas chamas deveria apagar-se, levando consigo os espectros

⁸ LESCOT, Jean-Pierre (2005). “Poesia e amor no teatro de sombras” Trad. Valmor Beltrame. In: BELTRAME, Valmor (pag.14). *Teatro de sombras: técnica e linguagem*. Ed. DESC. Florianópolis, Brasil.

malignos. Na Babilónia, realizava-se um ritual de encantamento semelhante, onde figuras de madeira eram destruídas pelo fogo. Igualmente, na Mesopotâmia, os sacerdotes hititas manipulavam figuras de terra ou cera diante das chamas. Meher Contractor e Badiou concordam ao adiantarem que o teatro de sombras está na origem da civilização, presente em quase todas as culturas, onde aparece com diversas variações formais e técnicas. É um meio privilegiado para preservar as memórias coletivas da sociedade, representando os seus acontecimentos mais importantes em cerimónias sagradas ou festas tradicionais.

Dada a sua antiguidade, disseminação geográfica e natural efemeridade, torna-se impossível reconstruir com exatidão o local e características das primeiras manifestações deste género artístico na história da humanidade. Existem, isso sim, inúmeras explicações poéticas, tal como a lenda chinesa que transcreve a historiadora alemã Margot Berthold:

Um homem chamado Shao Wong, do estado de T'si, veio diante do imperador Wu-ti em 121 a.C. para exhibir sua habilidade em comunicar-se com os fantasmas e espíritos dos mortos. A consorte favorita do imperador Wang, havia acabado de morrer. Com o auxílio de sua arte, Shao Wong fez com que as imagens dos mortos e do deus dos lares aparecessem à noite. O imperador a viu a uma certa distância, atrás de uma cortina... (...) O teatro de sombras, entretanto – o qual, de alguma forma, Shao Wong parece ter usado– permaneceu uma forma favorita do teatro chinês.⁹

Lendas à parte, poderíamos localizar já na Arte Paleolítica (especialmente na sua expressão parietal) os indícios da necessidade humana primordial em representar em imagens os aspectos dinâmicos da vida e da natureza. As figuras gravadas na pedra, no interior sombrio das grutas, sugerem a celebração de rituais mágicos ou a representação de mitos, elementos que estão na origem do teatro, evoluindo para a expressão profana destes comportamentos sagrados. Jean Clottes e David Lewis-Williams, autores da obra *Les chamanes de la préhistoire*, defendem esta posição cientificamente, ao estudarem as práticas xamânicas na

⁹ BERTHOLD, Margot (2003. Pag.55). *História Mundial do Teatro*. Ed. Perspectiva. São Paulo, Brasil.

gênese da arte das cavernas pré-históricas. Segundo eles, a utilização do espaço e o ambiente das grutas poderia facilitar a alteração da consciência, induzindo alucinações para aceder aos poderes sobrenaturais através da parede, que era uma espécie de véu separador entre o outro mundo e o nosso. Na mesma obra citada acima, estes investigadores declaram que em todos os lugares e em toda a sorte de mitologias, “o mundo subterrâneo foi considerado como o reino do sobrenatural, dos deuses, da morte e dos espíritos. Entrar lá era aventurar-se num outro mundo para reunir-se com os seus moradores.”¹⁰

Para além do evidente paralelismo desta afirmação com a visão do “mundo dos mortos” de Badiou, são demasiado evidentes as similitudes entre esta forma de arte dos nossos antepassados mais remotos e os mitos que explicam a origem do teatro de sombras. Ainda que estas teorias sobre a pré-história sejam meramente especulativas e difíceis de comprovar, levantam hipóteses interessantes para compreender as motivações específicas desta forma peculiar de teatro. Exploro novamente esta questão mais adiante.

Sobre a nascente do Teatro de Sombras enquanto espetáculo performativo, existem dados mais concretos e menos especulação. Assim mesmo, a análise das referências indicadas pelo professor e investigador da marioneta Valmor Beltrame indicam a existência de marcadas divergências entre os historiadores. Na opinião de Contractor, o teatro de sombras terá surgido na Índia, de onde chegam indicações da sua expressão em interpretações cénicas primitivas do Marabharata (poema épico indiano). Para o historiador alemão Max von Boehn, é a China que está na origem dessa tradição (fig. 2). Ali ela terá sido apresentada pela primeira vez durante a Dinastia Han (206 a.C. 220 d.C.), na província noroeste de Shanxi. Ambos apresentaram como indícios irrefutáveis na defesa das suas teses a preservação de silhuetas originais com mais de 2000 anos de idade. Estudos mais

¹⁰ CLOTTE Jean / Lewis-Williams, David (1996. Pag 56) *Les chamanes de la préhistoire*. Edition du Seuil. Paris, França.

recentes, como o da marionetista javanesa Tamara V. Fielding, indicam que o espetáculo com sombras é praticado na ilha de Java há mais de mil anos. Outros autores registam a existência desta arte na Tailândia, Taiwan, Camboja, Malásia, entre outros países asiáticos, num período compreendido entre os séculos II e IV a.C.

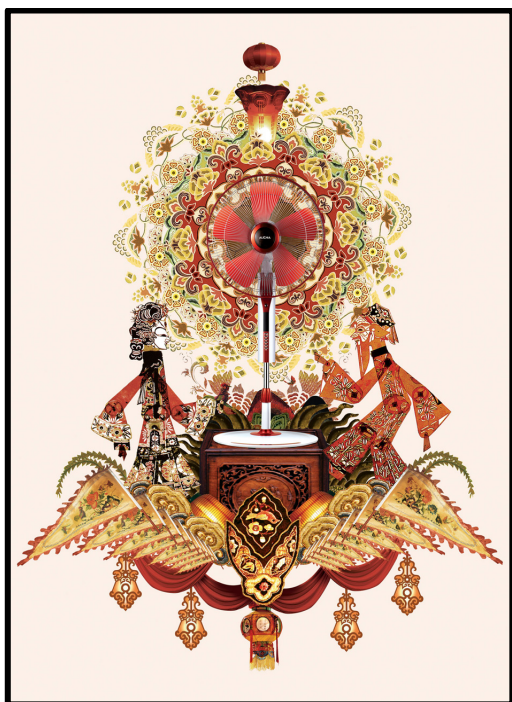


Figura 2:

As silhuetas do teatro de sombras chinês possuem grande riqueza de detalhes e mecanismos engenhosos.

(foto Aucam Fans: Wind of China)

No século XIII, o Teatro de Sombras já aparece referenciado no norte da África, especialmente na região mediterrânica, mas é somente no século XVIII que esta tradição popular chega ao continente europeu. Na Grécia, existem amplos registos da existência de um teatro de sombras primogénito na Europa, cujos vestígios ainda hoje são identificáveis na forma tradicional conhecida como Karagoz, praticada com destaque na Turquia, mas com congéneres na Síria, Argélia e Tunísia. Para além do professor Beltrame, outros autores como Maryse Badyou, Jean Pierre Lescot, Fabrizio Montecchi e Ana Maria Amaral são

unânicos em reconhecer que o Teatro de Sombras passou, na sua transição inicial para o Ocidente, por um processo de empobrecimento cultural, servindo mais do que nada para satisfazer a voracidade pela captação de imagens, por parte de variados estratos sociais. Assumida na generalidade como divertimento fácil, o espetáculo perdeu nesta altura a sua carga simbólica, ritual e dramática, características intrínsecas nas suas manifestações no Oriente, esbatendo-se em meio a uma panóplia de atrações feriais.

Apesar disso, a sociedade do Século das Luzes curvou-se, fascinada, diante dos espectros luminosos. Eram tantas as possibilidades da sua forma: os quadros animados, as sombras corporais dos pequenos teatros franceses, os retratos de silhuetas, a ombromania ou shadowgrafia (sombras feitas com as mãos), entre muitos mais efeitos. Multiplicavam-se os espetáculos de sombras nos animados serões das casas da burguesia e aristocracia. Excitados com o interesse do público, os principais editores europeus, em cidades como Épinal, Nance, Wissemburg ou Munique imprimiram soberbas pranchas ilustradas com silhuetas, cenários e dispositivos cénicos completos. Recriadas na ilusão dos engenhos óticos, como a Lanterna Mágica, as sombras projetadas assombravam os espectadores com os seus efeitos fantásticos e fantasmagóricos.

A qualidade teatral das sombras refugiou-se nas exceções, sobrevivendo em espetáculos como os do francês Séraphin, que no final do século XVIII cria pequenas obras-primas, voltadas para o público seletivo do Palais-Royal. Embebido de humor e inteligência, explora com maestria técnica temas e histórias de cunho populares. Mais tarde, já no século XIX, outra das referências incontornáveis das sombras teatrais viria a ser o lendário cabaré parisiense Chat Noir. Fundado pelo marionetista Rodolphe Salis em 1887, ditava com o seu estrondoso sucesso as modas e influências nos teatros de sombras na Europa. Frequentado por alguns dos artistas mais importantes do seu tempo, como o pintor e cenógrafo Jacques Rivière, ou o desenhista Caran D'Ache, o Chat Noir primava pela qualidade

visual e inovação dos seus espetáculos, mas também beneficiava do talento e da capacidade de improvisação de Salis, mestre absoluto nas técnicas de manipulação e interpretação dos antigos bonecreiros.

Apesar do furor com que invadiram e se espalharam pela Europa, as sombras acabaram por esmorecer, sendo gradualmente substituídas no seu esplendor a partir do final do século XIX. Primeiro, com o surgimento da fotografia e, poucos anos depois, com a chegada magistral do cinema.

Ao longo da primeira metade do século XX, em meio às convulsões sociais que alimentavam os conflitos locais e despoletaram as duas Grandes Guerras, o Teatro de Sombras perde quase completamente a sua influência e sobrevive num estado latente. Os anos 70 trazem-no de volta à ribalta, com um número crescente de investigadores entusiastas da marioneta e artistas de espírito renovador, curiosos pelo redescobrimento das antigas tradições e abertos à integração das novas tecnologias. Personalidades emergentes, como o suíço Rudolf Stoessel, os franceses Pierre Lescot e Luc Amorós, o italiano Fabricio Montecchio, o australiano Richard Bradshaw, para além de grupos como o Gioco Vita, da Itália, são apenas algumas das referências incontornáveis nesta fase.

Atualmente, verifica-se uma grande proliferação de Centros de Investigação, companhias estáveis e projetos multidisciplinares por todo o mundo. O Teatro de Sombras assoma à luz deste novo século, enriquecido pelo estudo do seu passado ancestral e revigorado pelas novas tecnologias e linguagens experimentais.

Capítulo 2

À SOMBRA DO WAYANG INDONÉSIO

Entre as mais conceituadas tradições do teatro de sombras conhecidas, encontra-se o indonésio Wayang Kulit. Depositário de uma cultura milenar, possui uma estrutura técnica exemplar e a uma indiscutível riqueza estética. Por isso, escolhemos esta tradição como referência para a construção do nosso espetáculo *Prometeu*. No contexto do projeto que inspira esta dissertação, considero necessário apresentar alguns elementos que definem este invulgar teatro de sombras.

Curiosamente, a palavra wayang, que em javanês quer dizer teatro, significa também iluminação, ilusão, fantasma. Trata-se de uma aceção muito apropriada para a aproximação que faremos a seguir neste estudo, em relação aos universos do cinema e da imagem manipulada. Wayang kulit significa literalmente “teatro de pele”, referindo-se claramente ao material de que são feitas as delicadas silhuetas confeccionadas em couro (fig. 3). O mesmo termo é também utilizado para designar outras formas de representação cénica e narrativa com formas animadas, entre as quais estão as marionetas manipuladas por varas (wayang golek), as máscaras (wayang topeng) ou os bonecos planos esculpidos em madeira (wayang klitik), entre outros. David Irvine¹¹ designa até sete diferentes formatos de wayang, assumindo que todos estes meios, sejam marionetas de madeira ou pele, máscaras ou narrativa dançada, podem em teoria ser usados para narrar as histórias tradicionais. A prática deste tipo de teatro é milenar e, em Java, considerada como a mais alta manifestação da cultura do país.

¹¹ IRVINE, David (1996. Pag.12). *Leather Gods and Wooden Heroes*. Times Edition. Singapore.

À semelhança do que acontece na generalidade do teatro asiático, a música é também um elemento fundamental no Wayang Kulit. Executada ao vivo por uma alargada orquestra de intérpretes no Gamelão¹², acompanha e preenche todos os momentos da narrativa, emoldurando vozes e cantos, criando ambiências sonoras ou marcando as ações e o caráter de personagens.



Figura 3:
As silhuetas do Wayang Kulit
são feitas em pele de búfalo,
pintadas e douradas seguindo
rigorosas regras ancestrais.
(imagem Deviantart for Free)

O responsável máximo pela cerimónia, conhecido como dalang (fig. 4), é quem dirige todo o espetáculo. Para além de fazer as vozes das personagens e manipular as silhuetas, também é músico, cantor, poeta, sacerdote e conselheiro da comunidade. O seu papel reflete a arte, a cultura e a sabedoria do seu povo. Tradicionalmente, as peças são apresentadas entre o pôr-do-sol e o nascer do dia, partindo da entoação de mantras que evocam os antepassados protetores.

¹² Notável instrumento musical indonésio de percussão, colectivo, formado por gongos, tambores e variados metalofones.



Fig. 4:
Dalang manipulando as silhuetas (*cortesia da Indonesian Tourist Board*)

Em tempos idos, o wayang tinha uma função primordialmente sagrada, evocando nobres espíritos do passado, que voltavam assim à comunidade sob a forma de figuras projetadas na tela. Na atualidade, existem exemplos vivos desta relação mágico-religiosa, como o ruwantan, uma cerimónia religiosa de proteção onde os deuses do wayang exorcizavam a presença demoníaca do deus sanguinário Kala. Esta relação mágico-religiosa, inerente ao universo das sombras, parece manter-se inalterada no nosso subconsciente, na memória coletiva da humanidade, sendo por isso um elemento fundamental na visão deste estudo. Todo o ambiente evocado ao longo do espetáculo *Prometeu* deve oscilar justamente entre o ritual sagrado e a cerimónia profana.

Por conseguinte, ainda que o Wayang Kulit de hoje seja encarado com uma atividade lúdica, extremamente popular entre os indonésios, ele dispõe ainda de códigos e símbolos carregados de significado religioso. As próprias estórias perpetuadas nas apresentações são réplicas dramáticas de poemas épicos como o

Ramayana ou Mahabharata, narrados na complexa língua Kawi – javanês antigo, que não é do domínio público. Os palhaços vão traduzindo estes textos herméticos ao longo das peças, suspendendo a ação e assumindo um distanciamento crítico sobre o conteúdo do espetáculo.

Ao nível da sua estrutura dramática, cada performance wayang divide-se em três grandes partes: constituição do enredo, desenvolvimento do conflito e a sua solução final. São cenas que se sucedem durante largas horas, prolongando-se na noite. As peças começam com o dalang a situar o local da ação e as personagens intervenientes, para além do enredo básico, à maneira dos coros gregos.

Concluindo esta breve abordagem deste teatro de sombras oriental, devo dizer que o nosso projeto performativo vai buscar inspiração nesta raiz tradicional, mas a sua estrutura deverá promover uma transposição desta forma de fazer teatral para um universo de signos e referências marcadamente atuais e ocidentais. Não se trata aqui de reproduzir uma tradição em particular, mas sim procurar compreender alguns dos seus mecanismos para depois articular um vocabulário próprio de acordo com estes princípios. O desenvolvimento deste espetáculo contará, naturalmente, com meios tecnológicos recentes e novas linguagens visuais. Inspira-se no teatro antigo, mas inclui concepções de carácter moderno, tanto na abordagem artística quanto nos seus aspectos técnicos, nomeadamente no processamento electrónico dos diversos recursos: no tratamento do som, na iluminação, na fusão da manipulação direta das silhuetas com a projeção/edição de imagens em vídeo.

