



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

DIEGO BRITO BEZERRA

ENTENDI A REFERÊNCIA: PROCEDIMENTOS PARA A ELABORAÇÃO DE
JOGOS TEATRAIS COM BASE EM IMAGENS GRÁFICAS

FORTALEZA - CE

2020

DIEGO BRITO BEZERRA

ENTENDI A REFERÊNCIA: PROCEDIMENTOS PARA A ELABORAÇÃO DE JOGOS
TEATRAIS COM BASE EM IMAGENS GRÁFICAS

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca examinadora do Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, como um dos requisitos para obtenção do título de mestre em artes, sob a orientação do professor Fernando Lira Ximenes, doutor em Teatro pela Universidade Federal da Bahia – UFBA.

FORTALEZA - CE

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal do Ceará - IFCE
Sistema de Bibliotecas - SIBI
Ficha catalográfica elaborada pelo SIBI/IFCE, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B862e Brito Bezerra, Diego.
ENTENDI A REFERÊNCIA: : PROCEDIMENTOS PARA A ELABORAÇÃO DE JOGOS TEATRAIS
COM BASE EM IMAGENS GRÁFICAS / Diego Brito Bezerra. - 2020.
136 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado) - Instituto Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Artes, Campus
Fortaleza, 2020.

Orientação: Prof. Dr. Fernando Lira Ximenes.

1. Imagens gráficas. 2. Jogos teatrais. 4. Formação teatral. I. Título.

CDD 700

AGRADECIMENTOS

Ao professor Dr. Fernando Lira Ximenes, por sua orientação, confiança e seus anos de atenção.

À professora Dra. Mônica Marçal, por oferecer o olhar que faltava.

Ao professor Dr. Paulo Ess, por suas contribuições na banca de qualificação para a elaboração desta dissertação.

Ao professor Dr. Henrique Bezerra, por sua colaboração na avaliação final deste trabalho.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE, por possibilitar a realização da pesquisa que originou esta dissertação.

Aos membros do Grupo CRISE: Gildo Feitosa, Catarina Viana, Nágilo Menezes, Andressa Marques e Amidete Aguiar, pelas trocas e contribuições.

À Rede Cuca Jangurussu, por todo apoio e ajuda prestados, se os quais este trabalho seria impossível.

Aos familiares e amigos, pelos incondicionais apoio e compreensão.

A todos os participantes das oficinas de formação. Vocês me proporcionaram uma experiência inesquecível. Sem vocês, nada disso teria sentido.

RESUMO

Esta dissertação é um registro teórico-prático das etapas de construção de um procedimento de composição de jogos teatrais utilizando imagens gráficas de animações e games, com o objetivo de adaptar mecanismos presentes nessas mídias para o ambiente teatral, além de descrever os momentos de aplicação desses em eventos, como oficinas de formação. O foco recai sobre a explicação dos processos de formulação da metodologia de construção dos jogos teatrais baseados em imagens gráficas, a partir de uma base teórica que versa sobre a elaboração dos jogos assim desenvolvidos. Apresenta-se, assim, uma teoria de apropriação de elementos visuais para se trabalhar a ideia de princípios fundamentais para a sua execução em etapas, quais sejam: a imagem, a propriocepção, a mimese e a tradução intersemiótica. Após essa fase, demonstram-se a execução desse processo junto ao Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), ligado ao Instituto Federal do Ceará (IFCE) e, depois, a sua aplicação em oficinas teatrais no IFCE - Campus Fortaleza e Rede Cuca Jangurussu. Os resultados alcançados reúnem uma mostra, ao final desta pesquisa, dos produtos gerados, tal como um manual de jogos teatrais. Trata-se da análise da busca de um trabalho que ofereça um caminho para a interpretação e representação, diferente dos métodos já conhecidos, interagindo por meio da arte multilinguagem dos tempos atuais, desta vez indo ao encontro do universo fantástico.

Palavras-chave: Imagens gráficas. Jogos teatrais. Formação teatral.

ABSTRACT

This dissertation is a theoretical-practical record of the stages of construction of a composition procedure for theatrical games using graphic images of animations and games, with the objective of adapting present mechanisms in these media to the theatrical environment, in addition to describing the moments of application of these aspects in events, such as workshops. The focus relies on the explanation of the formulation processes of the construction methodology of the theatrical games based on graphic images, on a theoretical basis that deals with the elaboration of the games developed this way. Thus, we present a theory of appropriation of visual elements to work with the idea of fundamental principles for its execution in stages, which are image, proprioception, mimesis and intersemiotic translation. After this phase, it is shown that the process was carried out together with the Comicidade, Riso e Experimentos Group (CRISE), linked to the Federal Institute of Ceará (IFCE) and, in addition, to its application in workshops in IFCE - Campus Fortaleza and Rede Cuca Jangurussu. The results achieved bring together, at the end of this research, two produced products, such as a manual of theatrical games. It deals with an analysis of the search for a work that offers a path for interpretation and representation, different from the previously established methods, integrating through the multilingual art of the recent times, dialoguing with the fantastic universe.

Keywords: Graphic images. Theatrical games. Theatrical formation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Imagem da primeira natureza: mesa	20
Figura 2 -	Imagem da primeira natureza: abajur	21
Figura 3 -	Imagem da segunda natureza: símbolos dos banheiros masculino e feminino	21
Figura 4 -	Imagem da segunda natureza: Saci-Pererê	21
Figura 5 -	Gravura do personagem Pernalonga (Animação – Lonney Tunes) ..	22
Figura 6 -	Gravura do personagem Mario (Game Super Mario Bros)	23
Figura 7 -	Um bisão-americano na natureza	24
Figura 8 -	Um bisão vermelho, representado nas cavernas de Altamira, Espanha .	24
Figura 9 -	Personagem Pica-Pau bidimensional desenhado em acetato	26
Figura 10 -	Personagem Ryu (Game Street Fighter IV) zerodimensional, produzido em computação gráfica (CG)	26
Figura 11 -	Slide do primeiro exercício apresentado na oficina de formação	28
Figura 12 -	Participante cria matrizes corporais com base em imagens gráficas	30
Figura 13 -	Participante cria matrizes corporais com base em imagens gráficas	31
Figura 14 -	Participantes criam matrizes corporais com base em imagens gráficas .	31
Figura 15 -	Animação em estilo cartoon - Tom e Jerry	34
Figura 16 -	Animação em estilo animê - Dragon Ball Z	34
Figura 17 -	Imagem gráfica do Gato Felix	36
Figura 18 -	Imagem gráfica do Pica-Pau	36
Figura 19 -	Imagem gráfica dos Looney Tunes	37
Figura 20 -	Imagem gráfica de Astro Boy	39
Figura 21 -	Imagem gráfica de Sakura Card Captors	40
Figura 22 -	Imagem gráfica de Naruto	40
Figura 23 -	Osciloscópio exibe Tênis para Dois, o primeiro videogame do mundo .	42
Figura 24 -	Uso do Joystick Cyberith Virtualizer	42
Figura 25 -	Evento Game XP, no parque olímpico, Rio de Janeiro, 2019	44
Figura 26 -	Cena do filme Scott Pilgrim contra o Mundo	46
Figura 27 -	A consciência corporal usada para organizar o corpo no espaço	48
Figura 28 -	A consciência corporal como elemento da educação física	49
Figura 29 -	Joystick (controle) do Playstation 4	51

Figura 30 -	Imagem gráfica do game Mortal Kombat	53
Figura 31 -	Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos	54
Figura 32 -	Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos	54
Figura 33 -	Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos	55
Figura 34 -	Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos	55
Figura 35 -	Execução do jogo Fight de Insultos. Cena de disputa	56
Figura 36 -	Execução do jogo Fight de Insultos. Posições de vitória e derrota	57
Figura 37 -	Comportamento mimético na natureza. Foto de Borboleta-coruja	63
Figura 38 -	Comportamento mimético social. Foto de tribo Punk	63
Figura 39 -	Comportamento mimético familiar. Foto de filho imitando pai	65
Figura 40 -	Imagem gráfica do animê One Piece	67
Figura 41 -	Execução do jogo O estômago sem fundo	68
Figura 42 -	Cena de transformação Mahou Shoujo (Animação – Sailor Moon)	70
Figura 43 -	Construção das matrizes corporais do jogo Transformação	70
Figura 44 -	Construção das matrizes corporais do jogo Transformação	71
Figura 45 -	Execução do jogo teatral Transformação pelos participantes da oficina	71
Figura 46 -	Execução do jogo teatral Transformação pelos participantes da oficina	72
Figura 47 -	Capa do livro Harry Potter e a Pedra Filosofal	79
Figura 48 -	Tradução intersemiótica da literatura para o cinema. Cartaz do filme Harry Potter e a Pedra Filosofal.....	79
Figura 49 -	Poema A Trágica História de Romeu e Julieta, de Arthur Brook, texto de 1562	82
Figura 50 -	Adaptação da peça Romeu e Julieta de William Shakespeare pelo Globe Theatre	83
Figura 51 -	Adaptação da peça Romeu e Julieta pelo Grupo Galpão	83
Figura 52 -	Adaptação do texto Eu Sei Demais, de Fernando Lira	86
Figura 53 -	Adaptação do texto A Bruxa, de Fernando Lira	87
Figura 54 -	Reunião de análise do processo	87
Figura 55 -	Imagem para impulso: personagem em terceira pessoas (Kratos – Game God of War)	91
Figura 56 -	Apresentação dos movimentos no jogo Personagem em Terceira Pessoa	92
Figura 57 -	Execução de cena com base no jogo Personagem em Terceira Pessoa ..	93

Figura 58 -	Fluxograma de construção dos jogos teatrais baseados em imagens gráficas	95
Figura 59 -	Quadro que explica alguns elementos da física cartoon	98
Figura 60 -	Imagem gráfica de Papa-Léguas e o Coiote	99
Figura 61 -	Apresentação do jogo teatral Super Velocidade	99
Figura 62 -	Cena de animê shonen Love Hina	101
Figura 63 -	Apresentação do jogo Punição Mortal sem Dor	101
Figura 64 -	Cena do anime shojo Puella Magi Madoka Magica	102
Figura 65 -	Apresentação do jogo Transformação	102
Figura 66 -	Mario cumpre sua meta: resgatar a princesa (Game Super Mario Bros.)	104
Figura 67 -	Participantes tentam cumprir sua meta no jogo Desafie o Chefão	104
Figura 68 -	Equipando a personagem com os itens disponíveis (Game Free Fire) ...	105
Figura 69 -	Construindo a personagem para a cena no jogo Personalizando a Personagem	105
Figura 70 -	Feedback da barra de energia e postura de vitória da personagem Chun-li (Game Street Fighter II)	106
Figura 71 -	Feedback na postura de derrota no jogo Desafie o Chefão	106
Figura 72 -	Apresentação da Aula espetáculo: cenas inspiradas em imagens midiáticas, em Limoeiro do Norte/CE	108
Figura 73 -	Fotografia de conclusão da oficina Jogos Teatrais a partir de imagens gráficas	116
Figura 74 -	Capa do manual Jogos teatrais a partir de imagens gráficas	118

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: E COMEÇA A JORNADA DO PERSONAGEM	10
2 ENTENDI A REFERÊNCIA: A IMAGEM GRÁFICA COMO ELEMENTO DE COMUNICAÇÃO	19
2.1 Do engraçado “O que é que há, velhinho?” ao divertido “ <i>It’s a-me Mario</i> ”: a imagem como comunicação	19
2.2 Pica-Pau no acetato ou Ryu no CG: a construção dimensional da imagem	23
2.3 O super-homem em sua imagem e semelhança: a imagem como influência	27
2.4 Do “Yabba Dabba Doo!” ao “BAKA!!!”: as imagens de animações	32
2.5 Rumo ao castelo da princesa: as imagens de games	41
3 USANDO O JOYSTICK DO CORPO: A PROPRIOCEPÇÃO COMO ESTÍMULO FÍSICO	47
3.1 Aprendendo as funções dos botões e das alavancas: o que é propriocepção?	47
3.2 Pula, abaixa, meia lua e R1: a propriocepção como ligação entre o corpo e a imagem	51
4 PELO PODER DO PRISMA LUNAR: O PROCESSO MIMÉTICO	61
4.1 Você é O ESPELHO: a mimese e seu significado social e teatral	61
4.2 Invocando a magia: a mimese como elemento artístico	66
4.3 Transformação! O processo mimético entre corpo e imagem	68
5 EU CONHECI O OUTRO MUNDO POR QUERER: A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA	76
5.1 O sol representa a alma e a lua representa a mente: a tradução e seus significados	76
5.2 A última fase: o corpo como tradução da imagem	86
6 E LÁ VAMOS NÓS! O PROCESSO EM PRÁTICA	96
6.1 Asas batendo, marcha de decolagem, turbinas e já! De <i>toon force</i> ao <i>shonen</i> e <i>shojo</i> das animações	97
6.2 “Get over here!” Vivendo o mundo eletrônico	103
6.3 Dá poder! Solta magia! Grupo CRISE	107
6.4 Essa gente inventa cada coisa: oficina-manual - jogos teatrais a partir de imagens gráficas	113
7 ISSO É TUDO PESSOAL! CONSIDERAÇÕES FINAIS	119

REFERÊNCIAS: O CÍRCULO DOS SÁBIOS	125
APÊNDICES	128

1 INTRODUÇÃO: E COMEÇA A JORNADA DO PERSONAGEM

A ideia de jornada para uma personagem geralmente está atrelada a uma narrativa que busca tratar de suas aventuras por meio de episódios. Em cada capítulo, somos então apresentados a um novo desafio, objetivo, conquista ou aspecto da personagem que nos ajudará a entendê-la melhor e ao universo que a rodeia. Portanto, é natural que toda construção dessa jornada comece pelo seu início. Creio que esse início esteja em minha própria história de vida.

O universo das imagens gráficas¹ faz parte da minha existência desde as primeiras lembranças. Um dos primeiros momentos dos quais eu me lembro foi o de assistir a uma animação: *Os Cavaleiros do Zodíaco: A Batalha dos Deuses*. Tratava-se de uma fita de vídeo emprestada pela amiga da minha irmã. A sinopse era simples: um grupo de guerreiros de armadura buscava salvar a vida da deusa Atena contra um vilão que procurava a destruição do mundo. Uma experiência na qual fui apresentado a um lugar totalmente diferente daquilo que conhecia até aquele momento. Conforme eu ia assistindo, comecei a imaginar como deveria ser estar na pele de um daqueles personagens que eu considerava incríveis naquela época, a que meus pais chamavam de “bonecos”, depois de abertas as portas para um novo mundo, onde a fantasia tinha infinitas possibilidades.

O tempo foi passando e novas experiências midiáticas, por meio da televisão e dos games, foram sendo incorporadas na minha vida. Expressões como “Não conheci o outro mundo por querer”², “Meteoro de Pégaso”³, “Kamehameha”⁴, “Hadouken”⁵ e “Get Over Here!”⁶ passaram a ter uma importância no meu cotidiano, mesmo quando eu não compreendia o que elas queriam dizer ou seus significados.

A relação com esse mundo de games, animações e quadrinhos foi se tornando parte das minhas brincadeiras, da inventividade nos trabalhos de escola e na forma de agir, inspirada nas lições aprendidas com aquelas personagens ao demonstrarem solidariedade, fraternidade e um pouco de “loucura” nas suas ações. Tudo isso fez de mim uma pessoa que pensa com um pé na realidade e o outro na imaginação, algo que gosto de interpretar como

¹ O termo a ser usado neste trabalho se refere a imagens concebidas para serem percebidas rapidamente, onde o seu significado fica evidente por um curto espaço de tempo. No caso dessa pesquisa, imagens de animações e games.

² Frase usada pelo personagem Yusuke da animação *Yu yu Hakusho*.

³ Frase usada pelo personagem Seiya da animação *Cavaleiros do Zodíaco*.

⁴ Palavra usada pelo personagem Goku da animação *Dragon Ball*.

⁵ Palavra usada pelo personagem Ryu no game *Street Fighter*.

⁶ Frase usada pelo personagem Scorpion no game *Mortal Kombat*.

uma qualidade. Com isso, posso dizer que essas experiências foram o primeiro caminho que eu trilhei na jornada da minha formação artística.

Porém, eu não fui o único a ter uma infância assim.

Sou de uma geração criada com um aparelho de televisão na frente dos olhos para nos servir muitas vezes de “babá”. Um objeto mágico usado para marcar a nossa hora de acordar, voltar da aula, ir dormir, sempre com o intuito de vermos os desenhos animados em programas consagrados, como “Xou da Xuxa”, “Bom dia & Cia”, “Eliana” ou games como “Street Fighter”, “Mortal Kombat”, “Super Mario Bros” ou “Super Star Soccer”.

Participei de várias rodas de conversa na rua, na sala de aula e nos recreios da vida, onde falávamos sobre nossas animações favoritas, sobre essa ou aquela personagem, se nós tínhamos visto ou não aquele episódio incrível daquele herói. Além disso, costumávamos trazer revistas que falavam sobre nossas séries favoritas, fazíamos trocas de quadrinhos, juntávamos o dinheiro uns dos outros para podermos comprar outras edições e organizávamos a ida à casa de alguém para jogar o cartucho que alguém tinha acabado de comprar. Depois fomos substituindo essas funções de entretenimento pelo computador e, atualmente, pode-se dizer que ninguém consome conteúdo de animações ou games sem o uso de um dispositivo móvel, estimulando o interesse do público por meio de uma série de programas e jogos que podem ser acessados e difundidos para milhões de pessoas de forma quase instantânea, por várias plataformas de difusão de conteúdo, podendo ser acessadas ao esforço de um simples aperto de dedo na tela do *smartphone*.

Ainda com um profundo interesse nesse universo, durante a minha graduação iniciei os meus estudos sobre essas imagens gráficas, mas sem saber por qual caminho seguir. Foi então que eu tive contato com uma forma de arte cênica cuja descoberta pessoal influenciaria o meu desenvolvimento como pesquisador, ator e profissional: o contato com a arte do *cosplay*⁷. A palavra *cosplay* provém da junção das palavras *costume* (traje/fantasia) e *play/roleplay* (brincadeira, interpretação). O *play* colocado nessa situação expressa a realização de uma atividade, de executar uma ação. Já *costume* implica o fato das pessoas precisarem de roupas e acessórios específicos para serem determinados personagens de animações, games, filmes e outras tantas imagens gráficas⁸ encontradas em outros tantos veículos midiáticos.