Capítulo 3

Impactos da modernização no teatro de sombras javanês

Da mesma forma que o reconhecimento do Wayang Kulit se afigurou importante para o projeto que nos ocupa, será oportuno também na sequência deste estudo tecer algumas considerações sobre a forma como esta manifestação teatral tem lidado com as permanentes modificações sofridas ao longo da sua longa existência. O casamento entre a tradição com a tecnologia é, afinal, o nosso tema de eleição.

Naturalmente, todas as alterações na sociedade afetam a arte, sejam elas convulsões provocadas pelas guerras ou subtis mudanças económicas. Isso é mais verdade ainda quando o fenómeno artístico possui um vínculo tão forte com o seu público, como é o caso do popular Wayang. No caso do presente trabalho, interessa exclusivamente analisar os fatores endógenos na criação, mais precisamente os elementos tecnológicos que interferem no ato de construção e apresentação do espetáculo. Deixamos de fora a preocupação com as novas temáticas abordadas, as mudanças no estatuto do marionetista, as alterações nos mecanismos de narrativa, a introdução de novos meios de promoção e difusão dos espetáculos, etc.

Segundo defende Roger Long, é possível reconhecer a introdução de mudanças de ordem tecnológica nas mais variadas vertentes do teatro de sombras indonésio: quer na abordagem de novos materiais, ferramentas ou processos de trabalho quer na evolução dos modos de manipulação e na mecânica das silhuetas. Ao contrário do que se poderia supor, esta abertura à transformação é uma prática constante, que remonta há centenas de anos, sendo assumida de forma natural no seio da tradição e entendida como uma necessidade básica para a evolução e sobrevivência desta forma teatral.

Portanto, do ponto de vista estritamente tecnológico, interessa compreender até onde estas mudanças puderam provocar um impacto substancial nesta forma de expressão artística tradicional, potenciando o seu efeito ou, pelo contrário, desencadeando o seu empobrecimento e consequente descaracterização. Não parece ser este o caso da utilização do sistema eletrónico de amplificação sonora nos espetáculos, já que este elemento parece ter trazido (sempre que bem manuseado) mais benefícios do que prejuízos. Long aponta-nos contudo um caso onde a inovação tecnológica pode ter desencadeado resultados, no mínimo, controversos. Trata-se da utilização da luz elétrica como recurso para a criação das sombras nos espetáculos. A iluminação por filamento incandescente, que substituiu as candeias de óleo de coco, alterou padrões há muito estabelecidos, até mesmo a maneira como a imagem dos bonecos eram percebidas por bonecreiros e espectadores. Long relata deste modo as impressões provocadas pela forma original de iluminação:

O fogo produz sombras encantadoras dos bonecos que parecem pulsar com vida e energia pelo ritmo da chama e que morre momentaneamente quando é assoprada pelo vento. Pego pela iluminação errática da chama, as personagens parecem estar constantemente se movendo e respirando, mesmo quando os bonecos estão parados e firmemente plantados no tronco da bananeira que fica na base da tela no palco.¹³

Logo à partida, podemos considerar que o impacto estético deste efeito cénico constitui um elemento demasiadamente importante para ser completamente abandonado. No entanto, os benefícios da luz elétrica foram aceites pela maioria das companhias indonésias, que acabaram por substituir a iluminação antes realizada com o fogo. As mais-valias deste sistema incluíam uma maior e melhor visibilidade do espetáculo, com sombras mais nítidas, luz homogénea, distribuída

¹³ LONG, Roger. (1986. Pag. 93) “Tradition et technology: the impact of modernization of javanese shadow theatre”. in: Damianakos, Stathis. *Théâtre D’ombres – Tradition et Modernite*. Paris: L’Harmattan et Institut International de la Marionnette. França.

por toda a tela. Além disso, questões óbvias de segurança para os intérpretes, espetadores e os próprios locais de apresentação contaram para a adopção massiva desta nova tecnologia.

Os prejuízos? Estes também contam. Um desenhador de luzes diria - com certeza - que parte do efeito cénico foi alterado de forma destrutiva. Para o público, a sugestão provocada pela luz do fogo criava sensações únicas, evocando uma relação especial com o tempo e o espaço da ação. Isso tudo desapareceu. Completamente. Diz-nos assim Long o que mudou, de facto, na percepção cénica:

O uso das lâmpadas elétricas e de pressão trouxe imagens firmes, claras, substituindo as sombras pulsantes criadas pela chama viva. Diminuiu o fluxo da “maré mágica” e etérea que flui da luz pulsante, qualidade que adicionou mensuravelmente o sentimento que ancestrais, deuses e heróis místicos de outros tempos e de outros mundos tinham descendido da escuridão da noite para revelar os seus espíritos elusivos. Os personagens não mais tremulam ou saltam repentinamente ao sabor da chama.¹⁴

Curiosamente, em resposta às mudanças dos padrões de luz e escuridão nos espetáculos, alguns dos marionetistas indonésios adoptaram outra forma de manipulação das silhuetas. Eles passaram a fazer tremer suavemente o boneco, procurando recriar assim o movimento dinâmico das sombras sob a agitação do fogo. Por outro lado, nem todos os ajustes na manipulação foram paliativos. A maior qualidade da luz elétrica (com a consequente melhoria da visibilidade) possibilitou a exploração de cenas com movimentos mais ricos e complexos, valorizando as sequências de maior dinamismo, especialmente nos duelos e batalhas, por exemplo. Este fator proporcionou a oportunidade para um maior desenvolvimento das técnicas de manipulação e foi, sem dúvida, um elemento valorizador da maestria do intérprete das figuras animadas no wayang. Nesta avalanche de mudanças, desencadeada pela mera substituição dos recursos de iluminação, cumpre ainda acrescentar que a aprendizagem do mestre marionetista

¹⁴ Ibidem (pag.106)

indonésio vem-se alterando, com uma crescente ênfase no virtuosismo do manejo dos bonecos, em detrimento do seu singular trabalho de interpretação vocal, por exemplo.

A modo de conclusão deste capítulo, citamos novamente *Long*, que expõe ele próprio as dúvidas e incertezas sobre o tema que também nos preocupa no presente trabalho:

Não cheguei a conclusões definitivas sobre a exploração da tecnologia e o seu impacto no wayang. (...) Quando a forma do teatro tradicional tal como o wayang kulit é alterado no seu conteúdo para refletir uma mudança política, social e econômica da sociedade da Indonésia contemporânea, eu fico maravilhado com a flexibilidade e relevância desta forma de arte. Ao mesmo tempo tenho relutância em aceitar as mudanças físicas na forma. Existe um preconceito. Alguma coisa dentro de mim diz “que os velhos tempos eram melhores”, - mesmo quando eu saiba que frequentemente não eram. A tecnologia moderna está mudando o wayang e continuará a fazê-lo. É importante que nós que o amamos e estudamos nos mantenhamos flexíveis e abertos para as mudanças.¹⁵



Figura 5: marionetas indonésias à luz do fogo (imagem alfaprimatours)

¹⁵ idem 13 (pag. 106)

Capítulo 4

O TEATRO DE SOMBRAS, O CINEMA E A IMAGEM MANIPULADA

O espetáculo Prometeu promove uma fusão entre o teatro de sombras e uma linguagem mais identificada com o cinema, devido à utilização das recentes técnicas de manipulação de imagens digitais, emergentes na segunda metade do século XX. Será útil perceber, dos pontos de vista técnico e histórico, de que forma as sombras estão relacionadas com o cinema. Aliás, segundo Joseph Von Sternberg, historiador das artes cinematográficas, “o cinema não é mais do que um teatro de sombras fortemente desenvolvido”.¹⁶

As sombras foram, com certeza, a primeira abordagem na tentativa de produzir e projetar imagens, recriando assim o movimento natural. Num artigo publicado em 1996, David Francis argumenta que “a única diferença entre o cinema e o teatro de sombras é o facto de as marionetas serem substituídas por celuloide”.¹⁷ É consensual dizer-se hoje que a origem do cinema está intimamente associada às formas artísticas e recreativas de animação mais antigas, centradas na representação da ação, entre as quais se destaca (pela sua antiguidade e onnipresença) o teatro de sombras. Este tipo de atividades aponta claramente para a preocupação atávica do homem em registar a vida e o seu movimento, repetindo e perpetuando experiências, personagens, narrativas de valor ético, estético ou social.

A arte paleolítica, imbuída de teor ritual, como já o pudemos referir em capítulos anteriores, traz consigo a génese das artes, incluindo o teatro e – particularmente – as formas animadas. Baseado nas investigações arqueológicas levadas a cabo na gruta de Chauvet, nas Ardèches, no sul da França, o especialista

¹⁶ VON STEMBERG, Joseph (1966. Pag.34). In: *Souvenirs d'un montreur d'ombres*. Ed. Robert Laffont. Paris, França.

¹⁷ FRANCIS, David (1996). In: *A Magia do Cinema*, organização e tradução de Maria Adriana Polo. Edição do CCB. Lisboa, Portugal.

em arte pré-histórica Marc Azéma defende a convicção de que as imagens criadas pelo homem paleolítico nas paredes de pedra poderiam representar uma tentativa primordial para a realização de imagens animadas e não estáticas (fig. 7), narrando dessa forma cenas complexas, com sequências consecutivas, num sistema de leitura semelhante à banda desenhada ou ao cinema atual. Citando o investigador:

Historicamente, a representação do movimento coloca muitos problemas para os artistas. Queríamos saber o que era para a arte da caverna. Nosso estudo, baseado em 4.634 apresentações de animais, de 141 cavernas francesas, incluindo Chauvet, Lascaux e Cosquer, cobre um período de tempo variando de 36000-9000 anos antes da nossa era (...) Analisamos como os artistas do Paleolítico conseguiram traduzir graficamente mudanças na natureza do seus modelos, decifrando ações que expressam comportamentos específicos e interações em montagens mais ou menos complexas. Este estudo refletiu o surgimento da primeira forma de narrativa gráfica, o que levará um dia o homem à escrita. (...) Demonstramos que os artistas pré-históricos tenham ultrapassado os limites fisiológicos de percepção visual compartilhada por todos os Homo sapiens, através do estabelecimento de um sistema de convenções gráficas para caracterizar a passos lentos e rápidos. O mais talentoso deles ainda conseguiu traduzir graficamente a quarta dimensão, ou seja, o tempo, graças a dois processos de decomposição do movimento em imagens sucessivas, num verdadeiro pré-cinema.¹⁸



Fig. 6:
A multiplicação dos membros sugere a decomposição do movimento, nesta gravura Paleolítica observada por Mark Azéma. (imagem do autor)

Juntamente com o teatro de sombras, outros parentes próximos do cinema são os jogos do ilusionismo e as descobertas científicas no âmbito da física ótica. Foram eles que resultaram na invenção da câmara escura e da lanterna mágica. Numa abordagem que facilmente poderia ser aplicada ao teatro de sombras, Tom Gunning compara o “realismo” e os “efeitos fantásticos” das imagens dos

¹⁸ AZÉMA, Marc (2010.Pag.45) *L'Art des Cavernes en Action. Tome 2: les animaux figures, animation et mouvement, l'ilusion de la vie*. Édition Errance. França.

primeiros filmes com o ilusionismo do teatro de mágicas (popular na época), através do seu jogos de perspectiva e ilusão óptica. Segundo ele:

A tarefa das ilusões encenadas no século XIX consistia em tornar visível algo que poderia não existir, em conduzir o jogo das aparências de modo a confundir as expectativas da lógica e da experiência. (...) O teatro de mágicas operava de forma a tornar visível o que era impossível de acreditar. Seu poder visual consistia num jogo de *trompe l'œil* de dar e retirar (...).¹⁹

No percurso evolutivo da sétima arte, as práticas de animação evidenciaram as influências e transmigrações técnicas do teatro de sombras para o mundo da imagem gravada. Uma das principais pioneiras deste trajeto que atravessou grande parte do século XX foi a cineasta Lotte Reiniger (fig. 6), filmava quadro a quadro personagens em silhuetas de cartolina preta, dispostas sobre uma placa de vidro transparente, iluminada por baixo. Luiz Nazário descreve assim o trabalho de Lotte:

Suas silhuetas de papel eram devedoras da antiga arte decorativa da “sombra chinesa”, tradição que se havia misturado ao teatro de sombras da Índia, e conhecida na Europa desde o século XVIII. Transpondo essa técnica para o novo meio cinematográfico, Lotte recorreu a temas populares do repertório da música clássica, adaptando lendas orientais, contos de fadas e mitos.²⁰



Fig. 7: Sombras cinematográficas de Lotte Reiniger (imagem wordpress)

¹⁹ GUNNING, Tom. (1995. Pag.25) “Uma estética do espanto: O cinema das origens e o espetador (in)crédulo”. In: Revista Imagens, n.º 5. Ed. Unicamp. São Paulo, Brasil.

²⁰ NAZARIO, Luiz. (2002.Pag.524). “O Expressionismo e o cinema”. In: GUINSBURG, J. (Org.). *Expressionismo*. Ed. Perspectiva. São Paulo, Brasil.

Admitindo como assente a relação intrínseca entre o Teatro de Sombras e o Cinema, resta ainda envolver um terceiro elemento na teia do nosso projeto atual: o Teatro de Imagem Manipulada. Esta expressão artística, integrada no género das formas animadas (como as marionetas, máscaras e afins), aparece com o crescente desenvolvimento das tecnologias audiovisuais e da multimédia ao longo do século XX, sendo potenciada nas últimas décadas pelo advento de poderosos recursos de edição de imagem através dos meios informáticos. Com a popularização destes expedientes, um número crescente de artistas plásticos e performativos procuraram investigar e utilizar as possibilidades de manipulação de imagens em tempo real nas suas obras.

Nas suas reflexões de 1991, a catedrática brasileira Ana Maria Amaral aborda o surgimento desta expressão artística das marionetas sob a designação Teatro do Objeto-Imagem. De acordo com o seu estudo, esta variante das formas animadas utiliza “imagens que tanto podem ser criadas com objetos, como podem ser representações figurativas ou ainda abstrações criadas com efeitos de luz”.²¹

Apalpando terreno à procura de uma definição, a investigadora avança com a seguinte aceção, quase aplicável ao Teatro de Sombras:

(...) imagem criada com objetos é a imagem de um objeto apenas por suas formas e seus movimentos, desligado de suas funções ou simbolismos. Ele pode ser tomado em seu todo ou em suas partes. E sob artifícios de luz, espaço, movimento, resulta num terceiro objeto, no qual o de origem não é sequer reconhecido.²²

Logo a seguir, acrescenta, numa definição mais precisa:

²¹ AMARAL, Ana Maria (1991.Pag.228). *Teatro de Formas Animadas*. Edição Edusp. São Paulo, Brasil.

²² ibidem (p. 229)

Representações figurativas são formas criadas para o teatro. Estas formas podem partir de um objeto ou de uma figura real, mas esses não são apresentados, às vezes nem mesmo percebidos. Abstrações são imagens que não estão vinculadas a nenhum objeto, podem ter corporeidade ou não. Abstrações com corporeidade são, por exemplo, imagens criadas com certos materiais como tule, plástico, papel, fios, arames, etc. E as sem corporeidade são puros efeitos luminosos, ou imagens formadas por ilusão de óptica, e, ainda que não tenham corporeidade, são visíveis.²³

Atualmente, no mundo das formas animadas as propostas e os caminhos multiplicam-se, indo desde a realização de desenhos animados ao vivo, até mutações visuais de objetos captados em vídeo. Provavelmente, é com a mesma perplexidade e encanto do público do século XVIII perante a Lanterna Mágica, que acompanhamos hoje a manipulação de personagens cibernéticos absolutamente virtuais, ou avatares. Criam-se sistemas cada vez mais intrincados, onde personagens, com ou sem corporeidade, são tratadas em ambiente informático e logo projetadas numa tela ou superfície (por enquanto ainda necessária), sendo aí movimentadas pelo ator-marionetista, sem que existam realmente em cena quaisquer marionetas, cenários ou outros objetos materiais.