⁷ Considerado um tipo de hobby da modernidade, consiste em pessoas que buscam se transvestir em personagens oriundos, em geral, de quadrinhos, games e animações, dando um destaque especial às animações japonesas.

Um dos fatores que fazem do *cosplay* um elemento de manifestação artística é o fato de ele ter uma ligação, de certa forma íntima, com a dramatização, normalmente iniciada pela identificação das roupas que os *cosplayers* usam para se aproximarem visualmente das suas personagens escolhidas. Dessa forma, obtém uma ligação com a obra referencial, seguida pela manifestação da personagem ficcional nos corpos de seus intérpretes através de ações, gestos e comportamentos próximos aos de suas personagens inspiradoras.

No desenvolvimento da pesquisa do meu trabalho de conclusão de curso, algumas questões foram sendo colocadas em pauta sobre as possibilidades de uso do *cosplay* e sua relação com as artes cênicas. Elas foram se ampliando de uma forma que apenas um estudo monográfico não foi capaz de abranger. Assim, surgiu o espaço para um novo campo de trabalho e estudo sobre essa manifestação performática. Uma série de possibilidades cênicas começou a aparecer, tais como: exercícios, jogos e formas de encenação, mas de maneira muito atribulada e sem uma organização definida. Mesmo assim, eram visíveis as potencialidades dessa forma de expressão e sua aplicação no universo cênico.

Afinal, essa grande variedade de imagens de personagens fantásticos e situações surreais não seriam um estímulo da nossa mente para buscar algo além do nosso mundo cotidiano? A popularidade das personagens de filmes, séries e games não pode ser concebida como uma busca inconsciente do nosso físico por algo maior? Como pode o ser humano criar mundos tão distantes do nosso e conseguir trazer milhões de pessoas para dentro dessa fantasia? Podemos ir além do visual e usar uma ação física? De que forma? Por isso, talvez tentando compreender um pouco mais sobre mim e as pessoas à minha volta, eu queira estudar estas imagens gráficas e sua influência sobre o nosso corpo. Para isso, decidi usar a forma de arte onde pude encontrar o caminho mais próximo para atingir essa empreitada: o teatro!

Assim, esta pesquisa foi fundamentada em uma metodologia científica qualitativa, por meio da formulação de jogos teatrais que procurassem utilizar essas imagens gráficas de animações e games como uma ferramenta de formação para atores e outros interessados nas artes cênicas.

São inúmeros os artigos, dissertações de mestrado e teses de doutorado no Brasil e no estrangeiro que tratam sobre as imagens de filmes, animações e games. Além de vários trabalhos que abordam formas de arte que fazem uso desse objeto, como o *cosplay*. Porém, muitos trabalham questões sociais e psicológicas dessas artes e sua influência sobre a

sociedade; outros são uma análise sociológica sobre as tribos *geek*⁹, *nerd*¹⁰ ou *otaku*¹¹, movimentos sociais contemporâneos, buscando sua compreensão e seu papel social. A maioria dessas abordagens, levando em consideração as buscas estabelecidas por esta pesquisa até este momento, está condicionada por visões dos campos da sociologia, psicologia e, em alguns casos, das artes visuais.

Um exemplo é a dissertação *Mangás e animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus* (2009), da pesquisadora Claudia Pedro Winterstein, para o mestrado em antropologia social da Universidade Federal de São Carlos (UFscar), onde há uma análise das imagens gráficas como elemento para a compreensão da sociabilidade entre os consumidores das mídias de animações, games e quadrinhos, fazendo um paralelo com alguns conceitos atrelados à antropologia, bem como as relações de consumo cultural e a influência desse fazer artístico no estilo de vida dos praticantes.

O trabalho de pesquisa de Gabriel Theodoro Soares (2013), que será abordado mais adiante, também se trata de um estudo das imagens gráficas com foco na comunicação, servindo como objeto impulsionador para a prática da arte do *cosplay*, onde o objetivo da pesquisa é compreender a influência que ela possui sobre os seus espectadores e a relação que as pessoas têm para com elas. Esses são dois exemplos de trabalhos de campos diferentes, mas aparentemente distantes das pesquisas de interesse artístico, servindo para ilustrar o afastamento aparente que circunda o uso das imagens no estudo teatral e que, no entanto, estão mais próximos desta pesquisa do que se imagina.

Dessa forma, com a definição das imagens gráficas como objeto de estudo desta dissertação, haverá uma descrição das etapas de construção de um processo de composição de jogos teatrais com o uso delas e da adaptação dos mecanismos visuais que as compõem, buscando adaptá-los em procedimentos para a formação do ator e demais interessados na arte teatral. Para isso, serão abordados os primeiros passos da construção de uma metodologia de trabalho, por meio de uma linha teórica de procedimentos de ajuste dos elementos visuais para os cênicos, depois um relato dos primeiros testes práticos com o auxílio do Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), além da descrição dos momentos de aplicação

⁹ Trata-se de uma gíria inglesa que se refere a pessoas fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, mangás, livros, filmes e séries.

¹⁰ O termo não possui uma definição precisa, tendo vários significados, mas o conceito usado nesta pesquisa se refere a pessoas que se identificam com temas diversos, muitas vezes relacionados a tecnologia ou ficção científica, cultura medieval, cultura oriental, entre outros.

¹¹ Uma palavra de origem japonesa que significa uma pessoa fã em excesso de qualquer coisa. No Ocidente, o termo é utilizado para identificar fãs de um tipo específico de animação (*animê*) ou de quadrinho (*mangá*).

desses exercícios por meio de duas oficinas realizadas no Instituto Federal de Educação e Tecnologia do Ceará (IFCE) – Campus Fortaleza e Rede Cuca – Cuca Jangurussu, ambos na cidade de Fortaleza/CE em 2019.

Haverá também uma breve descrição da elaboração e realização de um manual de jogos baseados em imagens gráficas, da importância desta pesquisa para o estudo e desenvolvimento da formação de novos interessados pela cena teatral e da construção da mesma, de modo que este trabalho, assim, busca oferecer uma pequena contribuição para essa área do conhecimento, com a demonstração de um caminho cênico que procura dialogar com a multilinguagem artística do século XXI. Aliás, esse é um dos pontos que servem de base deste processo e de significado da sua importância para a comunidade artística: o diálogo.

Ao longo da história teatral, essa arte passou por diversas transformações, com o intuito de oferecer um novo olhar artístico para o tempo na qual ela estava presente, de forma a poder estar mais próxima das pessoas e oferecer novos meios de pensamento e reflexão.

Segundo os estudos de Matteo Bonfitto (2006), sempre houve estudiosos teatrais que buscaram se comunicar com o seu tempo por meio do teatro, possivelmente pelo fato de ser uma arte cênica e, portanto, ter no ser humano o principal instrumento de comunicação artística. Quando Bonfitto fala de Stanislávski, ele analisa sua busca pelas ações físicas do ator, primeiro pela memória das emoções e, posteriormente, nos estudos sobre o Método das Ações Físicas, com o propósito de oferecer uma formação atrelada às transformações artísticas e sociais de seu tempo, onde o conceito aristotélico da ação em busca do belo não era mais compatível com aquela realidade.

O próprio trabalho de Stanislávski já foi criticado e questionado quanto à sua capacidade de acompanhar as transformações artísticas e sociais ao longo das décadas, do século XX aos dias atuais. No trabalho de Bonfitto (2006), vemos que foram surgindo vários outros artistas oferecendo novos olhares transformadores para o teatro: Meierhold, com o seu estudo de matrizes corporais baseadas nas manifestações teatrais do passado e do teatro oriental; Antonin Artaud e a sua busca pelo “teatro total”, onde vários elementos artísticos como a palavra, o gesto, respiração e ação devem trabalhar juntos para a construção dos signos teatrais, inspirados nos seus estudos sobre os teatros orientais e base para o Teatro da Crueldade; e Eugenio Barba e sua Antropologia Teatral, que busca estabelecer conexões entre os mais variados comportamentos cênicos de diversas culturas diferentes, de forma a encontrar as bases daquilo que ele denomina de pré-expressividade, comum às mais variadas formas teatrais. Esses são apenas alguns exemplos de como os conhecimentos podem ser variados e transformados conforme o tempo e as novas necessidades surgidas pelos artistas e

a sociedade na qual eles estão inseridos. Fica claro que o teatro não é uma arte estática e fincada somente nos métodos dos grandes nomes do estudo teatral, pois esses não são capazes de abranger todas as necessidades da formação do ator, principalmente quando estamos diante de um ambiente em que os aparatos tecnológicos causam transformações sociais no comportamento e na comunicação quase que constantemente.

A necessidade é de interação com a realidade da conectividade atual. Um caminho capaz de ligação, em parte, do teatro com o dinamismo da informação, mais as relações e conexões criadas por elas. Esses são alguns objetivos adicionais para estimular a construção deste trabalho.

Tendo esse pensamento como base, esta pesquisa procura sugerir um procedimento de formação do ator, que esteja atrelado às necessidades de comunicação e expressão teatral deste momento. Para isso, foi feito o uso das imagens gráficas como objeto principal desta pesquisa, uma vez que essas são uma das mais poderosas ferramentas de comunicação e difusão de conteúdo entre o público infanto-juvenil da atualidade, devendo haver um entrelaçamento entre essa forma de arte visual com a arte cênica, de maneira a oferecer uma comunicabilidade entre o teatro e uma geração criada por meio do consumo de imagens gráficas e que constrói parte de sua identidade e valores mediante a visualização delas.

O trabalho está estruturado em um processo que percorre várias etapas, buscando uma transição do elemento artístico visual para um físico corpóreo. Para tal fim, ocorre a elaboração de um esquema teórico criado por este pesquisador, de modo a oferecer a condição para esse procedimento de transição e comunicação, a saber: imagem, propriocepção, mimesis e tradução intersemiótica. Dessa forma, todo o trabalho é uma integração de vários elementos de pesquisa da construção artística, no intuito de oferecer a base necessária para a execução e os resultados deste projeto.

Além disso, foi realizado um estudo bibliográfico e, dentre os estudos que compõem o esquema usado nesta pesquisa, podemos destacar as seguintes: *Cosplay: Imagem, corpo, jogo*, de Gabriel Theodoro Soares, dissertação de mestrado em comunicação e semiótica da PUC-SP, em 2013. Nesse trabalho, o pesquisador faz um estudo sobre o conceito da imagem e sua influência nos corpos das pessoas, observando como no século XXI estamos cada vez mais consumindo imagens e sendo consumidos por elas, com o intuito de representar algo.

O processo da imagem acaba por criar em seu observador uma reação a que convém chamar de propriocepção. Um conceito encontrado no trabalho de Mônica Braga

Marçal Domine, *Proprioception, Perception et Lecture du Corps - Systematisation Theorico-Pratico-Methodologique du travail corporel dans une formation au jeu théâtral*, tese de doutorado realizada na *Université Paris III - Sorbonne Nouvelle*, em 2012. O termo se refere à compreensão do corpo no espaço, de forma a usar nossa energia vital de maneira proveitosa, com o menor esforço possível. Trata-se de um processo desenvolvido pela pesquisadora como estudo da manifestação e construção de posturas e movimentos corporais e sobre como eles interagem com o mundo. Sua pesquisa foi adaptada por este pesquisador para ser aproveitada na elaboração deste trabalho, como um procedimento auxiliar na construção da expressão corporal, de forma a ser utilizada como elemento de transição da imagem gráfica para a cena teatral, para que ocorra uma mudança, principalmente pelo elemento físico do corpo. Uma etapa desenvolvida por meio do pensamento proprioceptivo, onde há uma busca consciente dos movimentos corporais para o sucesso dessa transição. É uma interação consciente e organizada do corpo no espaço, por meio de conceitos proprioceptivos, a fim de podermos adaptar as imagens gráficas para a forma física do ator.

No trabalho de Günter Gebauer, *Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos, produções estéticas* (2004), encontramos o elemento da mimesis que age como um processo mais concreto dessa pesquisa. Nesta obra, o termo não é utilizado com o pensamento de uma simples reprodução ou imitação da imagem gráfica que estimula o processo proprioceptivo. De fato, ocorre uma tentativa de transição do meio fantástico para o nosso universo, mas isso acontece com a inserção das próprias características e valores dos praticantes desse processo de adaptação. Cada indivíduo tem seu próprio repertório gestual, condicionado e construído por diversos fatores físicos e culturais, uma maneira única de se utilizar do próprio corpo.

Por último, temos a pesquisa de Júlio Plaza, *Tradução Intersemiótica* (2003), um conceito que emprega a ideia de tradução de signos verbais para signos não verbais, como a literatura para a música, cinema ou a pintura. Neste livro ele defende que o processo intersemiótico pode ser realizado por outras formas de linguagem para a criação artística em outras linguagens, como o caso deste processo de pesquisa, que consiste num procedimento de tradução intersemiótica da arte das imagens gráficas para o fazer teatral, oferecendo uma outra perspectiva a interpretação e representação cênica.

Encerra-se com a descrição do trabalho com o CRISE, a execução das oficinas de formação e a elaboração do manual de jogos teatrais. Tudo isso com o intuito de oferecer uma possibilidade diferenciada para o fazer teatral, de modo que vem a seguinte questão: por que seguir esse caminho?

Embora o estudo da imagem seja bastante difundido na academia, a pesquisa se diferencia pelo fato de associar a influência imagética na construção corporal do ator, com o intuito de oferecer um processo de formação físico-cênico integrado aos interesses das comunidades artísticas, com foco especial no público juvenil, parte de uma geração integrada por meio do uso das imagens como nenhuma outra até então, de forma a estimular sua curiosidade pela formação teatral atrelada ao seu interesse visual.

Isso é algo que também atrai o meu interesse particular, pois sou parte da geração que começou a ser envolvida junto a essa explosão de animações e games, presenciada inicialmente entre os anos 80 e 90, influenciando direta e profundamente o nosso consumo e cotidiano social, agradando o público infantil e adolescente. Entretanto, conforme a população dessa faixa etária envelhecia, essas imagens ampliavam o seu leque de influência e hoje se pode dizer que elas estão presentes no imaginário das pessoas, independente da idade, onde cada indivíduo as interpreta à sua maneira. Hoje os games e as animações se encontram presentes em praticamente qualquer país do mundo, principalmente com a sua difusão por meio da internet, o que já faz este trabalho estar atrelado a um tema universal, oferecendo nos produtos desta pesquisa um elemento de formação cênica que utiliza materiais com um conhecimento prévio da maioria dos participantes.

Na pesquisa, darei ênfase à construção dos jogos baseados em imagens gráficas, mas também fazendo uma análise da imagem e de sua influência sobre o corpo para a construção de um processo artístico cênico elaborado e a propriocepção como o caminho para a manifestação corpórea dessas imagens como elemento cênico. Procuro tratar o visual e o físico como formas artísticas semelhantes, pois ambas são capazes de estimular nossa imaginação e criatividade.

Como a busca por esse processo envolveu muitos obstáculos para encontrar pesquisas que atrelassem a imagem gráfica à construção teatral, o trabalho possui uma variedade de referenciais teóricos que aparentemente parecem estar separados artisticamente, mas, conforme forem sendo convergidos junto à linha principal desta pesquisa, será possível vê-los dialogando entre si e com este projeto, servindo de suporte para a defesa dos argumentos e pensamentos expostos.

O trabalho está dividido em quatro capítulos sobre as fases de confecção dos jogos teatrais, um sobre a prática deste trabalho com alguns grupos de pessoas e uma conclusão, cada um seguindo ou complementando a etapa de um esquema teórico para a adaptação das imagens gráficas para a cena teatral, esperando criar uma leitura de compreensão simplificada e clara perante o leitor. Além de um capítulo com a finalidade de

analisar a construção prática do processo e seus primeiros resultados, esperando que ao final, tanto a pesquisa como a quem possa interessá-la, tenham chegado a um resultado satisfatório.

No primeiro capítulo, trabalho com o elemento da imagem, o principal impulsionador deste processo, no qual há uma abordagem sobre como as imagens gráficas de animações e games se popularizaram e sobre como elas serviram como instrumento de influência e criatividade para a sociedade, chegando a estimular a ideia da verdade cênica do seu público, tornando-se uma forma de arte universal.

Depois, partimos para o aspecto corporal deste processo, onde a propriocepção é analisada como o mecanismo de interação do corpo do artista com a imagem gráfica, oferecendo o primeiro estímulo para a transição da arte visual para a linguagem cênica.

Uma vez detectado esse primeiro estímulo, o terceiro capítulo tratará do tema mimese, onde será feita uma análise sobre o conceito mimético, sua capacidade de originalidade criativa por meio de um objeto base e de como ela interage entre a imagem e o corpo para que o processo desta pesquisa possa se manifestar.

Ao compreender esse caminho de transição, chegamos ao quarto capítulo, no qual é abordada a questão da tradução intersemiótica e onde temos uma breve análise do seu significado, sua relação com o objetivo deste trabalho e o resultado final de todo o processo de construção artístico, onde se espera obter o efeito desejado.

Por fim, o quinto capítulo faz uma abordagem prática de toda construção teórica dos capítulos anteriores, no qual trabalhamos a execução do processo junto ao Grupo CRISE (Comicidade, Riso e Experimentos), um grupo de pesquisa vinculado ao curso de Licenciatura em Teatro do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE), junto a duas oficinas de formação teatral, analisando sua execução e resultados, por meio de uma tradução da imagem para o corpo, executando um processo de interpretação e representação teatral que busca dialogar com a criação e difusão artística da atualidade. Há também uma análise dos resultados por meio da construção de cenas curtas, utilizando o processo aprendido ao longo das oficinas.

Dessa forma, foi produzido, além da oficina, um manual com os jogos desenvolvidos ao longo do processo de pesquisa, sendo apresentado ao final do trabalho. Alguns dos materiais desenvolvidos para as oficinas se encontram no apêndice deste material, sendo o mesmo utilizado posteriormente como base para a confecção do manual.

2 ENTENDI A REFERÊNCIA: A IMAGEM GRÁFICA COMO ELEMENTO DE COMUNICAÇÃO

As imagens surgem com o intuito de serem vistas, portanto é natural que o sentido da visão seja o mais trabalhado ao longo de toda a explanação desta pesquisa, sendo abordado já no primeiro capítulo, mas presente em todos os outros caminhos a serem discutidos mais adiante.

O projeto começa sua análise pelo principal objeto deste trabalho: as imagens gráficas. Os enredos desse primeiro percurso da nossa jornada têm como propósito sua apresentação, com uma explicação das principais características usadas nesta pesquisa. Cada subcapítulo ilustrará os aspectos da imagem no nosso mundo e como eles foram utilizados na elaboração dos jogos teatrais.

As imagens gráficas serão tratadas como um elemento de comunicação e influência, para depois serem trabalhados alguns aspectos do seu desenvolvimento, seguidos do advento da tecnologia. Por fim, iremos destrinchar as etapas de atuação delas na consciência do indivíduo.

Tudo para ocasionar uma compreensão de como a interatividade da arte multilinguagem está presente neste projeto, buscando trabalhar uma conexão entre as artes cênicas e visuais.

2.1 Do engraçado “O que é que há, velhinho?” ao divertido “*It’s a-me Mario*”: a imagem como comunicação

Existem vários significados para o uso da palavra *imagem* e, portanto, precisamos agora definir os conceitos que utilizaremos para fazer a análise com o enfoque nas chamadas *imagens gráficas*. Antes de qualquer coisa, será necessário trabalhar algumas bases teóricas, para que só então possamos partir para a análise do objeto deste capítulo e base inicial de todo o processo de pesquisa e seu impacto na construção da ação teatral.

Para podermos falar sobre a imagem em si, é necessário primeiro refletir sobre o conceito de comunicação que a mesma promove. Para isso, usaremos as ideias de

Gabriel Theodoro Soares, criadas com ênfase nas imagens gráficas de mangás¹², animês¹³ e games para a construção da arte teatral do *cosplay*, usando os conceitos de comunicabilidade de Vilém Flusser em trabalhos como *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação* (2007) ou *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade* (2008).

Segundo uma análise de Gabriel Theodoro sobre o trabalho da comunicação por meio dos conceitos da imagem de Flusser, a comunicação é algo que “baseia-se em artifícios, descobertas, ferramentas e instrumentos, a saber, em símbolos organizados em códigos” (FLUSSER apud SOARES, 2013, p. 39). Algo que Flusser chama de *segunda natureza*. Há uma teoria da existência de duas naturezas imagéticas: a primeira e a segunda. Sobre a primeira natureza pode-se dizer que seria o universo das coisas materiais, dos objetos e elementos em sua maioria palpáveis e, a segunda natureza, o mundo da cultura, das coisas criadas pela imaginação das pessoas. Ambas contribuem para a construção cultural do ser humano, algo de que o mesmo necessita para viver.

Norval Baitello Jr., um pesquisador da semiótica e sua capacidade comunicativa, ao formular uma teoria sobre a mídia com base nos trabalhos de Vilém Flusser, explica:

Uma outra definição de cultura poderia ser o mundo das imagens. Mundo imaginário é o mundo das imagens. Então o que faz parte da cultura, do mundo da cultura? Todas as nossas religiões, todas as nossas crenças, todas as nossas histórias, todo o nosso imaginário, todos os nossos desejos, tudo o que afinal de contas a gente cria e conta de geração a geração. É como enxergar um saci-pererê. Eu não preciso enxergar o verdadeiro corpo de um saci-pererê, porque ele é um ser de cultura. As histórias infantis que nós contamos para as nossas crianças, as sereias, etc. Todos eles existem efetivamente como imagens (BAITELLO JÚNIOR, 2010, p. 78).

Figura 1 - Imagem da primeira natureza: mesa



Fontes: <<https://www.americanas.com.br/produto/79008776/mesa-rustica-de-madeira-macica-demolicao-8-lugares-2-metros-200cm-x-100cm>> Acesso em: 12 mai. 2020.

¹² No Oriente, em especial no Japão, refere-se a qualquer tipo de histórias em quadrinhos. No Ocidente, trata-se de um estilo de arte para quadrinhos, com características próprias em relação a desenho e narrativa, tendo a sua origem no Japão.

¹³ No Oriente, em especial no Japão, refere-se a animação ou desenho animado. No Ocidente, trata-se de um estilo de animação, com características visuais e narrativas próprias, tendo sua origem nas animações japonesas.

Figura 2 - Imagem da primeira natureza: abajur



Fonte: <<https://www.magazineluiza.com.br/abajur-luminaria-de-mesa-quarto-c-cupula-decorativo-cristal-tech-led/p/hbe7kf628k/cj/caab/>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Figura 3 - Imagem da segunda natureza: símbolos dos banheiros masculino e feminino



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/690106342883562624/>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Figura 4 - Imagem da segunda natureza: Saci-Pererê



Fonte: <<https://my-bestiario.fandom.com/pt-br/wiki/Saci-Perer%C3%AA>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Ao ver os objetos mesa (figura1) e abajur (figura 2), a sua primeira natureza é perceptível no fato deles serem constituídos de materiais sólidos e palpáveis, onde conseguimos ter seu reconhecimento não apenas por sua visualização, mas por meio de elementos físicos como volume, peso, altura, largura e profundidade. Algo diferente da segunda natureza, onde sua constituição no universo se utiliza principalmente da imaginação, pensamento e criatividade, não que isto seja inexistente na primeira natureza, especialmente

no design de criação dos objetos, mas enquanto a primeira precisa que este pensamento se transforme em algo concreto para poder existir, a segunda natureza, do pensamento abstrato, é o suficiente para afirmar sua presença.

Dessa forma, a segunda natureza ganha o papel de construção de um olhar diferenciado perante o mundo, de maneira a podermos interagir uns com os outros utilizando elementos que não necessariamente precisam ser palpáveis ou visíveis, uma interação de emoções e sentimentos, estabelecendo um tipo de comunicação que transmite informações de uma pessoa, povo ou população com algumas de suas características para outros observadores, de maneira imaginativa e interpretativa.

Assim, Flusser define o conceito da comunicação da seguinte forma:

A comunicação humana aparece aqui como propósito de promover o esquecimento da falta de sentido e da solidão de uma vida para a morte, a fim de tornar a vida vivível. Esse propósito busca alcançar a comunicação, na medida em que estabelece um mundo codificado, ou seja, um mundo construído a partir de símbolos ordenados, no qual se repesam as informações adquiridas (FLUSSER apud SOARES, 2013, p. 40).

No início da oficina de formação, utilizamos imagens gráficas para nos comunicar com os participantes, de maneira a eles compreenderem melhor os objetivos almejados neste projeto, principalmente pelo referencial que elas possuem na vida de muitas pessoas, inclusive nas dos presentes. Iremos explicar melhor esse processo mais adiante neste capítulo.

Figura 5 - Gravura do personagem Pernalonga (Animação – Looney Tunes)



Fonte: <<https://looney-tunes.fandom.com/pt-br/wiki/Pernalonga>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Figura 6 - Gravura do personagem Mario (Game Super Mario Bros)



Fonte: <<https://www.target.com/p/super-mario-brothers-mario-cardboard-standup/-/A-13313727>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Com base nesses conceitos, chega-se à conclusão de que a comunicação é necessária pelo fato de que, sem ela, não há sentido para a vida. Por isso, são necessários mecanismos que nos permitam dar significado ao mundo em que vivemos, criando um ambiente onde nós podemos nos orientar, um mundo criado pelo imaginário do pensamento humano, diferente do mundo natural no qual estamos inseridos. Um cenário totalmente propício para a disseminação e dominação das imagens gráficas.

2.2 Pica-Pau no acetato ou Ryu no CG: a construção dimensional da imagem

As imagens, no sentido geral, possuem uma série de significados, tendo entre eles a ideia de deixar uma mensagem, uma marca ou um pensamento para as pessoas, com algumas delas transcendendo gerações ou mesmo eras. No pensamento de Soares (2013), são as imagens o modo que o homem encontrou para deixar sua marca na Terra, de certa forma vivendo através dos tempos.

Porém, foram necessárias adaptações para que a imagem, enquanto marca, pudesse existir. Primeiro foi preciso criar uma abstração ao ambiente onde nós estamos inseridos, pois vivemos em um mundo que, segundo Soares (2013), possui quatro dimensões. Portanto, nós somos seres que vivem encaixados em um ambiente composto de: altura, largura, profundidade e tempo. Houve a necessidade de que o homem abstraísse algumas delas. A partir daí, foi possível deixar marcas que servem para representar a existência do indivíduo sem que ele precise estar ali, naquele momento. Essas marcas são as imagens, e nesse momento a humanidade começa a perder dimensões de tempo e profundidade.

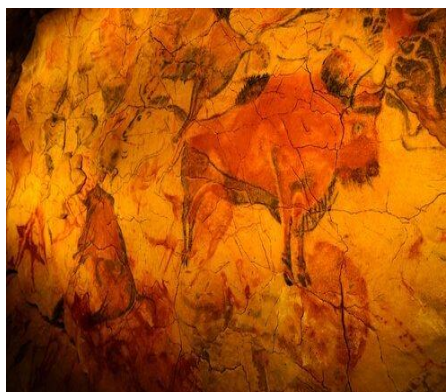
Foi por meio desse processo que começaram a surgir as primeiras pinturas rupestres, de maneira que o homem das cavernas agora poderia representar a sua visão de mundo para além da observação do ambiente ao seu redor, perdendo outra dimensão. Soares (2013) define essa perda da seguinte maneira: “Quando as imagens se tornam pictogramas, elas perdem mais uma dimensão, a da profundidade, e passam a existir na bidimensionalidade. Quando se tornam linhas, ou seja, com a escrita, passam a ter uma só dimensão (SOARES, 2013, p. 41).

Figura 7 - Um bisão-americano na natureza



Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bisonte>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Figura 8 - Um bisão vermelho, representado nas cavernas de Altamira, Espanha



Fonte: <<https://meusanimais.com.br/animais-representados-na-caverna-de-altamira/>> Acesso em: 12 mai. 2020.

A revolução tecnológica nos proporcionou uma série de novas formas de trabalhar com as imagens, especialmente as bidimensionais. Por meio de inventos como a fotografia, o cinema e a televisão, foi possível desenvolver diferentes mecanismos de difusão e propagação bidimensional. Porém, com a era da informática, houve o desenvolvimento da imagem por meio de pixels, denominadas de imagens técnicas.

A imagem técnica ou tecno-imagem é a imagem pós-escrita, não mais feita de planos ou superfícies, mas de pontos, grânulos, pixels. É aparentemente regressiva ao retornar a uma suposta bidimensionalidade, mas a rigor ela não é feita de duas dimensões como os suportes que a transmitem, as telas dos televisores, de painéis, de monitores. Uma vez que é feita de pontos, é nulodimensional, é da ordem do grau zero de espaço (FLUSSER, 2008, p. 10).

Nos tempos atuais, as imagens técnicas são uma das formas de informação mais difundidas do mundo, por meio de uma infinidade de aparelhos eletrônicos como *smartphones*, computadores, televisores com tela LED e tantos outros veículos midiáticos que oferecem visualização desprovida de dimensões.

De maneira que, ao recorrermos a tais imagens, não estamos retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zerodimensionalidade. Não se trata de voltar do processo para a cena, mas sim de queda do processo rumo ao vácuo dos *quanta* (FLUSSER, 2008, p. 15, grifo do autor).

Todavia, mesmo perdendo qualquer senso de dimensionalidade, nunca tivemos uma propagação tão massiva de imagens como no século XXI, ajudando a construir a nossa memória, da mesma forma que oferecendo condições para novas ideias de representação da nossa realidade, pensamentos e reinterpretações de formas que já foram representadas anteriormente, pois não se trata de algo estático. Portanto, a imagem também pode ser uma referência a algo que a procedeu.

A repetição constante e a influência de determinadas imagens na cultura e na comunicação contemporânea são muitas vezes difíceis de ignorar, pois seu poder de atuação é muito desenvolvido. As mesmas procedem de um caráter de sedução crescido ao longo de séculos na história humana e na sua relação com as imagens no contexto geral. Na atualidade, elas cada vez mais atuam com um poderio digno do elemento de comunicação mais difundido no mundo e a tendência é que esse fenômeno irá evoluir cada vez mais, conforme os avanços tecnológicos e o acesso a eles se tornem cada vez mais usuais.

A compreensão dessa dimensionalidade se faz necessária pelo fato de que esta pesquisa foi desenvolvida baseada em vários tipos de imagens gráficas, usando desde materiais impressos a imagens digitais, tendo como base animações e games, algumas das formas visuais mais difundidas na atualidade, propagadas entre vários públicos, com ênfase especial no infanto-juvenil, faixa etária mais procurada por este trabalho

Figura 9 - Personagem Pica-Pau bidimensional, desenhado em acetato



Fonte: <<https://comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/woody-woodpecker-animation-production-drawing-original-art-walter-lantz-productions-undated-walter-lantz-s-red-topped-su-total-2/a/16102-17649.s>>
Acesso em: 12 mai. 2020.

Figura 10 - Personagem Ryu (Game Street Fighter IV) zerodimensional, produzido em computação gráfica (CG)



Fonte: <<https://www.vice.com/sv/article/nnyvk8/without-street-fighter-iv-the-fighting-game-community-would-look-pretty-shitty-right-now-750>> Acesso em: 12 mai. 2020.

Ao buscar compreender a natureza da dimensionalidade das imagens, foi possível entender melhor os desafios durante a criação dos jogos teatrais, principalmente quando se tentava criar exercícios baseados em imagens bidimensionais para corpos e ambientes tridimensionais, permitindo fazer os ajustes necessários a fim obter êxito no processo.

Também foi perceptível, durante o trabalho da adaptação dimensional, primeiro com o GRUPO CRISE e depois nas oficinas teatrais, como há uma necessidade cada vez maior de interação entre as linguagens artísticas, no intuito de obter uma conexão com indivíduos que crescem num mundo onde os limites dos ambientes criativos parecem estar se misturando, gerando outras ideias e pensamentos.

Há uma necessidade de que o teatro procure acompanhar essa realidade, pelo fato de as artes cênicas sempre buscarem estar atreladas à humanidade perante as grandes questões e desafios da sociedade.

Nas palavras de Margot Berthold, em seu prefácio de *História Mundial do Teatro*, ela diz:

Nenhuma forma teatral, nenhum anfiteatro é tão novo que não tenha analogia com o passado. O teatro como provocador? O teatro em crise? Nenhuma destas questões ou problemas são especificamente modernos; todos surgiram no passado. O teatro pulsa de vida e sempre foi vulnerável às enfermidades da vida. Mas não há razão para se preocupar, ou para previsões como as de Cassandra. Enquanto o teatro for comentado, combatido -e as mentes críticas têm feito isso sempre-, guardará seu significado. Um teatro de não-controvérsia poderia ser um museu, uma instituição repetitiva, complacente. Mas um teatro que movimenta a mente é membrana sensível, propensa à febre, um organismo vivo. E é assim que ele deve ser (BERTHOLD, 2008, p. 11-12).

Um dever cabível não somente a este, mas a outros processos de desenvolvimento artístico, de maneira a estar na mesma linha de comunicação com as pessoas que constroem o pensamento, formação e execução teatral. Dialogar com outras linguagens artísticas é tão importante para a construção do teatro contemporâneo quanto para o seu desenvolvimento, oferecendo linhas de pensamento condizentes com as necessidades criativas de nosso tempo.

2.3 O super-homem em sua imagem e semelhança: a imagem como influência

Um dos resultados ocasionados pela grande difusão de imagens, segundo Soares (2013), foi a constante concorrência das mesmas pela nossa atenção, pois uma vez que nós não detemos capacidade para processar tudo que nos chega e acompanhar a velocidade de propagação pelas várias mídias digitais, acabamos por criar mecanismos de seleção. Soares (2013) descreve esse processo seletivo por etapas, num total de seis. Elas serão apresentadas usando como base o primeiro jogo que aplicamos com o uso das imagens gráficas desta pesquisa, durante a oficina.

Na primeira etapa, há o processo de criação, onde o indivíduo desenvolve a imagem com o intuito de difundi-la por vários meios midiáticos. No caso das animações, existem as equipes de estúdios que trabalham com várias pessoas para a concepção, desenvolvimento, construção, finalização, divulgação e disseminação do produto. Quando um game é fabricado, normalmente ele é feito de forma individual ou com o uso de uma equipe que o desenvolve, programa e divulga, de forma que esse seja apreciado por uma série de

indivíduos que irão jogá-lo através de uma série de plataformas: consoles, computadores, *smartphones*, *tablets* e tantos outros.

Na construção das oficinas, fizemos questão de utilizar imagens gráficas de grande difusão, muito divulgadas em plataformas midiáticas como televisão, videogames e internet. O propósito era conseguir a rápida participação e engajamento dos integrantes à proposta do projeto, por meio de imagens que haviam sido criadas para serem vistas por grandes contingentes de pessoas.

Após o desenvolvimento e multiplicação da imagem, chega a etapa do consumo. Nela, várias pessoas irão buscar adquirir, ver ou jogar esses produtos. Para isso, a humanidade nunca teve à disposição tantos meios para que esses itens possam ser consumidos por uma multidão que, aparentemente, ainda não encontrou limites para a sua capacidade de querer obter esses produtos. Alguns deles passam a fazer parte de forma tão profunda e constante na vida de certas pessoas que elas passam a buscá-los também por uma questão de influência e reconhecimento.

Durante a oficina, como etapa de início dos trabalhos, colocamos à frente dos participantes um slide com algumas imagens gráficas de personagens de animações e games. A proposta era que eles deveriam escolher uma dessas personagens, de forma a trabalhar a etapa de consumo.

Figura 11 - Slide do primeiro exercício apresentado na oficina de formação



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Na terceira etapa, temos o processo de alimentação por meio de imagens. Ocorre quando nós não apenas reconhecemos as imagens, mas quando elas também nos causam sensações que mexem conosco, estimulando sentimentos de bem-estar e prazer, nos fazendo gostar delas. No caso deste projeto, ocorre quando a pessoa aprecia uma personagem de animação ou de uma ação executada por ela de forma a gerar alegria, satisfação, riso ou outras emoções. Pode ocorrer também quando estamos controlando uma personagem de game e gostamos quando a mesma salta, luta, explora o espaço ou se desenvolve durante as etapas do jogo.