Um mundo realmente efêmero...

²³ ibidem (p. 229)

Capítulo 5

A MULTIMÉDIA – UMA SOLUÇÃO INTEGRADORA

No projeto Prometeu, os elementos técnicos e artísticos próprios do teatro (neste caso, teatro de formas animadas) ganham uma linguagem próxima do cinema graças às soluções científicas do universo da tecnologia multimédia.

Em suma, o termo multimédia surge para designar tecnologias com suporte digital que podem criar, manipular, armazenar e apresentar ao público conteúdos informativos em tempo real. De acordo com Nuno Ribeiro, “a multimédia designa a combinação, controlada por computador, de meios de comunicação estáticos (texto, fotografia, gráfico), com recursos expressivos dinâmicos (vídeo, áudio, animação)”²⁴. A apresentação ou recuperação da informação faz-se de maneira multissensorial, isto é, mais que um sentido humano se encontra envolvido no processo.

A multimédia permite desta forma a utilização integrada de meios de comunicação que até recentemente não era possível aplicar de maneira coordenada, tais como:

- Registo de som (voz humana, música, efeitos especiais)
- Fotografia (imagem estática)
- Vídeo (imagens em movimento)
- Animação (performativa, procedural e pré-gravada)
- Tipografia
- Elementos gráficos
- Iluminação

Na realização do espetáculo *Prometeu* aliam-se ainda aos recursos acima mencionados as técnicas das artes performativas, nomeadamente o vocabulário específico do teatro. São aspectos articulados na encenação, interpretação,

²⁴ RIBEIRO, Nuno (2004. Pág.10). *Multimédia e Tecnologias Interactivas*. Ed. FCA. Lisboa.

dramaturgia, etc. No caso das formas animadas, temos ainda que considerar a utilização da marioneta, a sua manipulação e interpretação, composição que o ator faz de uma personagem que é exterior ao seu próprio corpo: sorte de alter-ego.

Com a proliferação e popularização de sistemas de controlo multimédia, é possível conjugar os recursos expressivos destas linguagens de forma rápida, segura e eficaz. Além disso, a evolução tecnológica a que chegamos permite trabalhar com equipamentos acessíveis financeiramente, fáceis de transportar e que necessitam de poucas pessoas para a sua montagem e operação. Estes são fatores de grande relevância, tendo em conta as necessidades específicas do teatro, com as temporadas prolongadas de apresentação ao público e as suas frequentes digressões.

Sobre o esforço que tem sido feito no mundo das artes para a integração de recursos da área da multimédia, Michael Parsons defende com vigor a necessidade de um maior investimento na aproximação entre a experiência artística e a novas tecnologias da informação. Segundo ele, deve-se promover a “consciência da diversidade de objetivos, da influência cultural na aprendizagem, do poder da multimédia”.²⁵

Do lado da ciência, há modelos de pesquisa que partem da tecnologia para criar ferramentas que poderão contribuir para projetos multidisciplinares. Luís Leite, por exemplo, procura implementar técnicas e métodos de interação para a manipulação de bonecos virtuais, inspirados nas técnicas tradicionais do Teatro de Formas Animadas. Terminamos este capítulo citando este investigador:

A questão (...) é saber se uma marioneta virtual pode ter comportamentos e características semelhantes às de uma marioneta [real] e se esta pode ser considerada uma marioneta do ponto de vista da proximidade com o operador.²⁶

²⁵ FRÓIS, João Pedro (1999). “Entrevista com Michael Parsons”. Universidade de Lisboa. Artigo publicado na internet: www.repositorio.ul.pt/handle/10451/2365

²⁶ LEITE, Luis (2007). “Marionetas Virtuais – animação interativa em tempo real” In: www.grifu.com/animatic.

PARTE II

O espetáculo Prometeu

Nos capítulos seguintes serão abordadas as opções para a criação e montagem do espetáculo Prometeu. Far-se-á a descrição final deste objeto de estudo, com a adaptação realizada em diferentes elementos a partir da análise dos aspectos técnicos e artísticos da forma tradicional originalmente examinada, o Wayang. Embora o foco seja centrado nas questões inerentes à abordagem dos elementos tecnológicos, para uma compreensão integral deste processo será preciso tratar, igualmente, os outros aspectos que envolvem a encenação da peça teatral.

Capítulo 1 – o objeto em estudo

Partindo da adaptação do mito grego do titã Prometeu, o objeto de estudo neste projeto assume a configuração de um espetáculo teatral de formas animadas. A sua estrutura inspira-se no teatro de sombras Indonésio, Wayang Kulit, uma tradição que concilia a narração, música, diálogos e cenas eminentemente visuais.

As personagens são representadas por silhuetas articuladas, semelhantes às do teatro de sombras, construídas em acrílico e manipuladas sobre uma superfície translúcida horizontal, retro-iluminada. A cenografia utiliza como recurso principal a manipulação de areia sobre esta superfície, criando desenhos e texturas que sugerem espaços e ambientes visuais. As cenas resultantes são captadas em vídeo, tratadas informaticamente ou misturadas com outras cenas pré-gravadas, sendo depois projetadas numa tela.

Instrumentos musicais acompanham os momentos da narrativa, as vozes e o canto, sublinhando os movimentos das personagens. O desenho de som é executado ao vivo por um músico, que faz também a manipulação digital dos sons

produzidos. Este recurso está presente na transição das cenas do espetáculo, mudanças de espaços, cenários e ambientes. O teatro, música ao vivo e a linguagem audiovisual (cinematográfica, até) devem fundir-se em cena, criando uma única linguagem performativa.

Na base deste projeto estão uma série de experiências pedagógicas realizadas sob a coordenação do Departamento Educativo da Casa da Música do Porto, em 2009 e 2010, nas quais procuramos reconhecer e experimentar uma forma animada tradicional: o Teatro de Sombras (fig. 8).

Algum tempo antes, a Casa da Música adquirira, para o desenvolvimento dos seus projetos, um gamelão, impressionante instrumento de percussão coletivo, original da Indonésia, formado por vários tambores, gongos e outros metalofones. Uma vez que o gamelão, no seu país de origem, aparece quase exclusivamente como um elemento musical interveniente no teatro de formas animadas (com marionetas, máscaras ou silhuetas), a equipa do Departamento Educativo interessou-se por desenvolver atividades em que o seu gamelão também surgisse associado ao teatro, nomeadamente o Teatro de Sombras. Assim, fomos contactado pela Casa da Música para a realização de dois projetos consecutivos: “Bayang – a sombra do som”, em 2009 e “O que é o Gamelão?” em 2010. Procurando estudar a estrutura do teatro tradicional indonésio, o Wayang, tentamos aproximá-lo da nossa realidade ocidental, não somente no que diz respeito ao tratamento de temas e conteúdos, mas associando também o seu potencial expressivo aos recursos audiovisuais e às tecnologias atualmente disponíveis. Tratou-se, em ambos os casos, de ensaiar a realização de um *upgrade* performativo de sistemas já há muito implementados, de reconhecida eficácia como vetores na comunicação artística. Estes momentos representaram uma abordagem válida, ainda que incipiente, sobre os pontos de encontro entre tradição e tecnologia, um tema que manifesta grande interesse e atualidade para o mundo artístico.

Finalmente, em 2011, com a oportunidade de realizar uma coprodução teatral com o Festival Internacional de Curtas Metragens de Vila do Conde, em simultâneo com o Mestrado Arte do Ator-Marionetista, da Universidade de Évora, encontramos uma conjuntura única para aprofundar estas experiências. Proposto para esta coprodução, o *Prometeu* avança no sentido de envolver e articular as linguagens do teatro de sombras e do cinema, utilizando as tecnologias da multimédia. Esta peça de teatro oferece também o objeto privilegiado para uma abordagem de interesse científico-pedagógico, na investigação para a obtenção do grau de mestre, partindo da opção em associar componentes aparentemente tão distanciados no tempo e no espaço.



Figura 8: experiência prévia, levada a cabo na Casa da Música em 2011 (TFA – J Pedro Martins)

Capítulo 2 – DRAMATURGIA – LINHAS DE ORIENTAÇÃO

Segundo a aceção vigente no dicionário de teatro de Patrice Pavis, a dramaturgia contemporânea envolve mais do que a escrita ou análise textual de uma peça teatral, englobando “o conjunto de escolhas estéticas e ideológicas que a equipa de realização, desde o encenador até ao ator, foi levada a fazer.”²⁷ As opções de ordem cénica (estéticas) obedecem aos conteúdos expressivos (ideológicos) e devem ser articuladas, adquirindo no espetáculo uma fisionomia coerente, que represente a problemática, abordada na peça por signos teatrais eficazes.

Neste capítulo, vou concentrar-me na abordagem das questões de ordem ideológica, estabelecendo os critérios que depois vão orientar as opções técnicas e estéticas do espetáculo, analisados no capítulo seguinte.

CONTEÚDOS

Abordamos os aspectos ideológicos nesta comunicação cénica através das aventuras do titã Prometeu e do seu irmão Epimeteu, dois dos mais fascinantes deuses da mitologia grega. Prometeu é a personagem mais conhecida dos leitores em geral (o seu irmão, desajeitado e trapalhão, já não goza de tanta popularidade). É o hábil benfeitor da Humanidade, que rouba o fogo do Olimpo para o dar aos homens. Zeus, irado com o este feito, enviou através de Hermes, o beleguim divino, um castigo cruel pela ousadia: acorrentou Prometeu a um rochedo, no cimo do Cáucaso, aonde uma águia lhe vinha comer o fígado que voltava sempre a crescer para ser eternamente devorado. Salvou-o Héracles, o bravo atleta olímpico, matando a águia e libertando-o das correntes. Epimeteu recebe das mãos de Zeus uma dádiva envenenada chamada Pandora, a primeira mulher do mundo.

²⁷ PAVIS, Patrice (2001.Pag.113). *Dicionário de Teatro*. Editora Perspectivas. São Paulo, Brasil.

Prometeu era um herói, muito popular na Ática, que teria ensinado aos homens o conjunto do saber, lançando assim os fundamentos tecnológicos de uma civilização: a arte de construir casas, de domesticar animais, de fundir os metais, de curar as doenças, de escrever e de ler no futuro.

A partir desta narrativa, colocamos em discussão um tema recorrente: o conflito entre o bem e o mal. Este relato de deuses e mortais, heróis e intrigas, representa a vontade humana do saber, discutindo abertamente e questionando a hegemonia dos deuses ou, mais estritamente, daqueles que detêm o poder. O roubo e o domínio do fogo surgem também nessa estória como metáforas da audácia da Humanidade, lançando assim os alicerces da tecnologia na construção da civilização. Prometeu ensinou aos homens, criados ignorantes, os fundamentos da civilização. A Humanidade deve-lhe por isso a sua imensa generosidade e o seu sacrifício. Este projeto procura agora assumir a dívida, contando, através da via mágica de um renovado teatro de sombras, a epopeia heroica do titã Prometeu – o irreverente.

A escolha deste complexo ciclo mítico deve-se a duas razões. Primeira, a consciência da influência que a Grécia Antiga teve na construção da nossa cultura comum ocidental, um contributo presente nos seus mitos, na filosofia, nos postulados técnicos e estéticos, nos valores sociais e políticos. Em segundo lugar, quisemos destacar a contribuição dada por esta mesma cultura helénica, no passado, à Indonésia, através da Índia. Antes de avançar nos próximos capítulos sobre as orientações estéticas da nossa peça, vamos esclarecer esta última opção nas linhas que se seguem, a partir da pesquisa dramatúrgica realizada.

Embora o Wayang, objeto de inspiração deste projeto, seja uma expressão teatral indonésia atual, esta tradição teve a sua origem na Índia, conduzida às ilhas por artistas e sacerdotes hinduístas. A Índia influenciou largamente o desenvolvimento cultural da Indonésia, mas foi igualmente o país asiático mais marcado, no passado, pela cultura grega. Exemplo disso é a arte greco-búdica

indiana, que representa (como o seu nome indica), evidentes influências helénicas. Uma vez que a evoluída cultura grega se instalou nos países da Ásia, no século IV a.C., até onde Alexandre Magno alargara o seu império, é natural que os vestígios dessa ocupação (como o teatro) subsistam até hoje.

Existem evidentes similaridades entre estas culturas, como, por exemplo, as origens indo-europeias das línguas ocidentais e orientais. Corroboro esta ideia citando o escritor, tradutor e dramaturgo português José Coutinhas:

O sânscrito é a língua indo-europeia culta (sânscrito = perfeito) da civilização bramânica da Índia. Nela foram escritos os quatro Veda (Saber), os livros sagrados dos hindus que contêm toda a sabedoria divina. Os povos asiáticos, colonizados pelos gregos, eram senhores de uma cultura, também ela, evoluída. Entre colonizadores e colonizados, tudo indica que tenha havido uma transmissão recíproca de conhecimentos e também de rituais tão do agrado de gregos e asiáticos. Homero, famoso já a partir do século VII a.C., ter-se-á, segundo certos autores, inspirado em lendas orientais para escrever as famosas epopeias que lhe são atribuídas. A verdade é que existem muitas semelhanças, por exemplo, entre a *Iliáda* e o *Mahabharata*, uma das maiores epopeias clássicas da Índia.²⁸

Tanto o teatro grego como o Wayang são formas profundamente ligadas aos rituais religiosos, que logo caminharam no sentido do espetáculo profano. Nos rituais de religiões, mesmo muito diferentes entre si, subsistem sempre vestígios de outras crenças. Ainda no dizer de Coutinhas:

Aquilo que preocupa os homens é comum a todos os povos: Como entender o que não tem entendimento, como penetrar o impenetrável? Uma via existe, ou, melhor dizendo, duas: a magia e a religião. Por elas, o homem tenta iludir a ansiedade, apaziguar os medos, enfim, encontrar explicação para os grandes mistérios da vida e da morte. O teatro javanês evoca, à semelhança do grego, os mitos das primitivas religiões. Por exemplo, em textos como o *Ramayana* e o *Mahabharata*, ele assume a mesma mediação mágica que a *Iliáda* faz entre o homem e o mundo metafísico.²⁹

²⁸ COUTINHAS, José (2012). Programa de sala do espetáculo *Prometeu*. Edições do TFA - Teatro de Formas Animadas de Vila do Conde. Portugal.

²⁹ *Ibidem* 26

Nesta aproximação de culturas, é curioso (ou não) notar como o Gamelão, instrumento de acompanhamento musical do Wayang, possui a mesma raiz da palavra grega *gamélion* que era, na Grécia Antiga, o mês em que se celebravam as Gamélias – festas dedicadas a Hera, esposa de Zeus.

OPÇÕES DRAMATÚRGICAS

Sustentando a encenação, o espetáculo coloca em discussão diversos problemas, entendidos como conflitos motores da ação. Estes conflitos são materializados na peça através da oposição entre o interesse dos homens (defendidos pelos titãs Prometeu e Epimeteu) e a determinação dos deuses (especialmente a vontade de Zeus, o nume supremo). São eles:

Tecnologia / Imobilização cultural

A subversão do poder divino, com a entrega do fogo aos homens, representa uma defesa do progresso tecnológico como uma necessidade para a superação de obstáculos e o avanço da civilização.

Liberdade (autodeterminação) / Dependência externa (determinismo)

O herói Prometeu concede à humanidade a sua principal qualidade: a capacidade de decisão, sem a condescendência dos deuses nem o decepcionante conhecimento do futuro.

Sobrevivência (do indivíduo) / supravivência (da Humanidade)

Tema recorrente no teatro grego (como da tradição judaico-cristã), o sacrifício supremo do herói oferece a redenção dos erros e a melhoria da qualidade de vida. Ao contrário da imolação religiosa, cujo objetivo é religar o homem e a divindade, Prometeu liberta a humanidade da dependência paternalista dos deuses.