Durante a oficina, foi perceptível que, apesar do slide não apresentar os nomes ou a origem das imagens gráficas do exercício inicial, muitos participantes reconheceram a maioria das imagens, oferecendo sensações de nostalgia, interatividade entre os membros, agitação e reconhecimento. Isso ocorre pelo fato de muitas imagens serem criadas com um propósito estético, com o intuito de agradar os espectadores e oferecer sensações (*aisthesis*) específicas.

Após essa alimentação, ocorre o processo de geração de novas imagens. São formas desenvolvidas no imaginário do indivíduo que consome esses produtos e começa a criar suas próprias ideias sobre a imagem, gerando algo com características próprias, baseado nas imagens antigas que ele consumiu.

Durante o processo de pesquisa, quando executamos a oficina de formação teatral, ao executar o trabalho de consumo e seleção das imagens das personagens conhecidas de games e animações, depois perguntar suas ideias sobre essas personagens, fazíamos perguntas como: o que ela causa em você? Como ela faz você se sentir? O que ela faz você lembrar? Eram alguns pontos observados durante a execução dos exercícios baseados nas imagens gráficas exibidas. Embora elas tivessem características em comum, reconhecidas pela maioria dos participantes, eles também apresentavam suas próprias formas de ver e interpretar essas imagens, chegando a oferecer outras características às mesmas.

A quinta etapa, denominada de gula, ocorre quando o consumo de imagens é tão constante que elas acabam entrando em conflito pelo controle da atenção do consumidor, acarretando um processo de seleção, no qual algumas serão escolhidas e outras serão esquecidas. Ocorre quando deixamos de consumir determinada animação, pois essa não está mais condizente com nossa idade, porque há outros produtos mais interessantes, o fato daquele game oferecer uma jogabilidade diferenciada, entre tantos outros motivos.

No caso do trabalho com os participantes, ocorreram momentos em que alguns fizeram escolhas por determinado personagem, por acharem-no mais determinado, maduro,

divertido, engraçado ou misterioso. Foram várias as formas de seleção para chegar ao ideal daquilo que os membros utilizaram nos jogos teatrais propostos.

Por último, a sexta etapa ocorre quando somos tão influenciados por elas que queremos nos tornar as imagens que consumimos. Começamos a observá-las com ideias de realização quando queremos executar certos aspectos dessas imagens. Ocorre, por exemplo, quando uma criança procura executar uma ação que ela viu a personagem executando no desenho animado ou quando imaginamos a sala de estar como o ambiente do jogo da nossa preferência. Há casos em que adotamos uma frase ou palavra de um personagem da nossa preferência e mesmo tentamos adaptar alguns dos seus trejeitos ao nosso corpo.

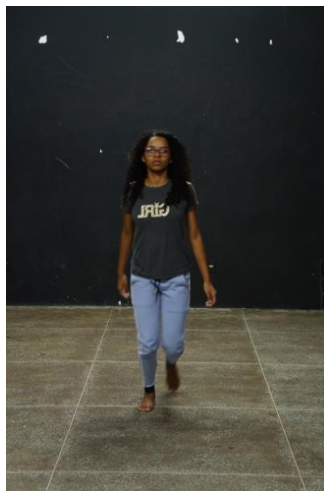
Ao selecionar a personagem do slide, como proposta o participante deveria criar uma matriz corporal com base na personagem escolhida. Ele deveria construir esse corpo com movimentos básicos como andar, correr, mexer os membros, manter uma postura. A execução dessa etapa ocorreu com muitos membros realizando o trabalho com ações semelhantes às que as personagens fazem na televisão, na internet ou videogame.

Figura 12 - Participante cria matrizes corporais com base em imagens gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 13 - Participante cria matrizes corporais com base em imagens gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 14 - Participantes criam matrizes corporais com base em imagens gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Soares (2013) afirma que é um caminho que ocorre pelo fato de que ao mesmo tempo em que consumimos imagens também estamos sendo consumidos por elas. Nesse ponto, há um processo denominado por ele de iconofagia, quando ao mesmo tempo em que devoramos imagens elas também nos devoram.

Se por um lado os participantes da oficina queriam devorar o personagem (que é a imagem) e adquirir suas características físicas e alguns atributos da sua personalidade para aplicá-las no jogo proposto, por outro a imagem também quer devorar o indivíduo, pois necessita do seu corpo para se fazer presente no mundo real. Trata-se de um processo antropofágico entre o físico e o imaginário que esta pesquisa procura usar como estímulo à criatividade e ao desenvolvimento na formação do ator.

Desse modo, ao final do jogo ficou claro o papel desse processo de pesquisa em compreender as potencialidades da influência que as imagens gráficas causam nas pessoas, por meio de seus ecos de reverberação e conexão com os consumidores dessas imagens, de forma a permitir sua adaptação para a utilização em exercícios de formação teatral, de maneira a fazer uma melhor interação entre as pessoas interessadas em artes cênicas e suas possibilidades e capacidades de diálogo com essa vertente da linguagem das artes visuais.

Uma vez compreendido o papel da imagem nesse processo, agora veremos os tipos de imagens gráficas que foram escolhidas para construir este trabalho de jogos: as imagens de animações e games.

2.4 Do “Yabba Dabba Doo!” ao “BAKA!!!”: as imagens de animações

Pensar e falar sobre animação é muito mais do que simplesmente abordar um elemento artístico, muitas vezes, interpretado de forma errada, como feito somente para uma faixa etária, normalmente entre os 4 e 12 anos. Trata-se do famoso: *desenho é coisa de criança*. É uma jornada que busca promover a expertise e as capacidades que esse produto é capaz de oferecer ao imaginário e às criatividades existentes em cada indivíduo, podendo mesmo ultrapassar seus limites de origem bidimensional e alcançar outras esferas artísticas. Por isso, esta pesquisa buscou, nessa forma de arte, um dos caminhos para a criação de processos que deem vez e voz a novas experiências e concepções singulares, a partir da elaboração do trabalho do ator.

Segundo Sergio Nesteriuk (2011), um pesquisador no campo da comunicação e semiótica com vasta experiência no ensino e produção de animações e games, o ser humano já praticava as artes da animação desde o período em que começou a pintar nas paredes das cavernas, sempre buscando, ao longo da história, transpassar, por meio da imagem em movimento, informações, emoções e pensamentos para os demais indivíduos.

Os primórdios da animação remetem a tempos ancestrais, quando o homem já procurava registrar o movimento de ações diversas por meio da sequência de imagens nas paredes de cavernas, em tapetes ou em peças de cerâmica. Pouco depois dessas primeiras manifestações surge, no Oriente, o teatro das formas animadas, em que personagens inanimadas ganham vida por meio da manipulação direta de bonecos. Temos aqui a origem das duas bases centrais da animação: a técnica e a narrativa, capazes de dar vida àquilo que não a tem, ou seja, de evocar a *anima* (NESTERIUK, 2011, p. 11, grifo do autor).

É uma importante forma de comunicação e expressão contemporânea, desenvolvendo-se ao longo dos séculos até se tornar uma forte presença nas artes e na cultura do século XX e início do XXI. Seu grande salto evolutivo se dá principalmente no início do século XX, com a difusão do cinema, seguindo depois para a televisão e atualmente se expandindo velozmente com a adesão em massa da internet. Hoje, estamos falando de um produto cultural com forte influência social, fazendo uso de vários conhecimentos para continuar presente nos pensamentos e imaginário das pessoas. Uma animação faz uso de muitos estudos e conhecimentos relacionados à administração, arte, comunicação, design, narrativa, sociologia, tecnologia e tantos outros. Sua capacidade de adaptação através dos tempos faz dela uma forma de arte que acompanha várias gerações, inclusive se arranjando conforme o envelhecimento do seu público, de forma a alcançar qualquer telespectador em relação a idade, etnia, camada social, econômica ou cultural.

Sua influência econômica também não pode ser ignorada, pois estamos falando de uma forma de linguagem visual que possui um grande poderio financeiro, sendo capaz de se desdobrar em uma série de outros produtos, como: filmes, seriados, produtos de higiene, games, material escolar e tantos outros. Segundo os estudos da economista do Banco Nacional do Desenvolvimento (BNDES) Marina Moreira da Gama (2014), a indústria da animação movimentou diretamente o equivalente a US\$ 222 bilhões de dólares e US\$ 500 bilhões em licenciamento de marcas e personagens, somente em 2013. Números e conceitos bastante grandiosos e complexos para uma forma de arte taxada de *somente para crianças*.

Com base nos elementos históricos, criativos, comunicativos e econômicos dessa arte é possível ver a possibilidade de oportunizar ideias, propostas e iniciativas por meio do encorajamento à adaptação do setor produtivo de conteúdos audiovisuais de animação para a cena teatral. Tratando, sobretudo, os participantes como seres dotados de criatividade e imaginação, sem se tornarem imaturos e ignorantes, mas sim indivíduos reflexivos e participantes da proposta oferecida neste projeto.

Ao utilizar elementos das histórias das séries de animação e socializar a riqueza das informações por meio do uso corporal dos atores, esta pesquisa tem a possibilidade de chamar a atenção dos participantes para os bastidores dos processos criativos e de produção das séries animadas, servindo como fonte inspiradora para novas potencialidades cênicas. Uma poderosa ferramenta de expressão, linguagem e de integração social, além de possuir uma forte cadeia de difusão nacional e internacional, tornando-se algo de fácil reconhecimento, direto ou indireto, por parte dos atores.

Para isso, foram utilizados dois tipos de estilos de animação muito populares: as imagens de animações cartunescas estadunidenses das décadas de 20 a 50 e animações em estilo *animê*. Uma divisão necessária, uma vez que esses estilos possuem suas próprias peculiaridades, onde cada um proporciona suas contribuições e desafios neste trabalho.

Figura 15 - Animação em estilo cartoon - Tom e Jerry



Fonte: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/QuietPlease>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 16 - Animação em estilo animê - Dragon Ball Z



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=2InNLmymkUk>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Vamos começar então com as animações cartunescas, também podendo ser chamadas de *cartoons*¹⁴ durante sua análise. Trata-se de uma forma de arte visual que começou de maneira modesta nos chamados *nickelodeons*, primitivas salas de cinema da década de 1910 e que foram úteis na difusão e desenvolvimento da sétima arte nos Estados

¹⁴ Trata-se de um desenho animado de caráter humorístico, com traços exagerados para valorizar o tom cômico. Sua histórias têm narrativas que retratam, muito sinteticamente, algo que envolve o dia a dia de uma sociedade.

Unidos. Nesses lugares, os *cartoons* se tornaram populares por meio de curtas-metragens, tendo em média 15 minutos e sem som, acompanhados de efeitos sonoros de instrumentos musicais presentes na própria sala, como órgãos ou pianos.

Depois, os *nickelodeons* foram substituídos pelas salas de cinema na década de 1920 e, junto a isso, o público começou a consumir cada vez mais esses curtas-metragens animados, passando a terem em média 30 minutos de exibição. Dessa forma, começaram a surgir as chamadas séries animadas, em contraponto às histórias unitárias. Essa era uma estratégia de marketing que tinha como objetivo cativar a plateia com determinados universos animados, com personagens que pudessem chamar atenção por suas características marcantes, de maneira a fazer o público retornar para assisti-los em outras histórias. O aproveitamento dos elementos previamente estabelecidos a essas personagens serviu de material para os jogos teatrais elaborados nesta pesquisa, mas falaremos disso posteriormente.

Após anos sendo sucesso nos cinemas, participando diretamente do desenvolvimento cinematográfico do som na película e do surgimento do cinema colorido, na década de 1960, as séries animadas cartunescas deixam as salas de projeção e migram quase que definitivamente para a televisão. Com o desenvolvimento da transmissão de imagens via digital, tendo a internet como principal aliada, os *cartoons* agora entram no século XXI com o desafio de serem uma arte global, de forma a adaptar suas características ao novo milênio.

Foi por meio da indústria da animação que muitos estúdios famosos se desenvolveram. Alguns são atualmente grandes conglomerados do entretenimento, tendo suas séries animadas e outros produtos visuais difundidos por todo o mundo, dentre os quais destacam-se a Disney, por meio de personagens como Pateta, Pato Donald e Mickey Mouse (este último se tornando símbolo da empresa) e a Warner Bros., com personagens como Patolino, Gaguinho e Pernalonga, membros do grupo de personagens denominado *Looney Tunes*.

Existiram também muitos outros estúdios e profissionais que contribuíram substancialmente para o desenvolvimento de animações seriadas e dos conceitos que perpassam esse universo, mas que hoje se encontram extintos, não trabalham mais com animações ou já faleceram. Alguns dos destaques vão para os animadores Otto Messmer e Pat Sullivan, criadores do Gato Felix, um dos maiores personagens da era da animação muda, ajudando a criar as bases para o conceito da chamada *toon force*, que será abordada em breve. Com a personagem Betty Boop, criada por Grim Natwick, temos o desenvolvimento do chamado *sex symbol* animado, sendo reaproveitado em muitas animações posteriores. Por meio dos animadores William Hanna e Joseph Barbera e dos estúdios MGM, temos os

personagens Tom e Jerry e, posteriormente, os estúdios Hanna-Barbera, um dos maiores símbolos da indústria animada, criador de personagens como Scooby Doo, Loopy le Beau, Os Flintstones, Os Jetsons e outras centenas. Por fim, um destaque a Walter Lantz, criador de Andy Panda, Picolino e um dos seres mais agressivos, alucinados e loucos da história da animação: o Pica-Pau.

Todos esses estúdios, animadores e personagens estão sendo citados aqui pelo fato de terem contribuído de alguma forma substancial para o desenvolvimento dos *cartoons*, seja em conceitos de estrutura narrativa, ação das personagens ou elementos de constituição da cena animada. Trabalhos que influenciaram profundamente esta pesquisa que agora irá explicar como esse processo se desenvolveu.

Figura 17 - Imagem gráfica do Gato Felix



Fontes: <<https://catrangers.wordpress.com/2012/10/17/o-gato-felix/>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 18 - Imagem gráfica do Pica-Pau



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pica-Pau_\(personagem\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pica-Pau_(personagem))> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 19 - Imagem gráfica dos Looney Tunes



Fonte: <<https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1283658485-pacote-vetores-looney-tunes-para-corel-draw-JM?quantity=1>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Ao observar várias séries de animações cartunescas, num primeiro momento, selecionei aquelas que tivessem uma grande influência na cultura televisiva brasileira, muitas dessas tendo sido citadas anteriormente. Depois comecei uma análise sobre os elementos narrativos que constituíam suas ações durante os episódios, focando principalmente naquelas que se mostravam muito frequentes em vários episódios e em diversas séries animadas. Em seguida, foi criada uma organização dessas ações, a fim de começar a observar como elas poderiam ser utilizadas na cena teatral, na qual os pensamentos de como adaptar esses elementos visuais para o corpo começaram a ser inseridos.

Quando falamos de *animê*, termo de origem francesa e incorporado à cultura nipônica, referimo-nos a uma arte do entretenimento levada muito a sério pelo mercado japonês, sendo a terceira maior na indústria do entretenimento daquele país em 2013, segundo Marina Moreira da Gama (2014). Um produto audiovisual difundido em todo o planeta, começando pelo cinema, passando pela televisão e atualmente se espalhando por diversos sites da internet como a Netflix, possuindo uma grande variedade de títulos do gênero em seu catálogo. Há mesmo algumas páginas especializadas na transmissão desse tipo de produto, o caso da plataforma digital Crunchyroll.

Uma característica peculiar dos *animês* é o fato de muitos deles serem baseados em *mangás*, aproveitando muitas vezes as narrativas de maior sucesso no mercado editorial local, o maior do mundo no gênero de quadrinhos, para adaptá-las para outras mídias. Porém, há trabalhos próprios para animação, concebendo vários tipos de produtos audiovisuais, como séries, filmes e games.

Outro ponto é a diversidade de assuntos e abordagens temáticas que podem ser trabalhadas nos *animês*, indo desde animações voltadas para crianças, como *Popolocrois*,

Hamtaro e *Pokémon*, até alcançar o público adulto com títulos e temas mais sérios, violentos, filosóficos ou mesmo eróticos: *Death Note*, *Berserk* e *Evangelion* representam alguns desses exemplos.

Também há diferenciações em relação a gênero nesse mercado de animação, onde há trabalhos voltados tanto para garotos e homens (*shonen*), como para garotas e mulheres (*shojo*). Uma classificação criada originalmente pelo mercado editorial de mangás japonês quando este estava surgindo, influenciando posteriormente a indústria de animação nipônica, onde o material direcionado ao público masculino normalmente é composto por histórias envolvendo ação, violência e aventura, sendo constituído por narrativa e diálogos simples. Já na criação de animações que têm o público feminino como alvo, sua produção tende para histórias envolvendo relacionamentos, dramas e romances, sendo muito comum possuírem narrativas mais complexas.

Apesar dessas definições, não é incomum algumas características de um gênero serem aproveitadas pelo outro, assim como não é raro um produto voltado para o público feminino fazer sucesso com o gênero masculino; o contrário também ocorre.

Segundo Alfons Moliné (2006), as primeiras manifestações dessa forma de audiovisual surgiram no Japão, baseadas nos curtas de animação americanos que chegaram ao país, mas também influenciadas pelo teatro de sombras chinês (*utsushie*), surgido no século XVIII. O primeiro registro de uma animação criada naquelas terras data de 1917, com o filme mudo de cinco minutos *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* (*O Portal Mukuzo Imokawa*), dando ao diretor Oten Shimokawa o título de “pai da animação japonesa”.

As primeiras produções do *animê* no Japão, durante o cinema mudo, foram, sobretudo, adaptações de contos populares tradicionais japoneses. Com o advento do cinema sonoro no Ocidente e depois no Oriente, a concorrência com animações estrangeiras compeliu o aperfeiçoamento técnico do *animê*, cujas produções passaram a ocorrer em Tóquio e Kyoto, principais cidades na publicação do *mangá* na época (BATISTELLA, 2014, p. 85).