Para o apuramento dos aspectos estéticos do espetáculo, além do estudo analítico realizado sobre o conteúdo da fábula, seus signos e elementos narrativos, a dramaturgia estabelece também os seguintes parâmetros objetivos para a encenação:

CONTEXTO ESPAÇO-TEMPORAL

O espetáculo situa a obra num tempo e espaço primordiais, atávicos e mitológicos, no momento a seguir à criação do cosmos e dos seres vivos. O universo ainda se organiza através da intervenção divina. Podemos identificar três planos distintos de ação: a morada dos deuses gregos (Olimpo), o submundo infernal de Hefestos, guardião do fogo divino e, finalmente, a terra dos mortais, onde a proto-humanidade se encontra ainda numa fase primitiva. Os deuses transitam livremente entre os mundos.

PERSONAGENS E REGISTO INTERPRETATIVO

As personagens representam figuras próprias do teatro grego, do *wayang* e de outras formas de teatro popular: o herói sacrificado (Prometeu), o anti-herói trapalhão (Epimeteu), o vilão implacável (Zeus), o intriguista astuto (Hermes), etc. São estereótipos dramáticos que são rapidamente identificados pelo público, resolvendo de imediato a caracterização e o jogo psicológico. Permitem à encenação e ao ator articular ampla e livremente dentro da paródia e do humor das situações.

PÚBLICO ALVO

Levando em conta a adequação de signos, linguagem e outros elementos do espetáculo, a peça foi indicada e classificada para maiores de 12 anos.

ATUALIDADE E OPORTUNIDADE

O espetáculo procura abordar problemáticas universais e atemporais. Ao mesmo tempo que cria um distanciamento na definição irreal de espaços, tempos e personagens, revisita a fábula primordial à luz dos dias atuais, permitindo ao público identificar-se facilmente com a oralidade das personagens, gestos, expressões idiomáticas ou outras referências culturais que lhe são familiares.

CAPÍTULO 3: DEFINIÇÕES ESTÉTICAS E SOLUÇÕES TÉCNICAS

Recordamos que o nosso objetivo neste trabalho de projeto foi fazer a reflexão sobre os elementos técnicos e artísticos essenciais na forma tradicional estudada, investigando até que ponto é possível integrar recursos tecnológicos atuais no jogo cénico original, mantendo inalteradas as características que definem a sua natureza primordial. Neste sentido, e procurando dar também respostas estéticas adequadas aos parâmetros definidos pela dramaturgia, foi preciso encontrar, em conjunto com a equipa técnica e artística do espetáculo as soluções tecnológicas apropriadas, os instrumentos específicos para uma gestão de recursos coerente e eficaz. Apresentamos a seguir as apreciações relevantes em cada uma das vertentes cénicas, abordando em cada caso a forma tradicional estudada e, conseqüentemente, as opções assumidas no *Prometeu*.

ESPAÇO CÉNICO E CENOGRAFIA

Quanto à organização do espaço, a tela de projeção das imagens é forçosamente o dispositivo mais importante em cena, sendo assim a sua disposição alvo de especial cuidado. Ela será o ponto de convergência de todos os elementos cénicos no teatro de sombras e, sobretudo, deverá concentrar o foco da atenção dos espectadores.

O Wayang utiliza por via de regra um tecido de algodão esticado numa moldura de madeira, ricamente decorada. Como acontece na generalidade dos teatros de sombras orientais, esta tela funciona como barreira translúcida, simultaneamente frágil e inultrapassável, que separa o espaço quotidiano do mundo da magia. Não obstante, esta barreira não tem uma função determinante na separação de público e plateia, nem para esconder dos olhares da audiência os procedimentos da orquestra e do ator-animador. O trabalho dos intérpretes (marionetistas e músicos) faz parte intrínseca do ritual, e a sua presença não

prejudica em nada a ilusão cénica. O público indonésio aceita livremente esta convenção, sem que a tela tenha de servir como instrumento de separação, orientando e restringindo o olhar do espectador.

No espaço cénico do *Prometeu*, a tela lisa e escura, em material plástico, apresenta-se montada num caixilho negro discreto e sem qualquer decoração. Aliás, a simplicidade das linhas retas, a utilização de materiais sintéticos como o plástico e as ligas metálicas leves, em tons de preto e cinzento, marcam a estética visual dos elementos cénicos dispostos no palco. Procuramos com isso fugir das linhas orientais e do excesso de estímulos secundários, aproximando o espetáculo de uma linguagem artística europeia e atual. A tela ocupa, isso sim, o centro de todo o dispositivo cénico. As imagens são geradas em retroprojeção de vídeo, com um aparelho munido de uma lente do tipo grande angular, reduzindo assim as necessidades de profundidade no palco. Ao contrário do que acontece nos teatros de sombras, ator e músico não precisam estar situados atrás da tela. Permanecem dispostos em cada um dos seus lados. Os espectadores, colocados na situação do teatro à italiana, tem a visão frontal do sistema completo. Embora com uma outra disposição de elementos, mantem-se inalterado o princípio indonésio de exposição dos intérpretes, instrumentos e imagens manipuladas.

Na cenografia, ou seja, na criação dos espaços onde se desenvolve a ação das personagens, o teatro indonésio é minimal, utilizando essencialmente um único elemento cénico, conhecido como kayon, ou gunungan (montanha ou árvore da vida), devido à sua aparência coniforme. Trata-se de uma silhueta abstrata e ricamente decorada, que possui múltiplas utilidades no jogo teatral: assinala o início ritual do espetáculo; marca separação entre as cenas; evoca fenómenos naturais (vento, inundação, fogo); assume elementos cenográficos móveis (armadilhas, muralhas, barcos, etc.). Através deste recurso, é conferida uma maior importância às personagens, destacando-se a manipulação e interpretação por parte do ator-marionetista.

Na opção do *Prometeu*, a cenografia recria este efeito de destaque através de um outro recurso. Para inventar os locais e ambientes do espetáculo, são realizados desenhos em areia sobre uma superfície translúcida retro-iluminada, sobre a qual as personagens desenvolvem a ação (fig. 9). A areia tem várias leituras interessantes. Primeiro, como terra, é um dos quatro elementos primordiais do mundo, citado em todas as cosmogonias, tal como na mitologia grega. Na forma arenosa, a terra é efêmera e inconstante: levada pelo vento, arrastada pelas águas do mar ou deslizando no tempo da ampulheta. São imagens fortes e apropriadas à dramaturgia e ao espetáculo teatral. A areia remete também para os vasos gregos de barro cozido, aproximando-se na sua matéria (obtida pela união da terra, fogo, água e ar) e coloração obtida nos desenhos à contraluz. Também os vasos são as superfícies utilizadas pelos gregos para a narrativa de mitos, representação de jogos e celebrações, representado-as em silhuetas pretas, em tudo semelhantes às figuras do teatro de sombras, como veremos a seguir.



Fig. 9 Na mesa retroiluminada convivem os desenhos na areia e as silhuetas animadas.

Além disso, temos no *Prometeu* a integração de recursos tecnologicamente muito mais avançados do que aqueles normalmente utilizados no teatro de

sombras tradicional. Como todas as imagens são captadas em vídeo e tratadas informaticamente no computador central, isso faz com que seja possível assumir uma linguagem cenográfica muito próxima do cinema. Exploram-se assim os cortes de edição instantânea (planos gerais e parciais), reenquadramentos de imagens, aproximações (*zoom* digital), movimentos de câmara (*travelling*), efeitos de sobreposição (*chromakey*), multiplicação de imagens, a mistura da imagem real com planos pré-gravados, etc. Uma segunda câmara proporciona ainda planos de recurso, mostrando detalhes capturados sobre as ações do músico e do ator no espaço cénico.

PERSONAGENS, SILHUETAS E IMAGENS

Na criação das figuras do *Prometeu*, levamos em conta um aspecto básico, referido por Maryse Badiou ao estudar a expressão do movimento no teatro de sombras. Ela afirma:

A construção gráfica das figuras do teatro de sombras reclama a estilização, o desenho puro dos contornos, já que resulta conveniente fazer aparecer uma sucessão de linhas ideais cujo movimento, através da luz, deverá ser captado da maneira mais sensível pelo público³⁰

Tecnicamente, as marionetas ou silhuetas do Wayang têm aproximadamente 50cm, recortadas e ricamente decoradas em pele de búfalo, reproduzindo um desenho onde o formato e o tipo de decoração são rigorosamente estabelecidos pela tradição. O corpo das personagens é definido por uma delicada renda, com um equilíbrio perfeito entre opacidade e translucidez, privilegiando o jogo de sombra e luz. Apesar desta figuras se destinarem à produção de sombras, são pintadas com desenhos intrincados, cores vivas e até mesmo revestidas com

³⁰ BADIOU, Maryse (2009. Pag.58). *Sombras y Marionetas – Tradiciones, Mitos y Creencias (...)* Ed. Prensas Universitárias de Zaragoza, Espanha.

folha de ouro, deixando transparecer uma herança de objeto venerado, mágico e sagrado. São sustentadas por uma vara central presa ao corpo, sendo igualmente colocadas articulações que permitem o movimento exclusivo dos braços, através de duas varas finas, presas às mãos de cada silhueta. São manipuladas verticalmente sobre a tela de sombras.

No *Prometeu*, em vez do couro optou-se pela utilização de um acrílico especial (fig. 10). É um polímero de alta densidade, muito resistente, composto por duas capas, uma transparente e outra negra, fina, superficial e absolutamente opaca. Os desenhos originais das personagens são tratados no computador e enviados para uma impressora especial, que corta e raspa automaticamente a superfície do acrílico, deixando algumas partes escuras e outras translúcidas.



Fig. 10: Silhueta cortadas em acrílico, prestes a ser montada (foto Pedro Martins – TFA)

O efeito final é surpreendente. O tratamento robótico no corte das peças permite que as figuras tenham um nível de incisão muito preciso e pormenores bastante elevados para silhuetas tão pequenas (15 cm, em média). Além disso, o jogo entre luz e sombra obtido pela raspagem do acrílico bicolor proporciona uma

leveza tal que alguns bonecos parecem incorpóreos. Respeitam-se os mecanismos de manipulação simples e eficazes, utilizados no Wayang, com a fixação de uma vara central para o corpo e duas outras nos braços articulados.

No que se refere à caracterização, tanto na tradição indonésia como no nosso espetáculo, a forma define frequentemente a existência de duas classes de personagens: os bons e os heróis, que possuem traços finos, corpo estreito; os maus, silhuetas mais grosseiras, de formas agigantadas e corpo disforme. Abundantes adornos, enfeites e joias marcam apenas o estilo clássico indonésio, foram por nós abandonados na estética da produção a que aludimos, que se rege mais pela simplificação formal dos desenhos, típica dos vasos gregos e etruscos. A aparência das silhuetas é sempre figurativa e pouco realista. No Wayang, isso deve-se possivelmente à resposta dos artesãos e à proibição muçulmana da representação da forma humana. O traçado das personagens indonésias faz lembrar com surpreendente semelhança os desenhos do antigo Egito, pelo que a descrição que o historiador da arte Everard Upjohn faz dos hieróglifos aplica-se perfeitamente ao caso:

Os pés estão de perfil seja qual for a posição da personagem. Com efeito, é mais fácil reconhecer um pé desenhado de perfil que de frente. O perfil mantém-se dos pés às ancas, mas na cintura o corpo dobra-se ligeiramente e os ombros são representados de frente, mais uma vez porque a identificação é mais fácil assim. Pela mesma razão, a cabeça está de perfil, mas o olho é visto de frente.³¹

No entanto, as sombras indonésias possuem uma característica única, muito simples e imaginativa, que procuramos aproveitar no nosso trabalho. Trata-se da deformação de um dos ombros das personagens, que é mais alongado, criando assim uma curiosa ilusão de profundidade da figura na tela. É como se os bonecos planos tivessem uma terceira dimensão.

³¹ UPJONH, Everard e al. (1979. Pag.81). *História Mundial da Arte* Vol. 1. Ed. Martins Fontes. Amadora, Portugal.



Fig. 11: Algumas das personagens do *Prometeu*, da autoria de Luís Silva (desenho do autor).

Finalmente, nos aspectos da manipulação e interpretação consideramos utilizar também no *Prometeu* os elevados padrões técnicos e artísticos do Wayang. Depois de ver diversos exemplos (em vídeo e, felizmente, também ao vivo), ficamos surpreendido pela qualidade do trabalho dos mestres indonésios. A exploração das possibilidades de movimento a partir da articulação simples dos braços e deslocação do tronco é notável, se comparada com outras formas tradicionais, como as sombras chinesas, cujas silhuetas possuem um número ilimitado de recursos mecânicos, varas e efeitos especiais. O dalang faz uma gestão concertada de ritmos, velocidade da ação, pausas, força das personagens (intensidade, peso e gravidade), foco, etc. Da mesma forma, o marionetista modula a voz para obter caracterizações claras para cada interveniente, de acordo com a sua idade, sexo, posição social e intenções na intriga. As vozes são coloridas com inflexões ricas e cheias de significado (perceptíveis mesmo numa língua estranha para nós). A título de curiosidade, referimos que as apresentações das peças são frequentemente gravadas e transmitidas com enorme sucesso em programas... radiofónicos, uma prova inequívoca para confirmar a eficácia da interpretação vocal do mestre sombrista.

No que diz respeito à interpretação do texto dramático, no *Prometeu* seguimos a mesma lógica do wayang. Alternamos passagens mais formais, com um conteúdo mais rígido, com a improvisação por parte das personagens cómicas (geralmente afeita aos palhaços nas sombras indonésias). O dalang realiza com frequência este tipo de articulação, aludindo inclusive nos seus espetáculos ao público presente e aos acontecimentos locais. Aliás, na manipulação das silhuetas convém assinalar que procuramos preservar uma característica curiosa na ocupação do espaço cénico, herdada pelos indonésios do teatro indiano: as personagens boas e heroicas – como o nosso titã Prometeu — colocam-se geralmente à direita da tela, enquanto os vilões – demónios, inimigos do bem e, no caso no nosso espetáculo, Zeus – dispõem-se à esquerda da tela. Os palhaços, como o nosso bom-serás Epimeteu, possui uma maior liberdade de movimentos, agitando-se por todos os lados, transitando livremente entre os espaços do bem e do mal.

MÚSICA E SONOPLASTIA

O Gamelão é o instrumento musical invariavelmente utilizado em todas as formas do Wayang. É também o principal elemento inspirador na criação musical deste projeto. Trata-se de um instrumento de percussão de carácter coletivo, composto por gongos, tambores, xilofones e metalofones diversos, com funções específicas. Possui uma sonoridade envolvente e encantatória, para além de grande beleza visual. Embora existam dois diferentes modelos (Java e Bali), cada gamelão é construído artesanalmente em madeira, bronze, bambu e ferro, tornando-se num objeto singular. A ressonância harmónica dos metais, de tons melódicos, suaves, regulares, associada aos instrumentos de corda, flautas de bambu e vozes, resulta numa fascinante textura de sons, simultaneamente complexa e de simples execução. Caracterizando e acompanhando o movimento das personagens do wayang, o gamelão é muito eficaz na criação de atmosferas

insinuantes, variando habilmente na marcação dos gestos, na sugestão de ambientes tranquilizadores, mas também nos momentos dramáticos ou de maior tensão.

O *Prometeu* inspira-se nas raízes deste instrumento, mas desenvolve as suas características a partir da tecnologia e linguagem do nosso tempo e da nossa cultura. Revisita a música tradicional, mas inclui novas composições e adiciona novos meios, nomeadamente instrumentos musicais atuais e soluções inovadoras, que evoluíram do gamelão, para além do processamento eletrónico dos sons (pela via informática).