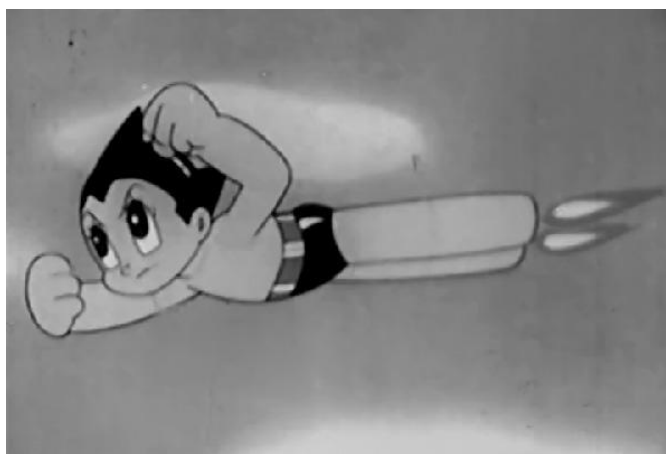
A produção para cinema de curtas-metragens continuou até os anos de 1960, quando a mídia começou a migrar para a televisão. Uma das primeiras séries a ser exibida foi *Otogi Manga Calendar* (*O mangá calendário de Otogi*), dirigida por Ryuichi Yokoyama, sendo a primeira série de televisão exibida no Japão. A Era de Ouro nos *animês* começa em 1963, quando é exibida a primeira série de 30 minutos, *Tetsuwan Atomu*, conhecida no Brasil como *Astro Boy*, adaptação do *mangá* homônimo de Osamu Tezuka. Essa série estabeleceu muitos padrões nas características de narrativa e construção de personagens na produção

desse tipo de arte, seguidos pela indústria até os dias de hoje: exagero nos olhos para valorizar a expressão, uso de efeitos gráficos como linhas e traços para movimento e outras tantas técnicas.

A potencialidade de adaptar *mangás* para se tornarem *animês* fez com que muitos estúdios vissem nesse casamento uma grande oportunidade econômica, investindo pesado nesse processo. Um dos estúdios de maior destaque foi a Toei Animation, financiando projetos baseados em trabalhos de grandes *mangakás*¹⁵ da época como Osamu Tezuka, dirigido por nomes hoje famosos na indústria da animação, como Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Mamoru Oshii. Hoje, a Toei Animation é considerada a maior produtora de *animês* do mundo.

O sucesso dessa arte começa a atingir o Ocidente na década de 1960, quando animações como Astro Boy começam a ser exibidas na Europa, Estados Unidos e Brasil. Porém, o grande salto começa na década de 1970, quando muitas outras produtoras foram fundadas, aumentando exponencialmente o número de séries animadas, conquistando o planeta em definitivo a partir dos anos 80. Um destaque para estúdios como Mad House, Sunrise e Nippon Animation que, junto às grandes produtoras do mercado, ajudaram a consolidar o produto no cenário local para, em seguida, avançar pelo mundo.

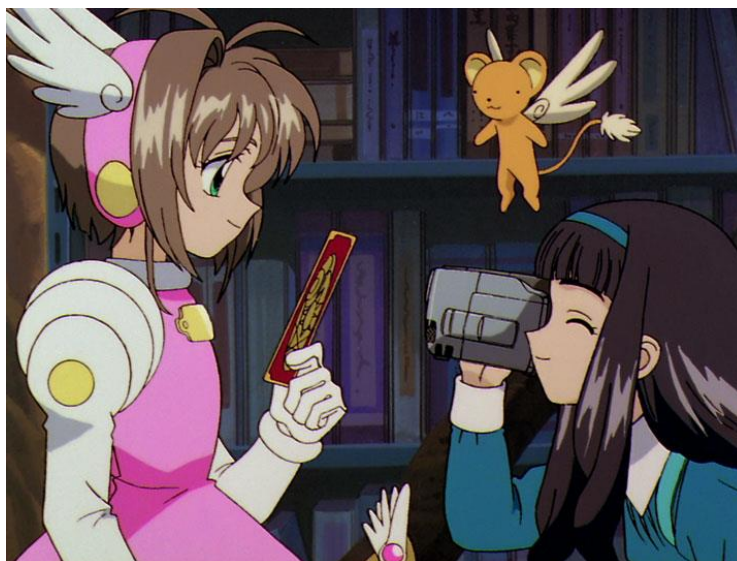
Figura 20 - Imagem gráfica de Astro Boy



Fonte: <<http://galacticjourney.org/october-6-1963-birth-of-a-genre-the-japanese-cartoon-astro-boy/>> Acesso em: 16 mai. 2020.

¹⁵ Termo usado para os autores, ilustradores e roteiristas de mangás.

Figura 21 - Imagem gráfica de Sakura Card Captors



Fonte: <https://ccsakura.fandom.com/wiki/Sakura%27s_Tiring_Sunday> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 22 - Imagem gráfica de Naruto



Fonte: <<https://www.einerd.com.br/boruto-naruto-crianca/>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Um detalhe que pode ajudar a compreender a diversidade de temas que os *animês* possuem é o fato da indústria ter tido o seu desenvolvimento junto ao do público que acompanhava e consumia seus produtos. Se inicialmente a maioria das animações era voltada para crianças, conforme o telespectador ia envelhecendo surgiam títulos com narrativas voltadas para adolescentes, universitários e, posteriormente, adultos. Um processo diferente dos *cartoons* que, até os dias de hoje, carregam o estigma de serem *somente para crianças*, apesar de já encontrarmos produtos voltados para um público mais velho.

Hoje se pode dizer que não há conteúdo que não possa ser abordado na animação japonesa, tendo como destaque as séries com as seguintes temáticas: artes marciais, trabalho e hobbies, histórica, aventura, comédia, drama, escolares, esportes, fantasia, ficção científica,

garotas mágicas, *hentai* (erótico ou pornográfico), horror, robôs (*mechas*), sobrenatural, undergrounds e tantos outros.

Sua influência é tão profunda na cultura mundial que vários produtos artísticos, inclusive no Ocidente, tiveram suas criações baseadas em obras ou elementos dos *animês*, como os filmes *Matrix* (*The Matrix*, 1999), tendo influências diretas de *Akira* (1988) e *O Fantasma do Futuro* (*Ghost In The Shell*, 1995). *Cisne Negro* (*Black Swan*, 2010), com referências claras a *Perfect Blue* (1997). *A Origem* (*Inception*, 2010), tendo vários elementos de *Paprika* (2006), para citar alguns.

Também há animações ocidentais que fizeram uso de seus elementos visuais e narrativos, alguns exemplos são *O Rei Leão* (*The Lion King*, 1994), *Toy Story – Um mundo de aventuras* (*Toy Story*, 1995) e *Avatar: A lenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*, 2005) dentre muitos outros. Uma realidade que faz essa arte ser um dos produtos de maior difusão da cultura japonesa no mundo.

A indústria de animação japonesa, com seus vários estúdios e animadores de renome, construiu toda uma identidade própria baseada em técnicas visuais e narrativas que foram sendo criadas, aperfeiçoadas e transmitidas por diversos *animês* ao longo da sua história. Toda essa riqueza artística influenciou massivamente o desenvolvimento desta pesquisa, incrementando as possibilidades de exploração da imagem no corpo do ator.

A imagem gráfica promovida pelo *animê* possui propriedades que muitas vezes representam a sua cultura de origem, gerando especificidades únicas a essa arte em termos de movimento de ação das personagens e narrativa. Algo que tem a ver com a construção social japonesa que influencia diretamente os *mangakás* e profissionais de animação. Segundo Paul Gravett (2006), um estudioso da cultura do mangá e animê, a vida de um japonês muitas vezes é regida pela rotina casa, escola e trabalho, devendo o mesmo procurar respeitar e honrar valores relacionados à família e à hierarquia. Dessa forma, tanto o *mangá* quanto o *animê* surgem como uma espécie de válvula de escape, permitindo atingir universos variados e mais liberais ao comportamento. Também há o fato da sociedade nipônica ser tolerante em relação a temas como religião e moralidade, tendo um comportamento natural quanto à representação do sexo e das funções corporais.

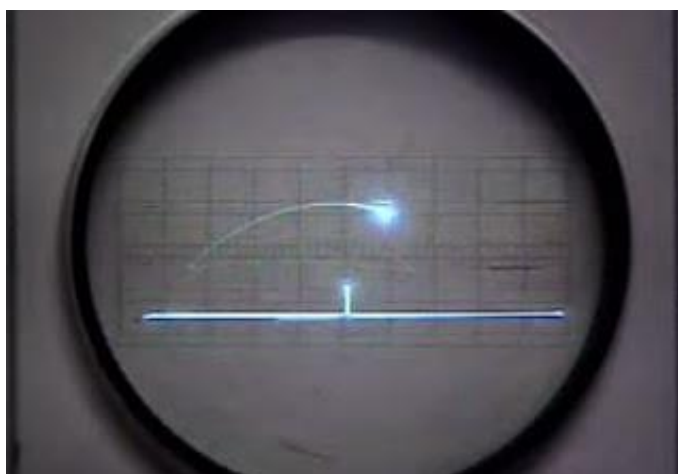
2.5 Rumo ao castelo da princesa: as imagens de games

Dizer que os games são uma das formas de arte mais difundidas da atualidade é atestar uma redundância, pois quando observamos a história dos jogos eletrônicos, vemos que

sua expansão e influência são um fenômeno inevitável. Trata-se não apenas de uma forma de entretenimento, mas uma expressão da arte tecnológica contemporânea, fruto dos avanços científicos que estão a cada dia nos envolvendo em nosso cotidiano e mais presentes em nossos mínimos aspectos sociais.

Algo atestado pela sua própria evolução: de pontos luminosos na tela de um osciloscópio, na criação do tênis para dois de William Higinbotham's no ano de 1958 (dando a esse indivíduo o título de pai dos jogos eletrônicos) até o que hoje já se denomina como interação neural com os jogos. Diante de um futuro inestimável até o momento, onde tal fazer artístico poderá chegar?

Figura 23 - Osciloscópio exibe Tênis para Dois, o primeiro videogame do mundo



Fonte: <<http://snesonlinebr.blogspot.com/2012/06/o-primeiro-videogame-do-mundo.html>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 24 - Uso do Joystick Cyberith Virtualizer



Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/07/cyberith-virtualizer-joystick-coloca-jogador-dentro-do-game-entenda.html>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Há pesquisadores, como Jane MacGonigal (2012), que afirmam que dentro de uma ou duas gerações do século XXI, a humanidade estará profundamente emissiva em jogos eletrônicos, desde os formatos individuais até grandes atividades on-line. Há previsões de grandes estruturas no comportamento e nas relações das pessoas.

Se isso acontecer em uma geração, acredito que o século XXI verá um cataclismo social maior do que aquele causado por carros, rádio e televisão juntos... O êxodo dessas pessoas da realidade, da vida cotidiana normal, criará uma mudança na sociedade que fará o aquecimento global parecer uma tempestade em um copo d'água (MACGONIGAL, 2012, p. 11).

Na sua análise sobre esse fenômeno, há uma visão de que as pessoas estariam se cansando desta realidade e assim procurando meios de encontrar outras formas de passar o seu dia e aos quais dedicar as suas vidas, de modo que gradualmente os games aparentam preencher esses requisitos. Por meio dos jogos eletrônicos, há uma grande variedade de meios de entretenimento, indo desde atividades que empreguem força e energia, até trabalhos que exigem atividade intelectual e criativa. Um acontecimento que está presente na vida do jogador cotidiano, mas que já se encontra nas grandes corporações e empresas como forma de treinamento e aprimoramento dos seus funcionários. Há processos na medicina que procuram usar jogos para terapia e no tratamento fisioterápico em pacientes que sofreram acidentes vasculares¹⁶. Uma forma de arte capaz de ensinar, entreter e construir comunidades de um jeito fora do comum.

Diante dessa realidade, MacGonigal afirma que as pessoas que se dedicam aos jogos têm outras atividades em suas vidas habituais de trabalho, família, tarefas, eventos sociais e compromissos. Entretanto, quanto mais tempo livre aplicado nos mundos virtuais, mais parece faltar algo no mundo real. Dessa forma, as pessoas também acabam dedicando não apenas sua atenção, mas também seus recursos financeiros a esse processo, seja na compra de consoles, jogos, aplicativos ou itens via internet. Algo explicado como uma resposta a um universo que aparenta “*estar satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender*” (MACGONIGAL, 2012, grifo nosso, p. 14).

Uma afirmação que aparenta ser bem embasada, dado o fato de que a indústria dos games apenas em 2016 faturou com seus jogos de plataforma, computadores e celulares o equivalente a 91 bilhões de dólares¹⁷, frente aos 100 filmes mais lucrativos da indústria

¹⁶ Disponível em: <<https://g1.globo.com/go/goias/noticia/fisioterapeutas-usam-jogos-de-videogame-para-tratar-pacientes-internados-no-hospital-geral-de-goiania.ghtml>>. Acesso em: 01 abr. 2020.

¹⁷ Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 01 abr. 2020.

cinematográfica, que somaram juntos um total de 25,6 bilhões de dólares, de modo que ela se torna o maior do ramo da cultura pop em termo de lucratividade. Ela trabalha com uma série de profissionais dedicados a elaborar novos games, como desenhistas, artistas plásticos, designers, modeladores, sonoplastas, dubladores e tantos outros indivíduos com formação em artes plásticas e aplicadas.

Também deve ser levado em conta o surgimento de diversos campeonatos de games em todo o mundo, onde há competições com todos os tipos de jogos eletrônicos, podendo haver disputas entre equipes a nível local ou mesmo internacional, muitas das quais atraem milhares de pessoas e lotam centros de eventos, ginásios e estádios inteiros. Algumas dessas competições são transmitidas por meio de diversas mídias, como televisão e plataformas digitais. Há disputas em nível mundial, onde os jogadores nem precisam estar no mesmo lugar, por meio da internet, e milhares de pessoas em diferentes lugares do planeta podem interagir num mesmo jogo, indo desde disputas a interações estratégicas e sociais.

Figura 25 - Evento Game XP, no parque olímpico, Rio de Janeiro, 2019



Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/07/gameexp-como-comprar-ingressos-para-o-evento-de-games-no-rj.ghtml>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Ao longo da história, a humanidade criou uma série de jogos com os mais variados propósitos e funções. Apesar da historicidade observar muitas vezes esse evento com uma ideia de escapismo e manipulação, famosa por causa da política do *Panem et circenses* (Pão e circo), do poeta satírico Juvenal, em relação às ações políticas de Caio Graco no

Império Romano, a verdadeira natureza dessa atividade pode estar na vontade do ser humano de se envolver mais e melhor com o mundo que o cerca. Trata-se de uma busca por um senso de gratificação mais satisfatório, por uma interação comunitária mais ativa, por uma vida mais cativante e significativa.

Perante tal realidade abordada, parece haver escolhas a se fazer: podemos ignorar tal fato e deixar o mundo virtual absorver a nossa realidade cada vez mais. Ou poderíamos combater de forma agressiva esse fenômeno, de maneira a tentar inverter o curso, acarretando uma existência triste e bruta. Porém, é possível pensar em uma alternativa conciliatória: por que não usar os princípios construtores dos jogos eletrônicos para trabalhar a nossa realidade e, com isso, criar novas possibilidades sociais, econômicas, políticas e artísticas?

Dessa forma, haverá caminhos mais dinâmicos e interessantes em vários aspectos da sociedade, de maneira a mudar o nosso jeito de pensar a vida cotidiana. O universo das artes já começa a mergulhar nessa possibilidade, onde ocorrem algumas manifestações artísticas que buscam utilizar a linguagem dos games fora do mundo dos pixels.

Uma das formas de arte que mais tenta trabalhar com a metodologia e imagem dos games é o cinema. Muito disso se deve ao fato de ambas serem formas artísticas tecnológicas desenvolvidas para o entretenimento. Durante as décadas de 1980 e 1990, houve várias tentativas cinematográficas de se levar os jogos eletrônicos para a sétima arte. Dos anos 2000 em diante, essa é uma realidade que se tornou inegável, sendo a próxima década uma promissora época para esses tipos de filmes nessa indústria do entretenimento. Há títulos como *Super Mario Bros. - O Filme* (*Super Mario Bros.*, 1993), *Mortal Kombat* (*Mortal Kombat*, 1995) e *Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (*Warcraft*, 2016), que tentam realizar um processo de tradução entre essas duas linguagens visuais. Já quando vemos títulos como *O Gênio do Videogame* (*The Wizard*, 1989), *Scott Pilgrim contra o Mundo* (*Scott Pilgrim vs. the World*, 2010) e *Sucker Punch – Mundo Surreal* (*Sucker Punch*, 2011), percebe-se a construção de uma narrativa que procura trazer elementos dos games para a composição da cena cinematográfica.

Figura 26 - Cena do filme Scott Pilgrim contra o Mundo



Fonte: <<https://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/cinema/scott-pilgrim-contra-o-mundo-e-o-melhor-filme-de-games-ja-feito/n1237819878201.html>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Com o advento da tecnologia, tais cruzamentos de caminhos se tornam cada vez mais inevitáveis, pois, com o avanço eletrônico mais presente, a criação de elementos multimídia torna-se gradualmente uma realidade mais palpável. Argumento defendido pelo pesquisador em intersemiótica Júlio Plaza (2003):

O caráter tátil-sensorial, inclusivo e abrangente, das formas eletrônicas permite dialogar em ritmo “intervisual”, “intertextual” e “intersensorial” com os vários códigos de informação. É nesses intervalos entre os vários códigos que se instaura uma fronteira fluída entre informação e pictorialidade ideográfica, uma margem de criação. É nesses intervalos que o meio adquire a sua real dimensão, a sua qualidade, pois cada mensagem engole canibalisticamente (como cada tecnologia) as anteriores, já que todas estão formadas pela mesma energia. No movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias, temos vários efeitos, sendo um deles a hibridização de meios, códigos e linguagens que se justapõem e combinam, produzindo a Intermídia e a Multimídia. O emprego de suportes do presente implica uma consciência desse presente, pois ninguém está a salvo das influências sobre a percepção que esses mesmos suportes e meios tecnológicos nos impõem (PLAZA, 2003, p. 26).

Ao observar tal realidade, ver o seu diálogo aberto às demais linguagens artísticas, sua capacidade de desenvolvimento e interação e as potencialidades oferecidas pelos games, foi inevitável a ideia de buscar um diálogo entre o audiovisual e o teatro, devendo esse recurso de origem eletrônica oferecer um caminho diferenciado e inovador, uma das necessidades para o processo da interpretação teatral nos dias atuais.

3 USANDO O JOYSTICK DO CORPO: A PROPRIOCEPÇÃO COMO ESTÍMULO FÍSICO

Assim como a imagem gráfica é um elemento de comunicação e influência, o corpo também possui capacidade de transmitir mensagens e afetar outras pessoas pelo mundo. Afinal, o primeiro entendimento que temos de que somos seres humanos e somos reconhecidos como tal perante outros indivíduos é por meio do nosso corpo. Por meio do nosso físico, trabalhamos nossa identidade e interagimos com os demais, definindo a individualidade e o nosso papel no meio social.

Parte da construção dessa individualidade também perpassa a interação que o nosso corpo tem com o ambiente que o cerca, deixando-se influenciar por ele e mesmo adotando algumas de suas características, utilizando-as de forma psicológica ou física, um ponto onde as imagens gráficas podem ser inseridas na construção da nossa pessoa ou persona social, política ou, no caso desta pesquisa, uma persona artística. Para isso, neste trabalho faz-se necessário um processo de conscientização do nosso corpo no mundo, usando nossas estruturas neurais, físicas e mecânicas: a isso denominamos de propriocepção.

Neste capítulo, iremos ver como as imagens gráficas estimulam a nossa consciência física, por meio da propriocepção. Uma vez organizada a presença no espaço dos corpos dos participantes, esses puderam então transformá-los conforme a necessidade que os jogos teatrais tinham, tendo em vista aplicar sua funcionalidade na cena teatral.

3.1 Aprendendo as funções dos botões e das alavancas: o que é propriocepção?

Ao longo da história, as imagens sempre procuraram promover uma série de funções para a humanidade: orientação, identificação, registro, inspiração e impacto são algumas delas. Um dos objetivos que a criação das imagens gráficas busca é o reconhecimento e reverberação perante as pessoas que as consomem, de forma que ela tenha influência perante um público mais abrangente. E uma das formas de obter isso é por meio do estímulo ao observador das imagens, que pode ser por diferentes sensações: euforia, humor, sensualidade, assombro e uma infinidade de emoções, muitas vezes fazendo com que algumas dessas imagens se tornem universais, algo já explicado no primeiro capítulo.

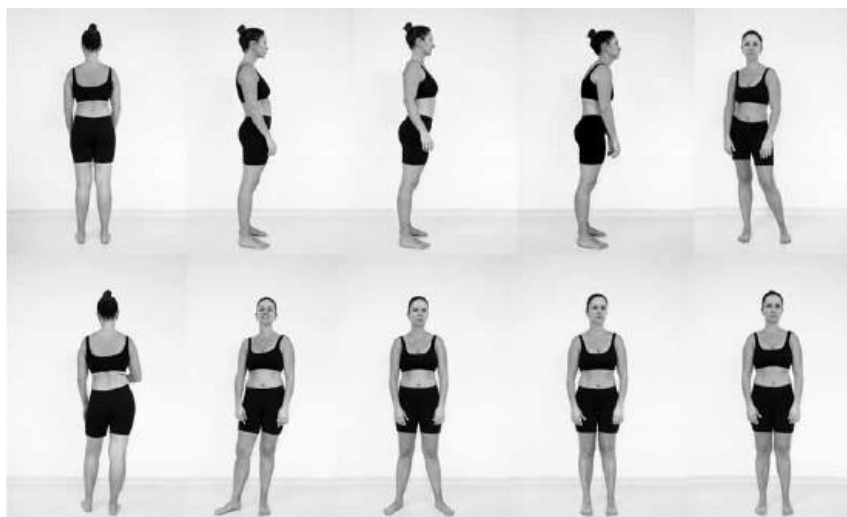
Entretanto, nada disso seria possível sem o reconhecimento e estudo sobre a consciência humana, uma vez que a partir dela o surgimento de elementos como o raciocínio, as emoções e a distinção entre o eu e o outro não seria possível. Dessa forma, deve-se

considerar que a consciência vai muito além do estado de estar meramente acordado. Se ela não existisse ou não fosse compreendida, provavelmente não haveria ciência e nem arte.

Para Thomas Hanna (1972), a consciência é a capacidade do homem de se enxergar perante o universo que o envolve. Sabendo disso, o corpo cria mecanismos para a captação dos ambientes interno e externo, de forma que possamos estar atentos e interpretar o espaço por meio de diferentes estímulos como temperatura, espaço, vibração, toque e outros. Esse é um caminho encontrado pela nossa estrutura física com o intuito de adaptar-se ao ambiente e, de certa forma, controlá-lo. Por isso, tanto a superfície corporal como nossos órgãos internos possuem formas de estimular a nossa percepção perante o mundo que nos cerca. Um dos muitos meios criados pelos seres humanos para a manutenção da vida.

De maneira a sobreviver no ambiente terrestre, esse organismo indefeso, introvertido e sonhador foi forçado a responder com todos os seus recursos às ondas ameaçadoras de energia que colidiam com a sua superfície externa. Da maneira mais apropriada, foi essa membrana exterior que começou pela primeira vez a adaptar-se ao desafio do mundo; tornou-se mais e mais sensível aos diferentes tipos de energia que a bombardeavam. E o desenvolvimento desta sensibilidade foi simplesmente o desenvolvimento gradual dos *órgãos da sensibilidade* (HANNA, 1972, p. 60, grifo do autor).

Figura 27 - A consciência corporal usada para organizar o corpo no espaço



Fonte: <<https://medium.com/@marcelosemiatzh/percep%C3%A7%C3%A3o-cinest%C3%A9sica-para-a-for%C3%A7a-din%C3%A2mica-a8760c724627>> Acesso em: 13 mai. 2020.

Figura 28 - A consciência corporal como elemento da educação física



Fonte: <<https://sites.google.com/site/pavanieducadorfisico/a-propriocepcao>> Acesso em: 13 mai. 2020.

A pesquisadora Mônica Marçal (2012) trabalha o conceito da propriocepção como elemento de formação do corpo do ator. Sua pesquisa busca o desenvolvimento do físico no espaço por meio da capacidade de aperfeiçoamento da sua consciência corporal interna e externa através de exercícios físicos, de forma a aprimorar trabalhos de compreensão do corpo no ambiente, tendo em vista usar a energia vital de maneira proveitosa, com o menor esforço possível. O trabalho da pesquisadora defende a ideia de que, para desenvolver ações físicas mais eficazes e com menor gasto energético, são necessárias a experimentação e a prática de movimentos e posturas corporais mais conscientes.

No seu trabalho, além do uso da propriocepção, Marçal (2012) também realiza o seu estudo utilizando outros dois procedimentos de consciência corporal: a exterocepção, que trata de todos os tipos de estímulos vindos do exterior, e a interocepção, que são os impulsos trazidos do nosso organismo interior para a nossa consciência. “Para entender completamente a propriocepção, é preciso conhecer a distinção entre essas três capacidades perceptivas do homem, todos os estímulos vindos de fora: como as sensações de frio e calor, os sons do ambiente, a pressão de outros corpos, estímulos visuais, etc.” (MARÇAL, 2012, p. 56).¹⁸

Na exterocepção, desenvolvemos a nossa interação com o mundo externo por meio das sensações que o mesmo proporciona a nós, como: mudanças de temperatura do frio para o calor, a sonoridade proporcionada pelo meio ambiente, os cheiros que o mundo oferece e os constantes estímulos visuais aos quais somos expostos. “A exterocepção é possível pela presença de receptores sensoriais, os exteroceptores, que transmitem às fibras nervosas as

¹⁸ Tradução livre a partir de: “Pour bien comprendre la proprioception, il faut connaître la distinction entre ces trois capacités perceptives de l'homme l'ensemble des stimuli venus de l'extérieur: comme les sensations de froid et de chaleur, les sons de l'environnement, la pression d'autres corps, les stimuli visuels, etc”.

informações provenientes de estímulos externos mecânicos, térmicos ou dolorosos” (MARÇAL, 2012, p. 56)¹⁹

No caso das imagens gráficas e a relação dos participantes da oficina com elas neste projeto, vemos que há uma necessidade de retroalimentação entre arte e a consciência dos membros que utilizaram essas imagens como processo de construção e formação do ator, sendo esse objeto de estudo um elemento fundamental para que haja um processo contínuo de estímulo durante a realização dos jogos teatrais. Assim, me aproprio do conceito de propriocepção, usando-o como estímulo para o desenvolvimento da consciência física no corpo do ator, tendo como objeto fonte as imagens gráficas.

Durante a oficina, o principal elemento utilizado como função exteroceptiva foi o sentido da visão, pois, uma vez que o principal objeto dos jogos teatrais eram as imagens gráficas, sendo o maior estímulo aplicado durante toda a oficina, eram necessárias uma percepção e compreensão exteriores ao corpo dos participantes para perceber as necessidades que o trabalho exigia.

A capacidade interoceptiva é a comunicação do interior do nosso corpo com a consciência, de forma a buscar um equilíbrio para o nosso organismo, de maneira a criar meios de interpretar os sinais enviados e, assim, poder ter uma ideia da condição geral física do indivíduo por meio de uma percepção do seu estado interior. “A capacidade interoceptiva corresponde a todas as sensações que vêm do interior do organismo e chegam à consciência do indivíduo: por exemplo, a sensação de estar com fome ou sede, de saciedade, de desejo sexual sem estímulo fora, etc”. (MARÇAL, 2012, p. 58)²⁰

Na oficina, não houve jogos ou trabalhos específicos sobre a questão da interocepção, uma vez que o processo trabalhava muito mais uma questão de expressividade externa do que compreensão interna, mas convém falar desse conceito pelo fato de muitos participantes relatarem sensações como nervosismo, ansiedade, alegria e satisfação com a reflexão e execução dos jogos propostos, sensações que estão ligadas às questões internas do corpo, podendo ser externalizadas ou não.

Quando observada a presença da exterocepção e interocepção no processo, acaba-se por entender melhor a função da propriocepção. Dessa forma, ganhamos a capacidade de percepção do nosso corpo no espaço, bem como a consciência da força que iremos empregar

¹⁹ Tradução livre a partir de: “L’extéroception est possible par la présence des récepteurs sensoriels, les extérocepteurs, lesquels transmettent aux fibre nerveuses les informations provenant des stimulations extérieures mécaniques, thermiques ou douloureuses”.

²⁰ Tradução livre a partir de: “La capacité intéroceptive correspond à toutes les sensations venues de l’intérieur de l’organisme et qui arrivent à la conscience de l’individu: par exemple la sensation d’avoir faim ou d’avoir soif , de satiété, de désir sexuel sans stimulus extérieur, etc”.

para realizar nossas ações físicas para o desenvolvimento da ação teatral. Portanto, compreender cada gesto, postura e movimento que fazemos de forma consciente é fazer uso da nossa capacidade proprioceptiva.

A título de comparação, é como pegar um *joystick* (controle) do videogame para aprender os movimentos que a personagem pode fazer no jogo, a fim de concluir o objetivo da história. Você aprende a função dos botões e das alavancas, com o intuito de tirar o melhor proveito possível das suas habilidades.

Figura 29 - Joystick (controle) do Playstation 4



Fonte: <<https://www.gran-turismo.com/br/gt6/manual/#!/controller/race>> Acesso em: 20 mai. 2020.

A compreensão de nossa postura, dos movimentos e de todo o conjunto de sensações cinestésicas interiores pode nos capacitar para obter uma nova forma de presença e sensações corporais junto à nossa consciência. Ao adaptar o conceito da propriocepção ao objeto desta pesquisa, fica perceptível como a conscientização física ao meio é um caminho bastante funcional para o desenvolvimento de uma forma diferenciada na arte da interpretação e representação do ator. Algo que entenderemos um pouco melhor agora.

3.2 Pula, abaixa, meia lua e R1: a propriocepção como ligação entre o corpo e a imagem

Com o intuito de atingir uma compreensão melhor do corpo para a oficina, tentamos aplicar jogos que trabalhassem o processo proprioceptivo e estimulá-lo, fazendo uso também dos outros dois processos, principalmente a exterocepção.

Como dito anteriormente, isso ocorreu principalmente fazendo uso do sentido da visão constantemente. Para haver uma maior compreensão dos jogos aplicados na oficina, fazíamos uso da exibição de imagens gráficas de personagens de animações e games, mostradas constantemente em formato de imagem estática ou audiovisual, como trechos de curtas animados ou vídeos de cenas de games. Enfim, os elementos exteriores com os quais se procurou impulsionar a capacidade criativa dos participantes das oficinas.

Não necessariamente começávamos o processo dos jogos teatrais logo após a exibição dessas imagens, pois seria ineficaz seu desenvolvimento no trabalho do ator realizar a imediata execução das ações teatrais apenas por meio do estímulo visual. Contudo, consideramos importante esse primeiro contato com o objeto da pesquisa, para sua conscientização do que era o trabalho a ser realizado.

Nos estudos proprioceptivos, para um melhor aproveitamento vocal do ator, a pesquisadora Clara Talha Melo de Sousa (2017) fazia toda uma preparação anterior aos trabalhos vocais, a fim de adequar a voz dos atores às questões teatrais, como figurino, iluminação, música e espaço. Um trabalho voltado a uma melhor conscientização do trabalho do ator.

No exercício de sua profissão, o ator precisa ativar outro nível de consciência, mais sofisticado e ágil para constantes adaptações. A subjetividade, a memória e o raciocínio estão mais próximos do cerne do que é a consciência humana, do que o próprio estado de vigília. Entre esses fatores, o mais sofisticado é a subjetividade; a consciência é, então, a mente e algo mais (SOUSA, 2017, p. 23).

No caso desta pesquisa esse objetivo foi procurado utilizando a visão. Ao observar as imagens há uma busca do estímulo dos nossos sensores receptores, os exteroceptores, que posteriormente irão transmitir essas informações para as nossas fibras nervosas, chegando ao nosso cérebro e, por sua vez, interpretando esses impulsos provenientes das imagens, reenviando a informação para nossos nervos musculares, que irão reagir à interpretação do estímulo causado pelo objeto. Esse é o primeiro passo para iniciar a construção de uma postura corporal, gestual e de movimentos de forma não apenas a representar a imagem inspiradora, mas também proporcionar o início da manifestação da nossa consciência.

Figura 30 - Imagem gráfica do game Mortal Kombat



Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_(jogo_eletr%C3%B4nico))> Acesso em: 13 mai. 2020.

Depois, começamos a trabalhar a questão da propriocepção na oficina. Para iniciarmos esse processo, primeiro tentamos focar no setor do cérebro relacionado à produção da consciência e ao tronco cerebral, de forma a começar a organizar o corpo no espaço.

O primeiro procedimento ocorreu antes de começar com os trabalhos das oficinas, quando fazemos uma explanação geral sobre o processo com os seguintes pontos: o que é? Quais as razões para estarmos realizando essa oficina? Qual o propósito desse trabalho? Tudo com o objetivo de preparar os participantes para as necessidades exigidas da pesquisa. Só depois executamos muitos dos jogos por etapas, exatamente para que haja uma consciência corporal do exercício, buscando oferecer uma experiência mais enriquecedora e funcional.

Para entendermos melhor, vamos usar como exemplo da oficina o jogo *Fight de insultos*. Trata-se de um exercício baseado nos jogos de luta, onde dois personagens selecionados combatem um contra o outro, usando golpes pré-definidos, tanto para ataque quanto para defesa. Porém, nesse jogo o combate era travado com insultos, onde para cada insulto era aplicado um tipo de “golpe” do lutador, golpes que geram efeitos, tanto em quem é atacado quanto em quem ataca.

O jogo é dividido da seguinte forma: 1) Os jogadores devem pensar nos tipos de golpes que irão usar no embate: golpes normais, golpes fortes e *golpe especial*; 2) Deve-se pensar no movimento e som quando for acertado, se defender de ataque, ser derrotado ou vencer o embate.

O motivo para realizar esse jogo por etapas é para que os participantes organizem os movimentos em estruturas codificadas de gestos corporais, sem haver necessidade de inserir uma personalidade de forma imediata. Assim temos gestos como um olhar, uma

postura do braço ou da perna, uma forma de andar em cena ou um tom de voz organizado e de maneira ordenada, de forma que o processo proprioceptivo possa acontecer por meio de uma postura corporal adaptada ao espaço que o cerca.

Figura 31 - Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 32 - Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos



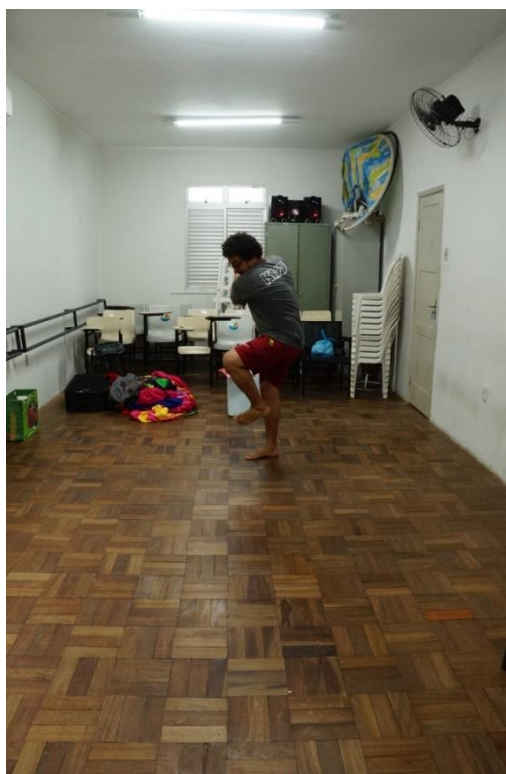
Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 33 - Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 34 - Movimentos criados a partir do jogo Fight de Insultos



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Com base na imagem gráfica, o participante desenvolve nesta primeira etapa sua percepção e trabalha para a construção de um corpo que pode ajudá-lo a ter uma maior flexibilidade quanto ao uso do seu físico em cena, de maneira a obter uma forma de composição corpórea, onde o seu referencial é de acesso facilitado, pois neste projeto procuramos dar prioridade a imagens de ampla divulgação midiática, pelo fato de ampliar o acesso a prática teatral e a melhorar a interação do ator com base em um objeto que ele já possua um conhecimento prévio.