Uma das questões importantes na música do *Prometeu* era tentar manter um certo nível de espetacularidade visual nos instrumentos utilizados, à semelhança do que acontece com o Gamelão no Wayang. A atenção do público deveria, nalguns momentos, voltar-se para as ações e o trabalho interpretativo do músico. Este objetivo foi conseguido com recurso a alguns elementos inusitados, tais como as quatro grandes taças de vidro com água, com iluminação especial, que, para além de produzirem uma sonoridade muito apropriada para a criação de alguns ambientes do espetáculo, chamam a atenção pela sua beleza visual.

Através do sistema multimédia, foi possível ainda fazer com que a música e os sons produzidos ao vivo pudessem reagir automaticamente perante o movimento das marionetas e outros estímulos, como a luz e voz do marionetista.

A ILUMINAÇÃO

Como foi referido no capítulo relativo às inovações no Wayang tradicional, o fogo era, no passado, um elemento fulcral no espetáculo das sombras indonésias, não somente enquanto recurso técnico mas também como contributo estético de grande relevo. Antigamente, a iluminação trepidante de uma labareda projetava as silhuetas num ecrã, conferindo ao espetáculo uma atmosfera

de magia e veneração religiosa. Hoje em dia, em quase todas as apresentações desta tradição, o fogo foi substituído pela luz elétrica, com vantagens e desvantagens que já foram atrás referidas.

No *Prometeu*, foram observadas duas preocupações básicas no que diz respeito ao desenho de luzes. Primeiro, uma necessidade mais pragmática de iluminar de forma eficaz músico e marionetista, para que o público pudesse ter a percepção clara do trabalho deles, sem no entanto prejudicar com isso a qualidade da projeção de vídeo. Isso foi obtido com a utilização de *leds* miniaturizados, que fazem uma intervenção precisa e discreta nas zonas de trabalho dos intérpretes. Em segundo lugar, tivemos em conta questões estéticas associadas à dramaturgia. Nesse caso, pretendeu-se que o ambiente do espetáculo oscilasse entre o ritual sagrado e a cerimónia profana, tentando de alguma maneira recuperar as qualidades perdidas com a substituição da chama natural no Wayang dos dias de hoje. Afinal, o seu papel na peça é central: o fogo é o objeto que desencadeia um conflito titânico, envolvendo deuses e mortais. Além de simbolizar a conquista da tecnologia, sintetiza a intrepidez da Humanidade, lutando contra a tirania do destino, corporizada na figura de um Zeus onipotente. Era essa a luz do conhecimento que os deuses lhes sonegavam, era esse o bem maior, imprescindível para a sua sobrevivência.

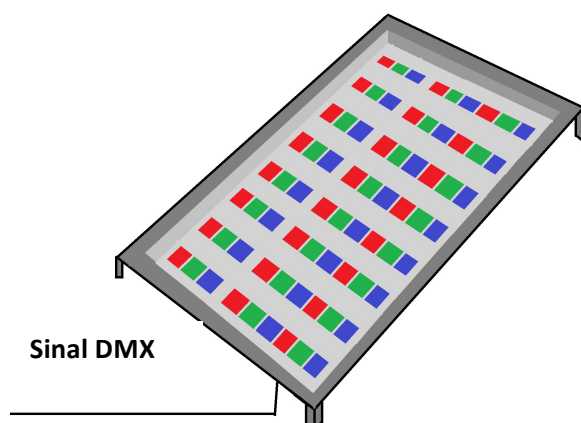


Fig. 12 Mesa com sequencias de Leds RGB para a retro iluminação (coberta com tampo de acrílico branco translúcido).

Naturalmente, o preto das silhuetas dos bonecos, apresentados em contraste na tela, é a imagem mais marcante dos teatros de sombras e também do *Prometeu*. Da mesma forma, a paleta de cores da cenografia e dos objetos no espaço cénico foi reduzida ao preto e ao cinzento. Com a manipulação da luz, reencontramos a linguagem cromática do espetáculo, rica e variada como no Wayang, que se materializa na tela de projeção, mas não só. Os instrumentos musicais e a própria mesa de luz do marionetista foram dotados de *leds* do tipo RGB (luz vermelha, verde e azul, miscíveis). Ao mesmo tempo que este equipamento confere luz aos copos de vidro e à superfície de manipulação das silhuetas, transborda também delicadamente a cor para o espaço cénico envolvente. No desenvolvimento do enredo, os locais da ação, os ambientes psicológicos e as situações espaço-temporais da peça regem a eleição das cores e matizes utilizados. O desenho de luz é controlado pelo computador central e os efeitos são tratados e enriquecidos instantaneamente pelo sistema multimédia, através das aplicações instaladas.



Figura 13: ensaio do Prometeu (foto TFA . J. Pedro Martins)

Capítulo 4

PLATAFORMA TECNOLÓGICA DIGITAL

Conforme as necessidades dramáticas do espetáculo, a proposta tecnológica deste projeto centra-se na aproximação formal entre as linguagens do teatro (teatro de sombras) e do cinema, explorando as possibilidades expressivas da imagem manipulada. Todos os aspectos visuais e sonoros da peça são orquestrados pelo sistema multimédia, que proporciona uma plataforma digital estável para a gestão equilibrada destes recursos. Procura-se assim reconhecer formas de expressão artística correntes, conciliando a sua prática tradicional com a experimentação de soluções inovadoras, adaptadas à evolução dos tempos, do espaço, do público e dos meios técnicos disponíveis. Enumeramos abaixo os recursos utilizados neste projeto, cuja sincronia é proporcionada pelo sistema multimédia:

- Imagens captadas da manipulação das formas animadas (silhuetas);
- Imagens captadas da manipulação da areia (cenários);
- Imagens captadas pela câmara 2 (planos alternativos do espaço cénico);
- Imagens pré-gravadas
- Animação (performativa, procedural, pré-gravada);
- Sistema miniaturizado de iluminação teatral (*RGB led strip system*);
- Voz do ator-marionetista;
- Sonoplastia e sonorização produzidas (sons gravados e produzidos ao vivo);
- Fumo, explosões e outros efeitos de maquinaria de cena.

O espetáculo *Prometeu* possui uma forte componente multimédia, baseada na mais recente tecnologia. Ela exige o débito de múltiplos canais sincronizados para o som, vídeo e luz, controlados em simultâneo. A investigação do professor

Luís Leite, do Instituto Politécnico do Porto, tornou possível desenvolver uma plataforma compacta, pouco dispendiosa, eficiente, flexível, estável e viável.

Para além do atual projeto exigir um sistema já de si bastante complexo de implementar dentro das especificidades do espetáculo em causa, houve a vontade de explorar ainda mais a linguagem multimédia, com animações produzidas em tempo real. As ações realizadas em palco (voz ou gestos do ator-marionetista), funcionam como eventos que despertam estas animações e efeitos de imagem.

Apesar de todo este potencial, nunca a plataforma tecnológica se sobrepôs aos conteúdos, procurando servir para dar resposta às soluções da encenação do espetáculo, respeitando os parâmetros estabelecidos pela sua dramaturgia.

INVESTIGAÇÃO

A complexa e demorada pesquisa procurou soluções tecnológicas baseadas em *hardware* e *software*. Foram estudadas plataformas baseadas em *hardware* como o sistema *dataton* com servidores de vídeo e outras componentes e plataformas apenas baseadas em *software*, como o MaxMsp ou o Isadora.

Os sistemas baseados em *hardware*, apesar de serem muito utilizados em teatro com eficiência e bons resultados, apresentavam-se de alguma forma limitados, não sendo também os mais compactos. Por outro lado, as plataformas baseadas em *software*, apesar de serem mais flexíveis, compactas e menos dispendiosas, apresentavam-se como soluções intermitentes com resultados variáveis e difíceis de implementar. Devido à rápida evolução da informática, é hoje possível trabalhar a partir de um único computador com vídeos independentes de alta definição, manipulá-los em tempo real e utilizar, distintos dispositivos de entrada e saída. Sendo esta é uma solução muito recente, havia sobre ela poucos exemplos, mas, assim mesmo, a sua promessa de viabilidade chamou a nossa atenção.

SOLUÇÕES

A solução final foi aquela baseada num sistema capaz de fazer a gestão e controlo instantâneos de todos os conteúdos de vídeo, áudio e luz.

Hardware

Sistema constituído por um computador com:

- múltiplas placas gráficas, entradas e saídas de vídeo independentes;
- placa de som com saídas de áudio independentes;
- conversor de USB para DMX permitindo controlar 256 canais de luz;
- câmara de vídeo para captação de imagens reais;
- comando remoto WII que permite a interação com o sistema via BlueTooth através de teclas ou do movimento do próprio comando (acelerómetro), permitindo ao ator exercer movimentos capazes de reagir com os conteúdos multimédia.

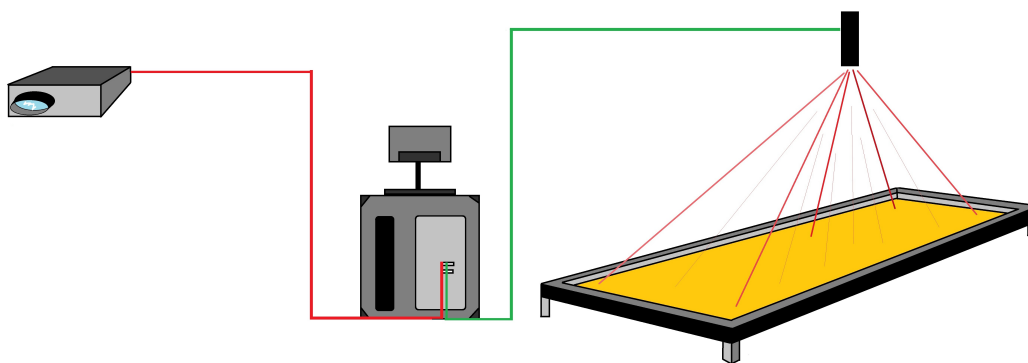


Fig. 14: As imagens captadas pela câmara de vídeo HD, suspensa sobre a mesa retro-iluminada, são enviadas e tratadas num computador central (desenho TFA).

Software

Não foi possível encontrar apenas um *software* que permitisse gerar e controlar toda a informação e foi, portanto, necessário encontrar várias aplicações que pudessem comunicar entre si.

A linguagem de comunicação adoptada foi o MIDI, através da utilização de uma máquina virtual de MIDI, implementada por uma aplicação chamada MIDI Patchbay. Esta permite criar interfaces MIDI virtuais de entrada e saída tornando assim possível a comunicação entre aplicações diferentes correndo em simultâneo. A solução encontrada foi baseada em três módulos: controlador de sequência (QLab); controlo de luz (D-light); controlo de imagem (Modul8).

O *framework* utilizado foi o seguinte:

1. Em primeiro lugar, recorre-se a um *software* intitulado DarwiinRemote para capturar as ações do comando da Wii e indexar as ações de controlo de outras aplicações.
2. Posteriormente, são enviadas estas ações para uma aplicação de controlo chamada Qlab, que permite múltiplas saídas de vídeo, som e comandos MIDI. Esta é a aplicação central que controla todas as restantes. É como se de um guião eletrónico se tratasse, organizado por várias pastas que representam as deixas; em cada pasta são colocados os diversos procedimentos da ação, nomeadamente sons multicanal e os comandos MIDI para as aplicação de vídeo e de luz.
3. A aplicação escolhida para reproduzir e tratar o vídeo foi o Modul8, um *software* mais orientado para as performances ao vivo e VJ. No entanto, é uma das poucas aplicações que até agora conseguem lidar com vários canais de vídeo em

alta definição para múltiplas entradas e saídas independentes, com ou sem sobreposição, com excelente desempenho. Também apresenta várias funcionalidades que poderiam ser adotadas, nomeadamente: a utilização de várias camadas de vídeo/imagem, a animação em tempo real, a animação interativa através do som e a captura de imagem real com fundo transparente (*chromakey*).

4. Dado que o Modul8 não foi pensado originalmente para o teatro, não tem qualquer função para registar uma lista sequencial das ações do guião de vídeo. Assim, foi necessário desenvolver de raiz um módulo programado em Python que permitisse registar todos os passos do guião e que fosse controlado por MIDI. Foram produzidos dezenas de blocos de vídeo associados a cada deixa, formando uma matriz de vídeo registada neste módulo que se intitulou Prometeu Master.

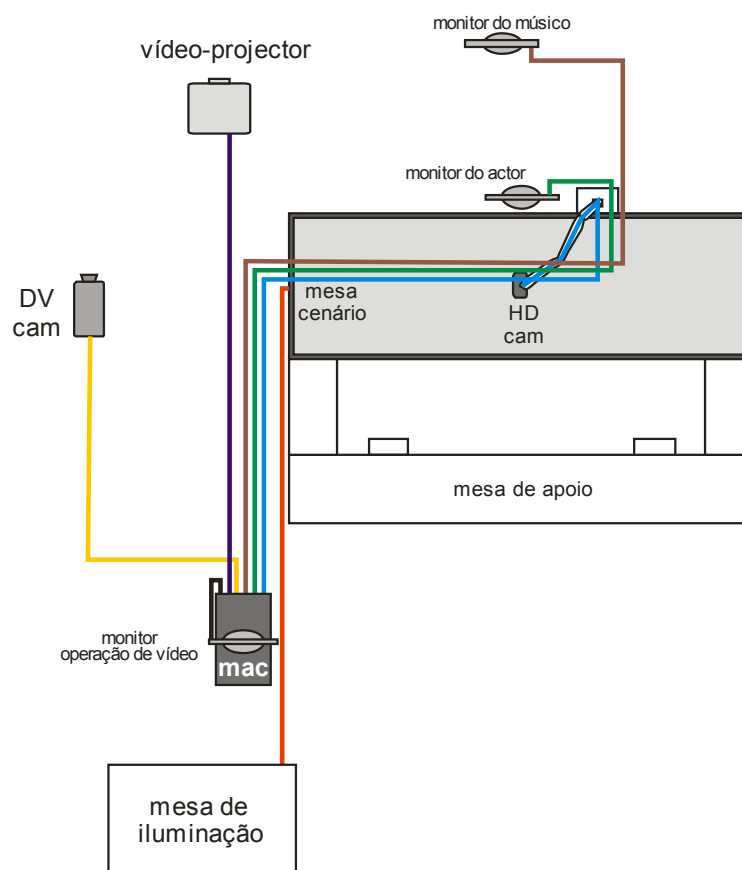
5. Para controlar a luz foi adoptada uma mesa de luz digital Dlight que permite registar até 256 canais e que pode ser controlada remotamente por MIDI. A mesa de luz recebe os comandos do Qlab via MIDI enviando o novo esquema de luz para uma interface de conversão USB para DMX.

Toda a informação é gerada, controlada, reproduzida e sincronizada por um computador profissional, de alto desempenho, exigindo um grande esforço de processamento ao sistema. Foi possível atingir resultados muito satisfatórios nesta solução devido ao desempenho que os computadores podem oferecer atualmente.

A figura 15, apresentada na página seguinte, demonstra esquematicamente como são organizadas as peças deste sistema, assim como as suas ligações de dados.

Figura 15

LIGAÇÕES DE DADOS



VGA	MAC AO MONITOR DO MÚSICO
VGA	MAC AO MONITOR DE OPERAÇÃO
VGA	MAC AO MONITOR DO ACTOR
HDMI	CÂMARA HD AO MAC
DMX	RGB MESA-CENÁRIO À MESA DE ILUMINAÇÃO
CABO DE VÍDEO (RGB OU VGA)	MAC AO PROJECTOR DE VÍDEO
FIREWIRE	CÂMARA DV AO MAC

CONCLUSÃO

Alegadamente, foi objetivo deste trabalho ensaiar as possibilidades da evolução tecnológica a partir do Teatro de Sombras – uma referência tradicional do teatro de formas animadas, promovendo uma aproximação entre uma prática ancestral e um teatro contemporâneo de cariz mais experimental. Todas as incertezas partilhadas e as conclusões descritas neste dossier provém desse caso, mas são também suportadas por uma reflexão contínua, fruto de vários anos do nosso trabalho nesta área profissional. O espetáculo *Prometeu* vem juntar-se a uma longa trajetória de alguns acertos e muito enganos. São degraus que elevam as minhas dúvidas ao nível seguinte. Como diria Beckett, “falhar, falhar de novo, falhar melhor.”