Por fim, ocorre à segunda etapa do jogo onde há o embate, os movimentos criados agora fazem parte de uma cena improvisada, devendo ao final do conflito haver um vencedor e um perdedor. A última etapa agora trabalha essa organização do corpo no espaço para a composição de cena, onde uma estruturação proprioceptiva das ações acontece, por meio de gestos e movimentos definidos, criando uma ação teatral diferenciada em relação a técnicas teatrais que trabalham a ideia do improviso ou estado emocional da personagem ou do ator, uma vez que o estabelecimento da parte física das ações é o suficiente para estimular o processo criativo dos indivíduos.

Figura 35 - Execução do jogo Fight de Insultos. Cena de disputa



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 36 - Execução do jogo Fight de Insultos. Posições de vitória e derrota



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Auxiliado por esses fatores, o corpo dos participantes criou um comportamento próprio para o que é exigido na oficina, oferecendo uma presença diferenciada do seu cotidiano e mostrando outra postura para as pessoas e o mundo à sua volta. Uma possibilidade que apenas seria possível com uma primeira observação do nosso corpo em relação ao mundo, algo que Marçal (2012), ao observar os processos proprioceptivos em seus alunos, define da seguinte forma:

Saber que nossa percepção é uma construção de nossa organização pode ajudar os alunos a ter maior flexibilidade de julgamentos sobre si mesmos e o mundo ao seu redor. Essas informações também podem ajudá-los a saber que essa construção perceptiva é responsável pelos fenômenos de nossa existência. É essa construção da percepção que torna cada um de nós integrados à realidade (MARÇAL, 2012, p. 196).²¹

Quando ocorre esse contato entre o ator e a imagem gráfica, o processo passa a considerar duas perspectivas: primeiro, temos o observador da imagem gráfica. Essa imagem consiste em influenciar certos funcionamentos da mente, características de comportamento a serem adotadas pelo participante da oficina; a outra perspectiva é a do indivíduo como um conhecedor, uma vez que, por se tratar de imagens com grande reverberação midiática, é

²¹ Tradução livre a partir de: “Savoir que notre perception est une construction de notre organisme peut aider les étudiants à avoir une meilleure flexibilité de jugements par rapport à eux-mêmes et par rapport au monde qui les entoure. Ces renseignements peuvent aussi les aider à savoir que cette construction perceptive est la responsable des phénomènes de notre existence. C'est cette construction de la perception qui fait de chacun de nous des êtres intégrés dans une réalité”.

possível haver um reconhecimento da mesma por parte do participante, que dá foco sobre o que ele está vivenciando e permite refletir sobre essa vivência no contexto de onde a imagem está inserida.

Combinando essas duas perspectivas, temos uma noção dual do ator em relação à imagem gráfica, não como uma coisa, mas como uma ferramenta presente em todos os momentos em que estamos conscientes e interagindo com essas imagens durante a oficina. São essas interações por meio de sofisticadas sinapses, associações e combinações do corpo com a imagem desse processo que possibilitam principalmente a propriocepção e a exterocepção. A construção da perspectiva do observador por meio do objeto é mais simples, pois a perspectiva do conhecedor depende do observador para existir. São diferentes estágios da consciência humana nos quais, para podermos conhecer determinado objeto, primeiro devemos observá-lo.

As duas perspectivas não possuem uma relação de dicotomia, mas de interação, continuidade e progressão. Todos esses processos são muito importantes para que a imagem possa ocasionar uma experiência introspectiva no corpo do ator, de forma a ele exercer um processo de propriocepção por meio de suas conexões neurais como um primeiro impulso para a construção do gesto cênico. Foram esses fenômenos cerebrais tornados conscientes e estimulados que modificaram seus comportamentos cotidianos para atingir um físico externo diferenciado em relação ao físico usado na rotina diária dos participantes. Algo assim se torna possível por meio do uso de processos miméticos, que analisaremos mais adiante.

Criar ações teatrais por meio de gestos e movimentos a partir de imagens gráficas, depois utilizar esse conhecimento para uma série de jogos teatrais baseados nessas imagens e registrá-las permitiram aos envolvidos na oficina experimentar diversas vezes e de formas diferentes as possibilidades criativas do mesmo objeto, sem a preocupação de esquecer o que foi criado. Naturalmente, não se pode esperar uma reprodução exata das imagens base para a sua tradução no mundo real, mas se colabora com a manutenção da ideia principal do que foi criado, auxiliando assim o processo proprioceptivo na associação do sentido da visão e da adaptação postural do corpo do ator e no ajuste da imagem no ambiente onde o participante está inserido.

Para a criação artística, interessa-nos o que é mobilizado no espaço entre os hábitos cristalizados e a ampliação da percepção dessas diferentes atividades, de forma a obtermos um parâmetro entre alguns dos processos de formação do ator conhecidos e o que está sendo idealizado por esta pesquisa. Isso porque é a partir da ampliação dos níveis de atenção aos movimentos internos e externos do corpo que podemos sair dos padrões de

relação cristalizados, inclusive nos processos de criação e, assim, explorar novas possibilidades, promovendo inclusive uma maior interação entre diferentes linguagens artísticas, como é o caso deste trabalho: uma relação entre as artes cênicas e visuais.

Ao começarmos a oficina, o pesquisador está atento ao fato de que cada um dos indivíduos presentes desenvolveu um padrão de movimentos ao longo da vida e de suas experiências teatrais, apresentando um determinado vocabulário de movimentos. Ao florescer a percepção e serem propostos momentos de interação entre as imagens gráficas com suas estruturas corporais, é como se fosse aberto um vasto campo de oportunidades criativas que permitisse a observância e acesso a outras possibilidades cênicas na interpretação e representação, relações possíveis entre desejos e materialidades externas, de forma a oferecer um vocabulário corporal mais amplo do que o cotidianamente utilizado.

Fazendo uma escolha por determinadas imagens e estimulando o trabalho físico com base nelas, os participantes podem desenvolver novas percepções em relação ao seu corpo: “É certo que o percebido é uma resposta fenomenal, mas os impulsos que gerenciam essa resposta são os resultados de nossas escolhas - nossas decisões. É a síntese feita por nós que gera e gerencia nosso comportamento, nossa presença no mundo, nossa existência” (MARÇAL, 2012, p. 197)²².

Ao observar as ações dos participantes e as diferenciações entre os seus corpos comuns e as criações por meio das imagens gráficas, é perceptível que a consciência sobre o que podemos voluntariamente realizar perpassa um processo de aprendizagem sensorio-motor e de absorção dessas informações pelo corpo. E que, portanto, não é possível falar em uma consciência plena, pois essa, não sendo estática, permanece em constante aprendizado e será sempre parcial, tomada a partir de um ponto de vista.

Assim, é a percepção o meio de conhecimento e de aprendizado do corpo por meio do qual, através dos órgãos dos sentidos, o participante fará uma seleção daquilo que ele considera necessário para a sua construção física e ela se manifestará no espaço. É dessa seleção que os sentidos realizam sobre o objeto de observação que se localiza a individualidade e pode-se identificar a abertura para as relações com as artes, pois essa seleção, enquanto expressão dos nossos sentidos, não determinada por uma língua, abre espaço para a criação de diferentes expressões do corpo, seja pela atitude, fala ou gestos.

²² Tradução livre a partir de: “Certes, le perceptive est une réponse phénoménale, mais les impulsions qui gèrent cette réponse sont les résultats de nos choix - de nos décisions. C'est la synthèse faite par nous, qui génère et gère notre comportement, notre présence au monde, notre existence”.

O processo de criação promovido pelos jogos teatrais da oficina, utilizando a improvisação como um de seus elementos, estrutura-se basicamente no trânsito constante entre a percepção e a ação, compreendendo que a atenção é um processo de seleção das informações disponíveis entre os objetos de observação (imagens gráficas) e sua forma de expressar através dos sentidos, da memória e dos demais processos cognitivos. O processo de atenção se desenvolve em camadas de complexidade e relações dos mecanismos corporais. Quanto mais profunda a nossa atenção, maior a consciência desenvolvida, resultando em uma maior presença do sujeito e respostas mais dinâmicas e incrementadas aos estímulos oferecidos pelos exercícios propostos.

Dessa forma, a conexão entre percepção e consciência, a relação entre as imagens gráficas e a postura corporal dos participantes diante dos estímulos promovidos pela oficina, atreladas à percepção do corpo como ponte de relação entre o mundo interno e o ambiente externo, são uma possibilidade com potencial de exploração e reflexão junto aos campos artísticos, como um caminho de interação entre as linguagens visuais e cênicas, oferecendo uma conexão entre a arte teatral e o ambiente tecnológico e interativo atual.

No caso das imagens gráficas e sua relação com os indivíduos neste projeto, vemos que há uma necessidade de retroalimentação entre arte e a consciência dos indivíduos que utilizam essas imagens como processo de construção e formação do ator, sendo esse objeto de estudo um caminho para que haja um processo contínuo de propriocepção do ator em cena.

4 PELO PODER DO PRISMA LUNAR: O PROCESSO MIMÉTICO

Após a compreensão do papel das imagens gráficas como elemento comunicador e da propriocepção como parte da organização do corpo para adaptação da imagem para o físico, chega o momento de entender como isso será feito. Assim, agora vamos abordar o fenômeno artístico conhecido como mimese.

A reflexão e compreensão desta etapa do processo permite transcender a fase de observação e preparação física anteriores e de fato executar a ação teatral em si, de forma a termos a primeira visualização dos resultados dos jogos propostos, não sendo uma mera cópia, mas um procedimento criativo próprio.

O capítulo irá mostrar os fundamentos básicos da mimese, mas também os caminhos para chegar até ela. Também haverá uma abordagem de como ela age perante a ação do corpo com as imagens gráficas, permitindo a criação da personagem com características próprias para a representação e encenação.

4.1 Você é O ESPELHO: a mimese e seu significado social e teatral

Observando a relação do homem com seus semelhantes, há uma percepção de como existe entre os seres humanos uma série de elementos básicos que constituem os processos sociabilizadores, não importando o quão variado e complexo seja o agrupamento social, indo desde uma população de poucas dezenas de indivíduos de uma aldeia isolada de índios Pataxó até milhões de pessoas de alguma megalópole mundial como Nova Iorque ou São Paulo.

Esses processos existem no intuito de estabelecer uma identidade, um sentimento de pertencimento a um grupo social, de forma a estabelecer um processo de convívio e compartilhamento de um mesmo espaço, mesmo quando se trata de organizações populacionais com comportamentos distintos. Há vários caminhos que levam a uma “semelhança” perante uma diversidade social tão distinta quanto conflituosa. A mimese é um desses caminhos.

A mimese foi durante muito tempo tratada de forma equivocada em relação ao pensamento Ocidental, como algo semelhante à simples imitação de uma forma anterior, mas que através dos estudos sociais vem sendo observada de maneira mais peculiar e profunda. Tais trabalhos levam a uma nova elaboração de sugestões para o seu significado, de forma a

ampliar seu conteúdo e elevar seu padrão para a algo mais elaborado e de uma importância mais relativa para a compreensão dos mais diversos seres sociais.

Ao observar o trabalho sobre a mimese do pesquisador Günter Gebauer (2004), foi possível atentar para a mostra que ele faz dos processos miméticos e sua importância que está muito além de um simples processo de repetição, mas também uma busca por oferecer um patamar mais amplo, pois a mimese vem sendo observada como algo constituinte de todas as áreas do ser humano atreladas à ação, à imaginação, à fala, ao pensamento e à nossa vida social.

A proposição de que a mimese seja um dos elementos básicos do próprio processo sociabilizador, especialmente se consideramos os comportamentos miméticos como estratégias de criação de identidade e do sentimento de pertencência ao grupo social, recai necessariamente numa reflexão sobre o aprendizado desses padrões miméticos e a eficiência simbólica desse processo pela vida afora (GEBAUER, 2004, p. 9).

O conceito de mimese vem entrelaçado com a proximidade das nossas relações sociais e nossa postura social, estando intimamente ligado à maioria das formas de manifestações criadas pelo homem. Assim, acaba por ser estabelecida como um caminho para o processo de aprendizado pela vida afora. Através dela, o homem consegue ser reconhecido pelos seus semelhantes, de forma a se reconhecerem mutuamente por meio de seus códigos comuns, compartilhados uns com os outros, em uma comunhão de gestos e de experiências baseadas no espelhamento e no convívio com a sociedade na qual eles estão inseridos. De forma alguma é possível deixar de ter a sua própria identidade diante dessa forma de manifestação que aparentemente parece querer buscar a padronização do comportamento do ser, mas que na verdade está mais vinculada à reverberação da multiculturalidade existente em cada um dos seres de uma sociedade.

Segundo Nicolai Evreinov (s/d), o processo mimético é algo natural, e não pertencente apenas ao homem, mas à natureza, na sua forma animal e vegetal, pois essa é a forma da vida poder reinar e se propagar no planeta, não sendo o homem uma exceção. Através da transfiguração mimética, o homem pode alcançar o mais alto grau de civilização.

Figura 37 - Comportamento mimético na natureza. Foto de Borboleta-coruja



Fonte: <<https://jornalggn.com.br/artigos/borboletas-e-matematica-uma-introducao-a-teoria-do-mimetismo/>>
Acesso em: 14 mai. 2020.

Figura 38 - Comportamento mimético social. Foto de tribo Punk



Fonte: <<https://medium.com/@pedrozuccolotto/o-punk-no-brasil-e-sua-rela%C3%A7%C3%A3o-com-a-ditadura-militar-db179cf0b3fe>> Acesso em: 14 mai. 2020.

O ato mimético foi pensado neste processo de pesquisa como a primeira forma de manifestação corporal das imagens gráficas no ator, sendo a propriocepção o impulso que estimula as funções físicas, a fim de que o processo de construção da imagem no físico do artista possa ocorrer, fazendo dos jogos teatrais um grande conjunto de processos miméticos, de maneira aos participantes das oficinas virem a interagir com o mundo no ambiente proposto pelo trabalho apresentado, oferecendo uma estética criativa, por meio de um elemento de desenvolvimento social e artístico muito comum para a humanidade.

A educação ministrada por nossos pais, professores e pelas pessoas que passam por nossa vida nada mais é do que formas de processos miméticos que nos preparam para

conviver em sociedade de maneira a compartilharmos comportamentos em comum. Uma espécie de *segunda natureza* (EVREINOV, s/d, grifo nosso).

Os processos miméticos que têm sua historicidade registrada no teatro ocidental provêm inicialmente da Grécia, quando grupos teatrais populares construíam cenas improvisadas para divertimento, baseadas na imitação de animais e de pessoas de forma grotesca e caricatural. “À arte pura uniam-se o grotesco, a imitação de tipos e a caricatura de homens e animais, de seus movimentos e gestos” (BERTHOLD, 2008, p. 136).

Muitas análises feitas por grandes estudiosos da arte, como Aristóteles (*A Poética*) mostram o desenvolvimento do comportamento mimético como apenas uma simples imitação, no intuito de criar algo com uma forma um pouco mais grotesca, quando não dizer “inferior” à chamada ideia, objeto ou pensamento “original”. Na sua obra *A Poética*, o grego Aristóteles possui uma visão da mimese na tragédia como uma imitação das ações humanas.

Em Roma, os processos miméticos estavam inseridos no que foi conhecido por farsa atelana, e procederam mais para frente na construção da arte teatral conhecida como *commedia dell'arte*. Ambas as manifestações artísticas possuíam características de representação da sociedade na qual elas estavam inseridas. De fato, grotesco e o escárnio, promovidos pelos mimos e pantomimas no período romano, foram alguns dos motivos para que as manifestações teatrais fossem mal vistas e perseguidas pela Igreja por quase mil anos, assim que Roma adotou o cristianismo como a religião oficial do Estado.

No trabalho de Hans-Thies Lehmann (2007), o teatro, antes de qualquer forma de registro escrito, fora inventado através da apropriação dos processos rituais e das danças miméticas relacionadas com a natureza, possuindo um forte valor afetivo, muitas vezes vinculado à fecundidade e à caça. Havia uma mistura do ato de se fantasiar com a dança e com a música, a fim de se atingir sucesso ou agradecer por determinada ação.

No entanto, a mimese possui sua própria identidade, apesar de estar baseada em certo processo de imitação de uma base já existente. O motivo para essa afirmação: quando o ser humano recorre ao gesto mimético, ele o insere em uma identidade própria. Apesar da mimese se tratar de uma ação padrão a todos, cada um dos membros do grupo social pode criar o seu próprio símbolo e constituir-lo como parte de sua identidade. A forma de cumprimentar alguém, por exemplo, não difere muito na maioria dos povos ocidentais, mas mesmo assim é possível ver diferenças na manifestação desse gesto mimético ao se inserir em universos diferentes do nosso, sejam eles referentes a um país ou mesmo à nossa vizinhança.

Tal comportamento existe de forma a representar a identidade de determinado grupo social, de maneira a manter seus vínculos de semelhança e convívio, mas sem perder a

própria identidade e, assim, poder reverberar tais atitudes para as gerações posteriores e manter o contato com os tempos anteriores à nossa realidade.

Portanto, a mimese acaba também por se tornar uma forma de ferramenta para a aprendizagem, uma vez que ela está envolvida diretamente na constituição do conhecimento das pessoas. Ela também permite que haja uma inserção na sociedade nas quais as pessoas convivem, permitindo, no futuro, caminhos para a complexidade existente no mundo. Assim, é possível compreender que, somente através das próprias ações por meio desse conhecimento adquirido, esse pensamento irá oferecer uma forma definida ao mundo ao qual nós pertencemos, pelo menos em relação ao tempo presente. A história da humanidade já mostrou que, embora as mudanças ocorram de forma mais lenta ou acelerada em diversas partes do mundo, elas sempre alcançam a maioria dos seres sociais.

As crianças adquirem por meio de processos miméticos não só o comportamento, mas também o sentido temporal prático daquele. As crianças desenvolvem-se na ordem temporal de uma família, de uma camada social e de uma cultura. Elas aprendem a relacionar-se com as ações dos adultos estruturadas temporalmente e vivenciadas por elas geralmente por meio de um contato corporal direto. Elas começam a imitar estas ações, respondê-las e modificá-las. Surgem ritmos e disposições temporais adquiridas mimeticamente que instituem o ponto de partida para uma relação autônoma com o tempo (GEBAUER, 2004, p. 58).