Ao longo do processo de montagem desta peça, multiplicaram-se os momentos de euforia e frustração, encanto e decepção, vividos através do contacto contínuo com domínios técnicos ignorados e a abordagem de um vocabulário expressivo desconhecido. A exploração de um território novo implica instabilidade e, como é natural, cria bastante ansiedade. Mas suponho ser este o tipo de desequilíbrio que, segundo Piaget, pode conduzir-nos pelo caminho da aprendizagem.

Ao partir para a elaboração deste estudo, mais do que a obtenção de um título académico, tínhamos como preocupação maior garantir a sua utilidade prática, o seu valor para o exercício futuro deste nosso ofício. Nesse aspecto, não resta a menor dúvida sobre a importância dos resultados obtidos neste processo para a formulação dos nossos próximos projetos teatrais. Para além de criar soluções alternativas para a comunicação teatral com as formas animadas, a própria plataforma tecnológica do *Prometeu* veio a revelar-se uma preciosa ferramenta de trabalho. Desenvolvida para o controlo integrado dos sistemas multimédia (som, vídeo e luz, e maquinaria), foi adaptada e funciona já com os

outros espetáculos da nossa companhia, substituindo diversos equipamentos, oferecendo novas valências e simplificando substancialmente os procedimentos anteriores de montagem e operação técnica.

Numa avaliação final sobre os resultados obtidos neste trabalho, a primeira ilação que posso extrair é que foi possível manter intactas as características essenciais que definem o teatro de sombras, mesmo sem utilizar as sombras. Melhor dizendo, a manipulação da luz e da imagem fez-se conforme a tradição originalmente estudada, só que desta vez com recurso a outras tecnologias. Vejamos como.

Tradicionalmente, o marionetista sombrista maneja objetos situados entre a fonte luminosa e a tela, produzindo assim as tais silhuetas: personagens, cenários e adereços de cena. Tais elementos físicos não representam, por conseguinte, por si próprios, as formas animadas, sendo apenas as ferramentas para a sua obtenção. As verdadeiras figuras são os espectros luminosos visíveis na tela, virtuais e incorpóreos. No *Prometeu*, subsistem em relação ao teatro de sombras os mesmos princípios técnicos e equivalentes resultados estéticos. Na sua expressão visual, temos o artifício das silhuetas de alto contraste, construídas em acrílico preto e manipuladas em direto sobre a mesas retro-iluminada. A imagem captada pela câmara de vídeo e depois projetada na tela cria, naturalmente, um efeito idêntico ao das sombras tradicionais. Tecnicamente, continuam a existir manipulador das marionetas, fonte luminosa e tela de projeção. Acrescem ao sistema computador, imagens pré-gravadas e efeitos digitais.

Esta constatação leva-nos à segunda conclusão: é perfeitamente possível evoluir numa técnica tradicional, melhorando princípios funcionais da forma original, potenciando o seu vocabulário expressivo com a utilização de novos materiais e tecnologias.

No *Prometeu*, para além da manutenção daquilo que é essencial no teatro de sombras (a manipulação da luz e contraluz na superfície de projeção), existem

várias renovações: no tipo de matérias utilizadas, mais leves, resistentes e mecanizáveis; nas tecnologias de transformação destes mesmos materiais, usando ferramentas mais precisas, rápidas e eficientes; na maior quantidade/qualidade dos recursos expressivos nas imagens, graças ao sistema informático. Mais do que a simples utilização do vídeo, foi o computador, esta poderosa ferramenta, que trouxe possibilidades inusitadas à forma original, permitindo articular um vocabulário cénico mais rico, mais próximo da linguagem do cinema – ele próprio uma evolução histórica do Teatro de Sombras. Não obstante esta modernização técnica e visual, podemos assumir que na relação com o público o nosso teatro alimenta as mesmas impressões, sensações e relações que marcam o universo cénico das sombras. Continua vigente a atitude que, segundo Maryse Badiou, evoca memórias atávicas da humanidade, condizentes com os rituais mágicos, as cerimónias religiosas, o mundo dos espíritos.

Sobre a polémica onde este estudo se situou logo a princípio, ou seja, a convivência entre passado e presente, tradição e modernidade, a pesquisa realizada e a experiência conduzida por este projeto reafirmam com naturalidade a conciliação entre as partes. Arte e tecnologia, sendo indissociáveis, não devem ser antagónicas. O que faz falta – nalguns casos – é justamente manter uma atitude aberta e dinâmica em relação às técnicas tradicionais do teatro de marionetas, aceitando trilhar os caminhos que viabilizam a sua evolução. Como artistas conscientes, podemos (e devemos) aliar com responsabilidade os princípios ancestrais da nossa arte aos elementos provenientes do progresso. Sem medos nem preconceitos. As manifestações espontâneas da cultura popular que subsistem hoje dão-nos esta lição, ao reinventarem-se frequentemente, sobrevivendo às incursões do tempo, das regras e pressões, livres para digerir e integrar soluções vanguardistas e influências externas. No entanto, nem tudo é linear. A evolução proveniente das tecnologias é de certo inevitável, mas pode trazer à marioneta tanto benefícios como malefícios, a exemplo do que aconteceu

com a integração da luz elétrica nos espetáculos do wayang indonésio atual. Pelo caminho, ganha-se e perde-se, mas segue-se em frente se o saldo for positivo.

Neste sentido, resta ainda dizer as ambiguidades contraditórias entre modernidade e tradição não tem razão de ser. A tradição alimenta a modernidade, tanto quanto as propostas de inovação podem influenciar a tradição. Estamos em crer que a separação entre estes dois polos fará pouco ou nenhum sentido. Ambas são manifestações contemporâneas, vivas e atuais, permeáveis ao mundo que as rodeia e para o qual projetam as impressões recebidas.

No desenvolvimento deste projeto, subsistiu um diálogo permanente entre diferentes linguagens e disciplinas, não só artísticas como também científicas. Esta colaboração deu frutos muito interessantes, contribuindo decisivamente para o enriquecimento do espetáculo e de todos os seus cúmplices. Tornou-se evidente a necessidade de reavaliar os pressupostos técnicos e estéticos do trabalho que realizamos, aprendendo a lidar com as novas ferramentas disponíveis num mundo em constante mutação. Com base nesta experiência, para além de conclusões abrem-se também outras portas. Os contactos realizados vão permitir a exploração de novas possibilidades para trabalhos vindouros, reforçando ainda mais a componente interdisciplinar e o desenvolvimento de outras linguagens teatrais dentro das formas animadas. Além disso, e numa perspetiva mais académica, seria também proveitoso participarmos numa futura investigação cujo olhar assentasse na área científica, ao invés da artística. Isso permitiria a formulação de outro tipo de questões, com outros enfoques e interesses diferentes.

Por tudo isso, concluímos finalmente que o Prometeu cumpriu, para além das expectativas, com os seus objetivos em múltiplas vertentes: como objeto de investigação, como tábua integradora de saberes, como base experimental e, se o público o confirmar, como um eficaz espetáculo de Teatro de Formas Animadas.

BIBLIOGRAFIA

AMARAL, Ana Maria (1991). *Teatro de Formas Animadas*. Ed. Usp. São Paulo, Brasil.

AMARAL, Ana Maria (1999). *O Ator e os seus duplos*. Ed. Senac. São Paulo, Brasil.

AZÉMA, Marc (2010). *L'Art des Cavernes en Action. Tome 2: les animaux figures, animation et mouvement, l'illusion de la vie*. Edition Errance. França.

BADIOU, Maryse (1988). *Lòmbra i la Marioneta o les figures dels Déus*. Monografies de Teatre nº 28 Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona. Espanha.

BADIOU, Maryse (2010). *Sombras y marionetas – tradiciones, mitos y creencias del pensamiento arcaico al Robot sapiens*. Ed. Prensas Universitárias de Zaragoza. Espanha.

BASTIANCICH, Alfio (1981). Lotte Reiniger Assembea Teatro/Compagnia del Bagatto. Itália.

BERTHOLD, Margot (2003). *História Mundial do Teatro*. Ed. Perspectiva. São Paulo, Brasil.

BENDIX, Reinhard (1996). *Construção Nacional e Cidadania*. Ed Edusp. São Paulo, Brasil.

BERNARD, Annie (1982) “Les Marionnettes Indonesiennes”, in Fournel, Paul *Les Marionnettes*. Ed. Bordas. Paris, França.

BORBA FILHO, Hermilo (1987). *Fisionomia e Espírito do Mamulengo*. Ed. Inacem. Rio de Janeiro, Brasil.

COCA, Jordi (1982). *Les Grans Tradicions Populares: Ombres i Titelles*. Monografies de Teatre nº7. Institut del Teatre – Barcelona

CLOTTES Jean / LEWIS-WILLIAMS, David (1996) *Les chamanes de la préhistoire*. Edition du Seuil. Paris, França.

CONTRACTOR, Meher (1982). “O Teatro de Sombras na Índia”. Trad. Luciana Cesconetto. In: BELTRAME, Valmor (Org.). *Teatro de sombras: material para estudo*. (2003). Cópia digital (formato PDF) cedida pela UDESC. Florianópolis, Brasil.

DAMIANAKUS, Stathis (1986). *Théâtres D’Ombres – Tradition et Modernité*. Ed. L’Hartamattan. Paris, França.

FOURNEL, Paul (1982). *Les Marionnettes*. Ed. Bordas. Paris, França.

FRANCIS, David Polo (1996). “O espetáculo de sombras percorre o mundo”. In: *A Magia do Cinema*. Ed. CCB – Centro Cultural de Belém. Lisboa, Portugal.

JURKOWSKI, Henryk /FOULC, Thieri (2009). *Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette* Coedição: Ed. l’Entretemps e l’Union internationale de la marionnette. França

GILLES, Annie e al. (1984). *El Teatre d’Ombres arreu del Món: Les Grands Tradicions Monografies de Teatre nº14*. Ed Institut del Teatre. Barcelona, Espanha.

GUNNING, Tom (1995). “Uma estética do espanto: O cinema das origens e o espectador (in)crédulo”. In: *Revista Imagens nº5*. Ed. Unicamp. São Paulo, Brasil.

IRVINE, David (1996). *Leather Gods and Wooden Heroes*. Ed. Times. Singapore.

LEITE, Luis (2007). “Marionetas Virtuais – animação interativa em tempo real” Tese de Mestrado da Universidade do Porto. Portugal.

LESCOT, Jean-Pierre (2005). “Poesia e amor no teatro de sombras” Trad. Valmor Beltrame. In: BELTRAME, Valmor. *Teatro de sombras: técnica e linguagem*. Ed. Desc. Florianópolis, Brasil.

LONG, Roger (1986). “Tradition et technology: the impact of modernization of javanese shadow theatre” in: DAMIANAKOS, Stathis. *Théâtre D’ombres – Tradition et Modernité*. Ed. L’Harmattan et Institut International de la Marionnette. Paris, França.

MCCORMICK, John (2002) “Tradição e Modernidade no Teatro de Marionetas”. In: *Teatro de Marionetas – Tradição e Modernidade*. Ed. Casa do Sul. Évora, Portugal.

MANNONI, Laurent (2003). *A Grande Arte da Luz e da Sombra - arqueologia do cinema*. Ed. Senac/Unesp. São Paulo, Brasil.

NAZÁRIO, Luiz. (2002). “O Expressionismo e o cinema”. In: GUINSBURG, J. (Org.). *O Expressionismo*. Editora perspectiva. São Paulo, Brasil.

PAVIS, Patrice (2003). *Dicionário de Teatro*. Ed. Perspectiva. São Paulo, Brasil

RIBEIRO, Nuno (2004. Pág.10). *Multimédia e Tecnologias Interactivas*. Ed. FCA. Lisboa, Portugal.

SOUZA, Marcos (2005). *O Kuruma Ningyo e o Corpo no Teatro de Animação Japonês*. Ed. Annablume. Santa Catarina, Brasil.

VILHENA, L.R. (1997). *Projeto e missão: o movimento folclórico brasileiro 1947-1964*. Ed. Funarte. Rio de Janeiro, Brasil.

UPJONH, Everard e al. (1979). *História Mundial da Arte* Vol. 1. Ed. Martins Fontes. Amadora, Portugal.

VON STEMBERG, Joseph (1966). *Souvenirs d'un montreur d'ombres*. Ed. Robert Laffont. Paris.

ZURBACH, Christine (2002). “Erudito e Popular: a recepção teatral dos bonecos de Santo Aleixo”. In: *Teatro de Marionetas – Tradição e Modernidade*. Ed. Casa do Sul. Évora, Portugal.

Artigos e trabalhos consultados na Internet:

FRÓIS, João Pedro (1999). “Entrevista com Michael Parsons” Universidade de Lisboa.

Acedido a 10/2/2011. Site: www.repositorio.ul.pt/handle/10451/2365

SALAZAR, Rafael (2010). “Mestizaje es un patrimonio de la humanidad” UNEY

Acedido a 8/2/2011. Site:

www.uney.edu.ve/universidad/rafael_salazar_musica_mestizaje_nov_2010.ht

INDICE DE IMAGENS

Figura 1, página 11

Boneco mecânico Karakuri (fotografia de justystarz)

<http://www.blogger.com/profile/12840994910530760195>

Figura 2, página 15

Silhuetas do teatro de sombras chinês (foto Aucam Fans: Wind of China)

http://adsoftheworld.com/media/print/aucam_fans_wind_of_china_shadow_puppets?size=_origina

Figura 3, página 19

Bonecos do wayang Kulit (imagem Deviantart for Free)

<http://finandastudio.deviantart.com/art/WAYANG-KULIT-174449899>

Figura 4, página 20

Dalang manipulando as silhuetas (*cortesia da Indonesian Tourist Board*)

Figura 5, página 25

Marionetas indonésias à luz do fogo (imagem alfaprimatours)

<http://www.alfaprimatours.com/images/new/>

Figura 6, página 27

Figura paleolítica com sugestão de movimento (imagem do autor)

http://www.passesimple.net/rockart_azema.htm

Figura 7, página 28

Sombras cinematográficas de Lotte Reiniger (imagem wordpress)

<http://drnorth.wordpress.com/2011/11/13/fragment-35-rudolf-arnheim-on-lotte-reiniger/>

Figura 8, página 35

Experiência prévia, levada a cabo na Casa da Música em 2011 (foto de J Pedro Martins)

Figura 9, página 43

Mesa de luz com areia e personagens (foto TFA- J. Pedro Martins)

Figura 10, página 45

Silhueta cortadas em acrílico, prestes a ser montada (foto Pedro Martins – TFA)

Figura 11, página 47

Algumas das personagens do Prometeu, da autoria de Luís Silva (desenho do autor).

Figura 12, página 50

Esquema da mesa de luz retro-iluminada (desenho do TFA)

Figura 13, página 52

Ensaio do espetáculo Prometeu 2012 (foto TFA . J. Pedro Martins)

Figura 14, página 55

Esquema do sistema multimédia (desenho TFA)

Figura 15, página 58

Ligação de dados na plataforma tecnológica do *Prometeu* (imagem TFA – Teatro)

ANEXOS

1. POEMA DE GHOETHE PROMETEU
2. FICHA TÉCNICA E ARTÍSTICA DO PROMETEU
3. TEXTO CÉNICO DO ESPETÁCULO
4. DESENHOS DAS PERSONAGENS (SILHUETAS)
5. MATERIAL DE PROMOÇÃO DO ESPETÁCULO (CARTAZ)

1. PROMETEU

Johan Wolfgang Goethe(1773)

Tradução José Coutinhas (2012)

Encobre o teu céu, Zeus,
Com um véu de brumas e nuvens
E, como um menino brincando,
Descabeça os cardos,
Mostra a tua força nos robles
Dos cumes das montanhas;
A minha terra
Deixa-a para mim
Com a minha cabana que
Não foste tu que construístes,
E o meu lar
E o seu lume
Que tu me invejas.
Não conheço nada debaixo do sol
Mais miserável que vós, deuses!
Vós viveis pobremente
Das oferendas dos sacrifícios
E do hálito das orações
À vossa majestade,
E vós morreríeis de fome
Se as crianças e os mendigos
Não vivessem imbuídos de esperança.
Quando eu era menino
E não sabia que partido tomar,
No meu embaraço, erguia os olhos
Para o sol, como se lá em cima houvesse
Um ouvido para ouvir o meu lamento,
Um coração como o meu
Para se compadecer do meu tormento.
Quem veio defender-me
Da arrogância dos Titãs?
Quem me salvou da morte,
Da escravidão?
Não foste tu próprio que tudo fizeste,
Coração inflamado de santidade?
Tu que ardias, em tua mocidade e em tua bondade

E em tua ingenuidade, de gratidão
Pelo Adormecido lá do alto.
Eu, venerar-te? Por que razão?
Alguma vez acalmaste o sofrimento
De quem vive acabrunhado?
Alguma vez enxugaste o pranto
Da angústia?
Quem forjou este homem que sou eu
Senão o Tempo todo poderoso
E o Destino eterno?
Meus mestres e os teus?
Pensavas por acaso
Que eu ia odiar a existência,
Retirar-me para os desertos
Porque nem todas
As minhas flores tinham dado fruto?
É aqui que eu moro, modelando homens
À minha imagem,
Uma raça igual à minha
Que sofre e que chora
Para provar o prazer e a alegria
E desprezar-te
Como eu o faço agora.

2. PROMETEU – FICHA TÉCNICA E ARTISTICA DO ESPETÁCULO

Encenação e Interpretação: Marcelo Lafontana

Dramaturgia: José Coutinhas

Musical: José Alberto Gomes (apoio de Paulo Rodrigues e músicos da CDM)

Espaço cénico: Sílvia Fagundes

Desenho de personagens: Luís da Silva

Conteúdos e sistema multimédia: Luís Grifu

Direção técnica: Pedro Cardoso

Fotografia de cena: J. Pedro Martins

Captação de vídeo: Paulo Agra

Coprodução:

TFA – Teatro de Formas Animadas de Vila do Conde

Festival Internacional de Curtas Metragens de Vila do Conde

Casa da Música do Porto

Apoio: Câmara Municipal de Vila do Conde

3. PROMETEU – TEXTO CÉNICO DO ESPETÁCULO

Dramaturgia de José Coutinhas e Marcelo Lafontana

PERSONAGENS

ZEUS, o severo pai dos deuses do Olimpo

PROMETEU, o titã habilidoso, primo de Zeus e benfeitor da Humanidade

EPIMETEU, irmão trapalhão de Prometeu

HERMES, mensageiro dos deuses, génio da velocidade, da astúcia e da intriga

HEFESTOS, deus grego responsável pelo fogo e a manipulação dos metais

PANDORA, a primeira mulher, criada por Zeus e dotada pelos deuses do Olimpo

HERACLES, invencível herói e semi-deus, libertador de Prometeu

HOMENS, colectivo de personagens indiferenciados

OUTROS DEUSES DO OLIMPO, colectivo secundário, de menor participação na intriga

Cena de introdução: Génesis

Silêncio. Durante a entrada do público, vê-se na tela a imagem em vídeo de três vasos gregos, alternado com máscaras de teatro greco-romano.

Os intérpretes (ator e músico) vão surgindo e assumindo o seu lugar no espaço da cena. Quando estão nos seus lugares, a imagem inicial desaparece, dando lugar ao plano aberto da mesa de areia, espaço de trabalho do ator/marionetista.

Nesta imagem, vê-se como vão sendo desenhados os símbolos do FOGO, ÁGUA E AR, ao mesmo tempo em que se ouve o poema seguinte:

Antes do mundo ser mundo

Era informe a natureza

Sob o Grande Orbe Celeste

Não tinha a terra firmeza.

*Não brilhava o Sol no espaço
Não tinha ondas o mar
Era tudo treva imensa
Sem um raio de luar.*

*Somente matéria inerte
O infinito ocupava
Mas sob ela força ingente
Lentamente trabalhava.*

*Essa força, essa matéria
Foi que tudo transformou
O povo na sua crença
Dela eterno deus formou.*

*Nem as plantas germinavam
Nem sopro de vida havia
Somente dos elementos
A vital força existia.*

*Fogo e ar em luta imensa
Em mil choques violentos.
Era o calor, era a vida
Em seus primeiros momentos.*

*E foi dessa massa informe
Que o mundo aconteceu
Foi ela que pra dar sóis
Em mil partes se fendeu.*

*Quantos séculos passados
Na lenta transformação
Contá-los é impossível*

Pois não os mede a razão.

*Que mistérios insondáveis
Dos segredos naturais
Oh, não podem devassá-los
Os infelizes mortais.*

*São largos os horizontes
Que a ciência rasgou
Tem todavia um limite
Que ninguém ultrapassou.*

A música aumenta, enquanto os desenhos na areia se agitam e transformam, dando lugar ao cenário da Cena 1.

CENA 1- ENCONTRO DE ZEUS COM OS TITÃS

(Monte Olimpo. Palácio de Zeus)

ZEUS – É a mim, Zeus, o Nume Supremo, que o mundo fica para sempre devendo a criação dos homens e dos animais. É a mim que eternamente terão que adorar e respeitar.

HERMES *(entrando)* – Oh, Zeus, pai de todos os deuses do Olimpo, já cá estão os irmãos Prometeu e Epimeteu, que tu ordenaste viessem a tua presença.

ZEUS – Fiel Hermes, vai e manda entrar os titãs. *(Hermes sai)*

PROMETEU *(Entra com Epimeteu)* – Salve, ó Zeus! Qual a razão que te levou a chamar-nos?

EPIMETEU – Oh, deus dos deuses, que honra nos concedeis em chamar-nos à vossa divina presença e...

ZEUS *(interrompe, ignorando-o)* – Prometeu, tu és um titã, sangue do meu sangue, divindade como eu!

PROMETEU – Ainda bem que o disseste...

ZEUS (*interrompendo*) – O que passou, passou. A guerra entre nós já por mim foi esquecida. Como prova da minha boa vontade, conceder-vos-ei o privilégio de serdes vós que ireis dotar os seres que acabei de criar com as virtudes necessárias à sua sobrevivência.

PROMETEU – Concedo-vos que isso é uma grande honra, Zeus, mas prefiro rejeitar o teu convite.

ZEUS (*incomodado*) – Não se trata de um convite. Os desejos de Zeus são ordens, e devem ser executadas.

PROMETEU – Quando leio o futuro, não me parece que o teu reinado de tirania dure eternamente...

EPIMETEU (*deitando água na fervura*) – Bom, bom... Zeus, ó maior dos deuses, nós aceitamos, agradecidos, tão honrosa tarefa.

ZEUS – Vejo em ti um deus cordato, Epimeteu. Vós dareis à águia asas para voar, pêlo quente ao urso, ao elefante a força e assim por diante, até esgotardes todos os dotes. Sabei também que quero conceder aos homens a primazia entre os seres vivos. Serão dotados de qualidades que os porão acima de todos os outros animais. Ide agora, tendes muito trabalho à vossa frente.

PROMETEU – Epimeteu, não creio que seja boa ideia...

EPIMETEU – Não te preocupes, mano! (para Zeus) Assim é, Zeus! Mas com toda a boa vontade. Vem, vem comigo, irmão Prometeu. (saem ambos)

HERMES (*entrando*) – Pai dos deuses. Não tereis sido imprudente ao conceder tal honra a teus antigos inimigos?

ZEUS – Será grande imprudência atirar um osso aos cães, Hermes? Entretidos, vão-se esquecer de morder. Além disso, se é bom ter os aliados junto de nós, melhor ainda é ter os inimigos ao alcance da mão.

CENA 2 - ATRIBUIÇÃO DOS DOTES DAS CRIATURAS

(Pelo caminho, conversam Prometeu e Epimeteu)

PROMETEU – Epimeteu, devo dizer-te que andaste mal em aceitar acordos com Zeus.

EPIMETEU – Prometeu! Não vês que esta é a ocasião para mostrarmos aos deuses o valor e a competência dos titãs? Com isso, nós ainda vamos passar por ter criado os seres vivos...

PROMETEU – Lembra-te que nada de bom poderá vir de Zeus. Ele é um deus sem escrúpulos.

EPIMETEU – Não tenhas receio. Eu vou ocupar-me de tudo.

PROMETEU – Tu?... Bom, já que o aceitaste, terás que cumprir a palavra dada. Mas tem cuidado! Presta atenção e vê bem o que vais fazer. Eu estarei por perto. (sai)

EPIMETEU – Vamos a isto.

(Cena da atribuição dos dotes às criaturas. Ação sem palavras, com música.)

PROMETEU *(voltando)* – Meu irmão, já acabaste o trabalho?

EPIMETEU *(orgulhoso)* – Tudo pronto! Olha que bem que ficou!...

PROMETEU – O que deste à girafa?

EPIMETEU – Dei um pescoço alto para ela poder comer a copa das árvores.

PROMETEU – Muito bem. E ao camaleão?

EPIMETEU – Dei vestidos de vistosas e variadas cores, que o escondem e protegem dos outros animais.

PROMETEU – Sim senhor! Belo trabalho...E aos peixes?

EPIMETEU – Aos peixes dei guelras e barbatanas para viverem nas águas.

PROMETEU – Surpreendeste-me, meu irmão, com tanta eficiência! E aos homens, o que lhes deste?

EPIMETEU – Aos homens? ...ao homem...

PROMETEU – Sim, ao homem. O que deste ao homem?

EPIMETEU – Dei...dei...quer dizer...não dei.

PROMETEU – Não deste nada ao homem? E o que tens para lhe dar?

EPIMETEU – Pois...olha...sei lá!

PROMETEU – Sabes lá?!

EPIMETEU – Já gastei tudo o que tinha para dar...

PROMETEU (*zangado*) – Como eu previa, Epimeteu. Não fazes nada de jeito. E agora, como vai ele viver?

EPIMETEU – Quem?

PROMETEU – O HOMEM, desgraçado!

EPIMETEU – Ai, o que vai ser de mim? Zeus vai-me castigar!

PROMETEU – Claro que vai! Sabes que ele não perdoa a desobediência.

EPIMETEU – Irmão Prometeu, ajuda-me! Salva-me!

PROMETEU – Acalma-te. Tenho uma ideia. Anda comigo. *(saem)*

CENA 3 - ROUBO DO FOGO DE HEFESTOS

(Prometeu e Epimeteu na entrada da Forja de Hefestos, o deus do fogo)

EPIMETEU – Por Zeus! Para onde me trouxeste tu? Que fornalha malcheirosa! Que calor insuportável!

PROMETEU *(sussurra)* – Cala-te! Estamos nos domínios de Hefestos, o guardião do fogo de Zeus.

EPIMETEU *(a medo)* – Fogo de Zeus? E o que viemos cá fazer?

PROMETEU – Remediar as tuas asneiras! Vem comigo!

(Prometeu e Epimeteu entram sorrateiramente na Forja de Hefestos, até chegarem à galeria principal)

PROMETEU – Ouve o meu plano: tu vais distrair Hefestos, enquanto eu lhe roubo uma labareda.

EPIMETEU – Uma labareda? Para fazer o quê? Churrasco?

PROMETEU – Não! Para dar aos homens.

EPIMETEU – Ah...e os homens vão fazer churrasco?

PROMETEU – Nada disso! O domínio do fogo será o maior dote dos homens. Vai pô-los acima de todos os animais...e até mesmo dos deuses.

EPIMETEU – Os homens maiores que os deuses? Isso nunca será possível!

PROMETEU – Não há tempo para explicações. Faz como te digo: conta uma estória a Hefestos.
(*sai de cena*)

HEFESTOS (*fora de cena, grita*) – Quem vem lá?

EPIMETEU – Sou eu!

HEFESTOS – Quem, eu?

EPIMETEU – Epimeteu!

HEFESTOS – E o que faz Epimeteu no que é meu?

EPIMETEU – Sabe, é que...tenho uma coisa para arranjar...

HEFESTOS – Que coisa é essa?

EPIMETEU – É uma, digo, é um, um...escudo!

HEFESTOS – Entra, dou-te um novo.

EPIMETEU – Não! Não quero um novo, o meu dá jeito, estou afeiçoado a ele...

HEFESTOS – Como queiras. Dá-me o teu.

EPIMETEU – O meu quê?

HEFESTOS – O escudo avariado, o que havia de ser?

EPIMETEU – Não o tenho comigo.

HEFESTOS – Ouve lá: pedes para consertar uma coisa que não tens? (*zangado*) Estás a brincar comigo!

EPIMETEU – Não! Primeiro vinha saber se estavas de acordo, e depois ia buscar o escudo. Sabes como eu sou. É um escudo assim redondinho, com uma bola de bronze, e uma correia de couro. A minha mãe disse-me que era do meu pai, mas eu não tenho certeza se era. Não importa, se não é do meu pai, é muito antigo na mesma! Está calor aqui, não? Já pensaste ventilar um pouco o ambiente? Podias abrir uma janela...

(De repente, soa o alarme da Forja. Na confusão, Prometeu e Epimeteu fogem com uma labareda.)

HEFESTOS (*sobressaltado com o alarme*) – O que se passa? Alguém entrou na forja! (*sai*)

CENA 4 - ENTREGA DO FOGO AOS HOMENS

(Na terra dos mortais. Entram Prometeu e Epimeteu)

EPIMETEU – Ai, mano, quando Zeus descobrir o que fizemos...

PROMETEU – Não me importa o que Zeus vai fazer. Agora já não podemos desistir.

EPIMETEU – Que lugar é este?

PROMETEU – A terra dos mortais. Olha, aí vêm os humanos (chegam em grande grupo, munidos de clavas, num estado selvagem, Prometeu dirige-se a eles). Homens, temos para vós um presente, uma dádiva até hoje reservada apenas para os deuses.

HOMENS (*emitem grunhidos e sons ininteligíveis*)

EPIMETEU – Coitados! Isto é que é a humanidade? A maior obra de Zeus é uma desgraça!...

PROMETEU – Cala-te, Epimeteu! (*volta a falar aos homens*). O bem que vos dou agora é o fogo. Só ele fará de vós homens civilizados.

HOMENS *(nova leva de grunhidos e sons ininteligíveis)*

EPIMETEU – Eles sabem lá para que é que isso serve!

(Prometeu lança uma labareda no meio da cena, e o fogo cresce, ganha volume e intensidade. Os homens reagem com manifestações de espanto.)

PROMETEU – Com o fogo, sereis capazes de grandes feitos: fundir os metais, proteger-vos do frio, dominar os animais, ver na escuridão, construir o futuro... O fogo vai trazer a luz à humanidade!

EPIMETEU – Além disso, podem cozinhar a comida.

PROMETEU – Já chega, Epimeteu! *(persegue o irmão e saem de cena)*

CENA 5 - DESCOBERTA DO ROUBO

(Na terra, vai grande balbúrdia: há imagens de explosões nucleares. Mísseis e foguetões rasgam os céus, caem e explodem. Vemos a seguir para o Olimpo, Palácio de Zeus.)

ZEUS – O que me estás a contar, Hefestos?

HEFESTOS – É como te digo, grande Zeus: Prometeu e Epimeteu roubaram uma labareda do teu fogo.

ZEUS – Por que razão terão eles ousado fazer tal coisa?

HERMES *(entra em cena, esbaforido)* – Pai dos deuses, Prometeu levou o fogo para a Terra e deu-o aos homens!

(Hefestos e Zeus expressam, em uníssono, grande surpresa)

ZEUS (*encolerizado*) – Malditos titãs! Hermes, vai sem demora buscar Prometeu. Trá-lo à minha presença, a bem ou a mal!

HERMES – Vou já. (*sai de cena*)

HEFESTO – Salve, Zeus! (*sai de cena*)

ZEUS (*fala sozinho*) – Ó fúria das fúrias! Como pode Zeus governar o universo em paz se os titãs insistem em desafiar a sua autoridade? O poder é absoluto e meu por direito! Vim, vi e venci! Derrotei deuses maiores e muito mais poderosos do que Prometeu...

HERMES (*entrando*) – Trouxe Prometeu à vossa presença, como mandaste.

ZEUS – Já estás de volta? Ao menos isso! Tenho Prometeu nas mãos! E Epimeteu, não veio?

HERMES – Prometeu vem só e disposto a aceitar a vontade de Zeus, seja ela qual for. Com uma condição: Epimeteu não deverá ser castigado.

ZEUS – Isso não! Epimeteu também deve ser punido!

HERMES – E sê-lo-á com certeza! Tenho um plano que revelarei depois. Confia em mim e aceita as condições de Prometeu.

PROMETEU (*entrando*) – Salve, Zeus!

ZEUS (*para Prometeu*) – Traíste a minha confiança! O que tens a alegar em tua defesa?

PROMETEU – Não fiz mais do que cumprir as tuas ordens.

ZEUS – As minhas ordens?!

PROMETEU – Sim. As tuas ordens. Dei ao Homem algo que o colocará acima de todos os outros animais. Não foi isso, Zeus, que ordenaste?

ZEUS – Eu não ordenei tanto! Os homens, de posse do fogo, irão destruir-se a eles próprios.

PROMETEU – A humanidade tem capacidade que chegue para progredir, livrar-se das amarras que a retêm para conseguir libertar-se dos males maiores. Poderá, um dia até, prescindir dos deuses.

ZEUS – Além de néscio, és um herege! Que achas que vais ganhar com a tua insolência e a tua traição?

PROMETEU – Como inocente que sou, a única coisa que poderei ter é o agradecimento do Olimpo, pois dei à obra inacabada de Zeus o que lhe faltava: liberdade para os homens decidirem sozinhos o seu destino.

ZEUS (*furioso*) – Vou dar-te aquilo que quiseste tirar aos homens: as amarras. Ficarás eternamente preso às pedras do Cáucaso pelo metal de correntes poderosas. Uma águia virá todos os dias devorar-te o fígado que à noite voltará a crescer.

PROMETEU – Já que tu o ordenas...

ZEUS – Hermes, leva Prometeu e que se cumpra imediatamente a minha sentença.

(saem Hermes e Prometeu)

CENA 6 - PANDORA

(Algures no Olimpo. Reunião dos deuses. Grande agitação.)

HERMES – Deuses! O homem, ajudado por Prometeu, tornou-se uma ameaça para os deuses. Deve, por Zeus, ser punido.

(burburinho)

HERMES – E para tal tenho um plano...

(interrompe o discurso quando surge a imagem inanimada de Pandora)

HERMES – Pandora!

TODOS *(em uníssono)* – Ohhhh!...

ZEUS – Pandora, modelada por Hefestos no bronze e feita à semelhança das deusas, terá perigos e encantos.

HERMES – Aliada do fogo, a mulher desencadeia a paixão que cega, consome e dilacera o homem.

ZEUS – A mulher será a companheira do homem, e a primeira mulher a habitar a terra. Cada um de vós, deuses do Olimpo, deverá atribuir um dom a Pandora.

(cada Deus avança e concede à Pandora um dote: beleza, graça, habilidade... Por fim, Zeus sopra e anima Pandora.)

ZEUS – Tu, Pandora, filha de Hefestos e de todos os outros deuses, serás a noiva do titã Epimeteu. No teu enxoval, levarás este belo jarro, presente de Zeus. Que jamais deverá ser aberto. Hermes, leva Pandora para junto de Epimeteu.

CENA 7 - A NOIVA DE EPIMETEU

(Na terra dos mortais. Epimeteu desanimado)

EPIMETEU – Pobre de meu irmão, para sempre condenado! Tudo culpa minha. Eu também devia ser castigado.

HERMES – *(surgindo)* Salve Epimeteu! Zeus mandou-me que te entregasse um presente.

EPIMETEU *(aparte)* – Essa agora! Vindo de quem vem, há-de ser presente envenenado... *(a Hermes)* Não quero ofertas de Zeus que condenou o meu irmão.

HERMES – Rejeitar uma dádiva de Zeus é grande afronta; aceitá-la, pelo contrário, trará a paz e a concórdia entre os deuses.

EPIMETEU (*para Hermes*) – Guarda-a para ti, já nada pode interessar ao infeliz que eu sou.

HERMES – Estás muito enganado. (*faz sinal à Pandora para que entre*)

EPIMETEU (*vendo Pandora, fica seduzido*) – Mas que presente é este?

HERMES – Pandora, criada a partir do bronze de Hefestos, a quem tu te vais unir, para que nasça uma nova geração de homens, herdeiros dos deuses e descendentes dos titãs de quem obtiveram o fogo. Esta é a vontade de Zeus.

EPIMETEU – (*hesitante*) Não sei se deva...o que diria Prometeu?...

(*relembra as palavras de Prometeu: “nada de bom poderá vir de Zeus”.*)

HERMES – Se aceites esta prenda, poderás abrandar a ira de Zeus, e – quem sabe – conseguir libertar Prometeu do seu martírio.

EPIMETEU (*aceitando*) – Bom, pelo bem de meu irmão, faço todos os sacrifícios...

HERMES – Ótimo! Com Pandora, envia Zeus este jarro divino, oferta para o seu enxoval.

(*entrega o jarro*)

EPIMETEU – Posso saber o que contém o jarro?

HERMES – Segredos que nunca deverão ser desvendados. Por isso, nem tu nem Pandora ousarão abri-lo. Nunca te esqueças disto!

(*Hermes desaparece, deixando Epimeteu e Pandora sozinhos em cena*)

CENA 8 - LIBERTAÇÃO DE PROMETEU POR HÉRACLES

(Passagem de cena. No Cáucaso, Prometeu acorrentado tenta escorraçar a águia que insiste em picar-lhe a barriga.)

HERACLES *(entrando)* – Salve, nobre Prometeu! Como estais?

PROMETEU – Como vês, gozando a natureza...

HERACLES – Que bom! Tu, que tudo sabes, podes indicar-me o caminho para o Jardim das Hespérides?

PROMETEU – O jardim? Por que desejas lá ir?

HERACLES – Vou colher as maçãs de ouro, para cumprir um dos meus doze trabalhos.

PROMETEU – 12 trabalhos? Mas quem és tu, afinal?

HERACLES – Perdão, digo-te quem sou: Héracles, filho de Zeus e Alcmena.

PROMETEU – Héracles, o herói que matou tantos monstros? O mais forte e hábil guerreiro de todos os tempos?

HERACLES *(inchado)* – Pois sou, sou esse mesmo!

PROMETEU – Não posso crer! Podes dar-me provas da tua destreza?

HERACLES – Sem mais. Diz-me o que queres que eu faça!

PROMETEU – Não sei...deixa-me pensar...Ah! És capaz de acertar com uma flecha numa, por exemplo, numa *(baixinho)* numa águia?

HERACLES *(fala alto)* – Numa águia? É para já!

(a águia foge, assustada. Heracles atira a flecha e mata-a em pleno voo)

PROMETEU – Ummm. Mas que destreza! Parabéns.

HERACLES *(mais inchado ainda)* – Ora, isto não é nada. Queres mais? Queres? Diz-me o quê!

PROMETEU – Não sei...Olha, que tal rebentar com estas correntes, com que Hefestos... por brincadeira me prendeu ao rochedo?...

HERACLES – Nada mais fácil! *(avança e parte as correntes)*.

PROMETEU *(libertado)* – Impressionante! Ahhh! Que alívio!... *(para Héracles)*. Já não duvido. És mesmo tu, ó grande Héracles!

HERACLES – Pois sou! E agora, podes então me indicar o caminho?

PROMETEU – Sem dúvida! O jardim fica nas margens do rio Oceano, mas tem cuidado! Está guardado por um dragão de cem cabeças.

HERACLES – Ah, não me aflige! Obrigado, generoso Prometeu. *(sai)*

PROMETEU – Sim senhor! Bom menino, esse Héracles. Agora, a primeira coisa que farei é ir ter com Zeus e resolver de vez as nossas desavenças.

CENA 9 - LIBERTAÇÃO DOS MALES

(Na terra, casa de Epimeteu e Pandora.)

EPIMETEU – Pandora, meu tesouro, vou sair mas volto já.

(trocam beijinhos. Pandora fica sozinha. Aparece Hermes)

PANDORA *(surpresa)* – Hermes, na minha casa?

HERMES – Olá, minha linda menina! És feliz, não és?

PANDORA – Oh, sim! Muito feliz.

HERMES – Vejo que ainda tens fechado o jarro que Zeus te deu.

PANDORA – Sim, nunca o abri.

HERMES – E não tens curiosidade em saber o que contém?

PANDORA – Oh, meu marido não permite que eu veja...

HERMES – E ele manda sozinho em tua casa? Obedeces em tudo a Epimeteu? Afinal, foi a ti que Zeus deu o jarro. Se o abrisses, só um pouquinho, ninguém viria a saber.

PANDORA – Uhm. És capaz de ter razão.

HERMES – Tens que decidir, sozinha, o que deves fazer.

(Hermes desaparece. Agora, outra vez só em casa, Pandora não resiste à curiosidade e abre a caixa de Zeus, deixando fugir os males da Humanidade.)

CENA 10 - RECONCILIAÇÃO ENTRE ZEUS E PROMETEU

(Hermes e Zeus, no Olimpo conversam animados.)

HERMES – ... e Pandora libertou do jarro os males da humanidade: a fome, a morte, a doença ...

ZEUS *(a rir-se)* – Todos os males?

HERMES – Bem, nem todos...

PROMETEU – *(interrompendo)* Não há correntes que possam travar o espírito!

ZEUS – Prometeu! Como ousas voltar à minha presença?

PROMETEU – Venho para te propor um acordo.

ZEUS – Que acordo?

PROMETEU – Em troca da minha liberdade, posso revelar-te qual dos teus filhos, um dia, te irá destronar.

ZEUS – Que sabes disso?

PROMETEU – Eu tenho o dom da previsão, Zeus. Mais cedo ou mais tarde, vejo o futuro, e aquilo que o destino reserva torna-se claro para mim.

ZEUS – Pois de bom grado aceitaria a tua oferta, Prometeu, mas não posso voltar atrás com a minha palavra e o castigo que te dei.

HERMES (*interrompendo*) – Mas eu tenho a solução. (*exibe um anel*) Com este anel, feito do metal das correntes e com uma pedra tirada do rochedo a que estava preso Prometeu, a questão fica resolvida sem que tenhas que renegar à tua palavra.

ZEUS – Usa-o sempre, Prometeu, e que a paz entre nós seja enfim duradoura! E tu dir-me-ás então o nome do traidor.

PROMETEU – De acordo. Assim seja: paz comigo e paz com os homens!

CENA 11 - REGRESSO DE PROMETEU

(Mudança de cena. De volta à terra dos mortais. Na casa de Epimeteu. Pandora aparece em cena, a chamar pelo marido.)

PANDORA – Epimeteeeeu! Onde estás, ó marido? Mandrião!

EPIMETEU – Que me queres, Pandora querida?

PANDORA – Qual querida, qual carapuça! Onde é que estavas?

EPIMETEU – Fui atear o lume, como mandaste, amorzinho.

PANDORA – Esse tempo todo?! Estavas mas é a dormir! Vai, vai, despacha-te e traz um fardo de palha para os animais. *(sai, sempre a queixar-se do marido)*

EPIMETEU *(só, caminhando)* – Fardo? Fardo é a minha vida toda. Não há um momento de paz! Epimeteu, vai às compras. Epimeteu lava o curral. Epimeteu, muda as fraldas. Epimeteu, isto, Epimeteu aquilo... Epimeteu faz tudo! Vou dar em maluco...

VOZ OFF – Epimeteu...

EPIMETEU – Eu não disse? Já ouço vozes chamando por mim. Estou doido varrido!

VOZ OFF – Epimeteu, sou eu!

EPIMETEU – Parece a voz do... Não é possível! Prometeu?

PROMETEU *(aparece em imagem no céu)* – Sim, sou eu. Olá, meu irmão. Como vai a tua vida?

EPIMETEU – Ai, Prometeu! A vida na terra é dura de roer. Fracassámos: tu, eu e os homens! Zeus nos condenou. Deu-me Pandora, com ela o jarro, e deste saíram tantos e tantos males.

PROMETEU – Nem todos, nem todos se escaparam. Um ficou ainda lá dentro, que não se libertou.

EPIMETEU – E qual é?

PROMETEU – O pior de todos: o dom de prever o futuro.

EPIMETEU – Prever o futuro? E isso era mau para os homens?

PROMETEU – Claro que sim. Sem saber o que lhes irá acontecer, os homens podem ter esperança, sonhar e construir um futuro melhor. Um mundo de paz, onde valha a pena viver.

EPIMETEU – Se tu continuares a protegê-los...

PROMETEU – Não. Nunca mais. A minha missão acabou. Compete agora aos homens cuidarem eles próprios da sua existência e não contarem com os favores divinos. Desejo-vos toda a sorte no vosso mundo. Adeus!

(a imagem de Prometeu desvanece)

PANDORA *(entrando)* – Com quem falavas?

EPIMETEU – Com o meu destino.

PANDORA – Pois deixa lá o destino e vem comigo. Tens que arranjar o telhado. Parece que vem aí uma tempestade.

(Pandora sai primeiro; Epimeteu detém-se a olhar o céu)

EPIMETEU – Virá ou não virá... Quem sabe lá?

Fim.



4. DESENHOS DAS SILHUETAS

(autoria de Luís Silva)





Titã Epimeteu (desmontado)



Titã Prometeu (desmontado)



Hermes, o mensageiro dos deuses.



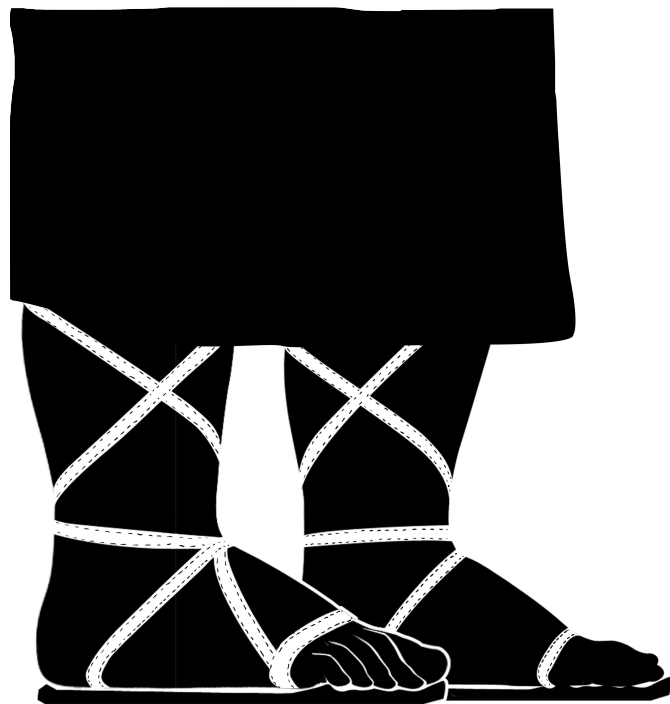
Mestre Hefestos, guardião do fogo divino (desmontado)



A mortal Pandora



Autoridade de Zeus



Presença de Zeus

4. Material de promoção do espetáculo (cartaz)