Figura 39 - Comportamento mimético familiar. Foto de filho imitando pai



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/531917405968780430/>> Acesso em: 14 mai. 2020.

Os caminhos que trilhamos ao longo da vida são compostos pela compreensão, pela assimilação e pela reprodução das ações sociais do nosso universo. Com os processos miméticos, somos capazes de produzir similaridades e representações de imagens de ficções, adaptando-nos e aos outros à representação perante a sociedade.

Dessa forma, acaba por ser natural a utilização do processo mimético como parte da construção dos jogos teatrais utilizados na oficina. Ele se adequa ao espaço e possui suas próprias regras, mesmo que essas não sejam formais e diferenciem em cada lugar, permitindo nesta pesquisa a sua própria forma de criação de regras e modificações, para depois seguirmos.

4.2 Invocando a magia: a mimese como elemento artístico

Durante a oficina teatral, houve uma busca pelo processo físico e gestual dos participantes, de maneira a estimular sua capacidade criativa com base em imagens gráficas de animações e games, onde não apenas procuramos o processo mimético das personagens desses universos, mas também uma adaptação das mecânicas, os chamados *clichês*, que constroem os mundos onde elas estão inseridas.

O trabalho procurou oferecer algumas dessas características para os praticantes da oficina, de maneira a compreender esses mecanismos e adaptarem mimeticamente os seus corpos, criando um processo de interpretação da imagem gráfica para o espaço teatral. Uma representação em cena com base em personagens animados e situações comuns ao universo gráfico, muitas delas difundidas constantemente por veículos midiáticos, permitindo o conhecimento prévio de muitos dos clichês apresentados no jogos teatrais propostos.

Ao observar esse processo de adaptação, é perceptível que os participantes inserem seus próprios valores e comportamentos, não sendo poucos os casos em que as situações criadas pelos participantes colocam suas personagens em situações diferentes dos contextos originais de onde elas foram criadas, mas mantendo algumas de suas características base. Algo semelhante às personagens da *commedia dell'arte* que eram apresentadas em várias narrativas, mas que permaneciam com suas características: o Pantaleão sovina, o Doutore verborrágico, o Zanni trapalhão e assim por diante.

Dessa forma, toda a construção e trabalho do ator desse processo não termina apenas com uma versão humana das personagens de ficção, mas com outro processo de criação. As fotos de imagens gráficas que mostram apenas cenas estáticas não podem

satisfazer a criatividade do participante. Assim, a situação ocorre pelo fato da visibilidade não conter só a imagem estática, mas também o jogo de cena ativo.

Apesar de tais construções aparentemente levarem a uma equidade de pensamento, o processo não se encerra nesse patamar, pois as ações miméticas apresentadas pelos participantes também são processos construtores de novos caminhos totalmente próprios, o que possibilita a criação de novas possibilidades estéticas em relação ao estudo da ação teatral.

Porém, também não retira sua íntima ligação com sua fonte inspiradora para chamá-la de inovadora ou original, apesar de que, uma vez analisada a história da criatividade humana, iremos perceber que o conceito de pensamentos totalmente originais são é quase inexistente, estando estes em sua grande maioria ligados às mais diversas fontes inspiradoras. Assim, elas estão vinculadas a um embasamento, teórico ou não.

Quando tratamos da ideia de reprodução de cena no teatro de Stanislavski (2011b), busca-se uma espécie de *universo referencial* no auxílio ao processo de interpretação, mas seu trabalho possui uma função de ponto de partida no ambiente criativo do ator, que irá cruzá-lo com os seus referenciais para executar sua capacidade criativa. Porém, realiza-se tal processo de forma que este trabalho com o referencial seja um ponto de partida para o desenvolvimento da personagem e não uma finalidade.

Figura 40 - Imagem gráfica do animê One Piece



Fonte: <<https://konachan.com/post/show/81857>> Acesso em: 14 mai. 2020.

Figura 41 - Execução do jogo O estômago sem fundo



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

No “âmago” do movimento mimético, acredita-se na ideia do banimento do medo do homem através do uso da máscara, equivalente ao mundo e à natureza inimiga que o cerca, fazendo-o conquistar a força necessária para ter o domínio sobre si mesmo, sobre a natureza circundante e sobre outros seres, inclusive seus semelhantes.

Por isso, muitos estudiosos, como Evreinov (s/d) e Gebauer (2004), acreditam que o surgimento dos rituais e manifestações da teatralidade humana surgiram baseados na musicalização dos sons da natureza, na dança baseada na representação de animais e seres componentes da biodiversidade existente. Com o advento da estética, houve a criação de um molde refletor das relações externas das sociedades, suas ligações aparentes, rupturas e sua prática social.

4.3 Transformação! O processo mimético entre corpo e imagem

A sociedade atual já incorpora de maneira muito significativa os processos miméticos, uma vez que esses são essenciais à vida humana. Eles estão inseridos nas relações dos sujeitos com o mundo circundante, na busca de incorporar sua existência aos acontecimentos e achados através da imitação dos fenômenos reverberantes do momento.

Tais informações estão muito vinculadas à base de construção criativa desse processo, sendo um dos elementos base para a construção dessa oficina, pois, para haver o estímulo ao processo criativo dos participantes, é necessário buscar uma similaridade com o

mundo conhecido por eles, de maneira a procurar uma forma de criar corpos similares às figuras das personagens gráficas.

A mimese inicia-se de forma a não buscar uma assimilação, mas a diferença existente na interpretação de algo existente, multiplicando os caminhos e os pensamentos, sem ter que necessariamente tornar-se um ser autônomo da sua origem inspiradora.

Trata-se de uma autonomia muito perceptível nos participantes da oficina, quando eles buscam adaptar seus corpos à proposta de execução dos jogos teatrais com base em imagens gráficas, onde o processo mimético não fica restrito somente às imagens das personagens, mas também às mecânicas presentes constantemente nas narrativas das animações e games. Ao invés da simples e pura imitação dos elementos referenciais, eles acabam por criar outras novas formas de representação das suas ideias e valores, sem deixar de ser perceptível a sua fonte inspiradora.

Um ponto durante a oficina que permitiu perceber as diferenciações miméticas do processo de trabalho do ator nos corpos dos participantes foi o dos jogos que trabalhavam alguns dos mecanismos de construção das narrativas dos games e animações que estão muito presentes nessas mídias.

Como exemplo, iremos detalhar o jogo denominado de *Transformação*. A proposta é baseada em um clichê dos personagens de animação: o fato de alguns heróis precisarem passar por um processo de transformação para agirem em uma determinada situação, com foco especial num gênero de heroína denominado de *mahoushoujo* (garota mágica). A primeira etapa do trabalho consistia em observar vídeos de transformações desse gênero e depois executar as seguintes tarefas. 1 Etapa: Neste exercício, você irá criar a sua transformação especial seguindo o ritmo de uma música. Começa com o corpo normal até a transformação em uma matriz corporal; 2 Etapa: Com o mínimo de duas pessoas, será criada uma cena, onde pelo menos uma das personagens irá executar esse momento de transformação para realizar uma tarefa.

A primeira etapa tinha o intuito de trabalhar a consciência corporal proprioceptiva que o jogo exigia, mas também a execução do passo mimético inicial de busca da reprodução do elemento referencial. Já a segunda etapa tinha por objetivo desenvolver a cena teatral, adaptando a nova matriz corporal a um contexto narrativo diferenciado, mas mantendo as características criadas pelos participantes.

Figura 42 - Cena de transformação Mahou Shoujo (Animação – Sailor Moon)



Fonte: <<https://boomo.com.br/n/situacoes-dos-animes-que-provavelmente-nunca-aconteceriam-de-verdade-1086655>> Acesso em: 25 jun. 2019.

Figura 43 - Construção das matrizes corporais do jogo Transformação



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 44 - Construção das matrizes corporais do jogo Transformação



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 45 - Execução do jogo teatral Transformação pelos participantes da oficina



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 46 - Execução do jogo teatral Transformação pelos participantes da oficina



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Com base no vídeo referencial, foi possível ver a realização mimética de várias transformações diferenciadas, carregando características próprias de cada participante, de maneira a vermos o impulso criativo deles serem estimulados para caminhos distintos do contexto criativo cotidiano na construção física do ator, de forma a realizarem representações peculiares nas cenas em cada apresentação, criando um processo divergente em sua fonte quando relacionado a procedimentos já conhecidos, como as metodologias de formação interpretativa e representativa analisadas por Roubine (2003), quando fala da memória das emoções de Sanislavski no trabalho do ator, o estudo da biomecânica de Meierhold para a construção de matrizes corporais ou a busca pela pré-expressividade na antropologia teatral de Eugenio Barba, só para citar alguns.

A pesquisa sobre ensino teatral de Beatriz Cabral (2006) fala sobre o estímulo e execução criativa de seus alunos para realizarem processos cênicos com base em elementos referenciais:

Ambientação cênica e teatralidade referem-se à possibilidade de levar os participantes a participar de uma realidade virtual; de se envolver na fantasia despertada pelo contexto da ficção intensificada pela participação ativa num evento teatral. A experiência de ser parte de uma realidade simulada já é prazerosa em si, independentemente de seu conteúdo – esta experiência pode ser chamada de “imersão” e está longe de ser passiva; os participantes constroem as próprias narrativas, imaginam pessoas conhecidas na pele de seus personagens, ajustam a história para satisfazer seus próprios interesses, apropriam-se das novas informações e as integram aos seus próprios sistemas de conhecimento e crença. (CABRAL, 2006, p. 31).

Tal acontecimento ocorre devido à inserção do pensamento e valores do intérprete à personagem, mas de forma a buscar a sua representação. Com isso, a mimese busca levar uma atuação, apropriação, mudança, repetição, ou seja, uma nova interpretação de um mundo já existente, sendo que esse mundo de ficção foi estudado, explorado e adaptado para o contexto cênico nesse processo criativo.

Uma transformação por meio das imagens gráficas externas que os participantes usam para expressar os seus pensamentos interiores de maneira compreensível para o público. Algo que Gebauer (2004) define como a construção de um entendimento:

Ela colabora na transformação do mundo em imagens e nos processos de simulação. Embora contenha elementos racionais, a mimese afasta-se de investidas de fins racionais. Nos processos miméticos, o homem adapta-se ao mundo. Eles possibilitam ao homem de apanhar o mundo exterior no seu mundo interior e de expressar este último. Eles criam uma proximidade aos objetos e possibilitam assim uma forma primitiva de entendimento (GEBAUER, 2004, p. 38).

Quando tratada a questão de todo o processo de relação entre as imagens gráficas e o processo mimético promovido pelos jogos teatrais dessa oficina, é evidente a busca dos participantes em encontrar e em manifestar a sua natureza imagética, de forma a poder reproduzi-la no universo do real, no intuito de imitar, de maneira intencional, a imagem de uma personagem gráfica, acompanhada de uma situação desejada. Eles buscam atrelá-la a uma série de transformações e adaptações para que essa, por meio da imitação, possa se realizar de maneira própria, criativa e original no universo real.

No trabalho do grupo de pesquisa LUME, através dos relatos de Renato Ferraccini (2003), há uma ideia do trabalho da mimese corpórea, na qual cabe ao ator, através do seu trabalho com fotos, imagens, quadros e gravações, tentar partir desses meios inspiradores para uma ação imitadora com um equivalente orgânico e pessoal na sua ação física e vocal. Nesse ponto, podemos enxergar uma grande aproximação da sua metodologia com a construção desta pesquisa, pelo fato de os participantes da oficina fazerem quase que praticamente o mesmo processo, embora seja uma mimese corporal muitas vezes baseada em pontos inspiradores não-humanos, com um destaque especial às personagens e situações relacionadas a ambientes gráficos de animações e games.

No trabalho de Ferraccini (2003), é perceptível que o homem sempre busca uma natureza, base ou início para começar um processo mimético, de forma a ter a teatralização como elemento auxiliador para que esse processo possa ocorrer com sucesso. O uso da

imitação acaba por ser uma ponte conectora com a aplicação prática, no caso desse processo artístico, da mimese.

Em ambos os casos, percebemos atores que utilizavam, como ferramenta de inspiração e criação, a *imitação*, estilizada e sarcástica, de homens ou animais [...]. Quero chamar a atenção para esse fato, pois o LUME também se utiliza da *imitação* do cotidiano, como uma ferramenta do ator, na coleta e catalogação de ações físicas e vocais não interpretativas. O uso posterior dessas ações pode resultar em uma montagem cênica. Como visto, não é recente o uso da imitação pelo ator como ferramenta de trabalho; o que é recente é o estudo de *como* essa imitação pode auxiliar o ator na criação de um método de trabalho e sua formação; e também *como* a imitação pode ser usada, não de uma maneira sarcástica e estilizada, mas como meio de descoberta de um canal objetivo para que o ator possa entrar em contato com sua pessoa, dinamizando suas energias potenciais (FERRACCINI, 2003, p. 54).

Um processo mimético tem uma formulação muito atrelada ao nosso imaginário, sobre aquilo para que se pretende buscar uma similaridade. Para que tal propriedade mimética possa se manifestar de maneira plena e pulsante, faz-se necessário, segundo Gebauer (2004), uma espécie de *desligamento dos acontecimentos do nosso universo*.

Dessa forma, haverá uma reprodução imagética daquilo que se busca: uma similaridade, de maneira a permitir um reatamento com o nosso corpo, possibilitando que haja uma personificação e objetivação desses mesmos elementos imagéticos no mundo no qual estamos inseridos. Tais elementos são pré-requisitos para a manifestação plena do processo mimético, pois eles permitem que cada ato possa ser realizado tendo como referência o nosso próprio corpo. Assim, ele deixará de estar ligado somente aos canais inspiradores, sendo que o nosso físico agora passa a transmitir o pensamento e a informação de forma independente.

O mundo está recheado de fontes que podem servir para a criação de conteúdos miméticos, sendo que eles estão todo o tempo a reverberar em nossos corpos, através de uma série de caminhos, de maneira a permitir uma modelação e adequação destes valores na nossa vivência, o que nos permite deter certas características de pensamentos, de maneira a possibilitar que haja espaço para novas experiências e ligações.

Assim, as ferramentas das imagens gráficas em forma de figuras ou em audiovisual, mostraram-se muito necessárias nas oficinas, pois delimitaram o campo para obter o sucesso na realização dos jogos. Era necessário sempre haver uma referência entre um mundo mimético de natureza pessoal e outro de natureza imagética, para poder surgir uma comparação entre os dois, de forma a construir as matrizes e as cenas.

Enfim, pode-se dizer que essa etapa foi uma grande colagem de partes, onde a imagem e a consciência corporal encontram o seu caminho por meio da mimese. Com isso,

criou-se um trabalho de narrativa, improvisação e ação física por meio de um método que se mostrou bastante enriquecedor.

5 EU CONHECI O OUTRO MUNDO POR QUERER: A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Nos capítulos anteriores, foram trabalhadas as bases para o processo de realização dos jogos teatrais, processadas nas informações obtidas por meio das imagens gráficas e como essas estimulam o nosso corpo com o uso da nossa propriocepção, acarretando um processo denominado de mimeses. Agora, iremos observar os resultados desse procedimento, de forma a compreender as potencialidades que a pesquisa pode oferecer à construção do trabalho com o ator.

Ao final de todo o percurso de construção dos jogos, o trabalho mimético proporcionado pelas imagens gráficas acaba por possibilitar uma transição da imagem estática para o corpo dinâmico, oferecendo a criação de novas perspectivas na construção da cena teatral, de maneira que acaba por criar uma estética cênica com base no resultado que podemos denominar de tradução intersemiótica.

Neste capítulo, iremos fazer uma abordagem de alguns conceitos que são utilizados para representar a tradução intersemiótica, seguido do seu uso na construção do caminho que conecta as imagens gráficas com o corpo teatral e, por fim, o resultado gerado por esse contato e quais contribuições ele oferece para as artes cênicas.

5.1 O sol representa a alma e a lua representa a mente: a tradução e seus significados

Antes de começar a trabalhar este ponto, faz-se necessário observar um elemento anterior à intersemiótica: a semiótica. Um dos primeiros pesquisadores a lidar com esse tema foi Charles Sanders Pierce (2017), um pesquisador polivalente do final do século XIX e início do XX que, ao trabalhar a observação dos signos e sua representação e influência sobre a humanidade, define a semiótica como *uma doutrina de signos*. Algo que por meio da observação ganha um significado para nós, sendo esse compartilhado em determinado grupo social para ter um significado. Nesse caso, o *signo* seria aquilo que representa algo para alguém, onde um *interpretante* desenvolverá a capacidade da representação desse signo, esse atrelado a um *objeto* a ser simbolizado, não em todos os aspectos, mas como uma referência a ser denominada de *fundamentos* do signo. Dessa forma, a semiótica é uma ciência que busca a investigação de todas as linguagens possíveis, de maneira a estudar e compreender qualquer fenômeno de produção de significado e sentido.

Um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei *fundamento* do representâmen (PIERCE, 2017, p. 46).

Uma vez estabelecidas as bases rudimentares do signo, temos alguns níveis de classificação elaborados por Pierce a fim de termos um ordenamento básico deles²³. Neste trabalho, será colocado apenas o tipo de signo base usado nesta pesquisa, uma vez que o objetivo não é o estudo do signo em si, mas suas influências no desenvolvimento do objeto-imagem e o seu uso nos jogos teatrais deste trabalho.

No caso da imagem, estamos trabalhando com o chamado signo icônico. Algo que representa uma relação de semelhança com a “realidade” do nosso mundo exterior, sendo autossuficiente, possuindo um significado completo, capaz de ser analisado e tendo, nesse caso, como principal fundamento, o objetivo da comunicação. Vimos isso em parte no capítulo um sobre imagem.

Vivemos em um mundo onde estamos rodeados por uma grande rede de linguagens que serve para as mais variadas funções em nosso cotidiano: comunicação, orientação, expressão, consumo e tantas outras. Ou seja, nós interpretamos o mundo por meio da leitura e produção de formas, volumes, movimentos, cheiros, contatos físicos, imagens, gráficos, sinais, números e tantos outros signos, sendo esses biológicos ou não, fazendo-nos seres extremamente simbólicos. A linguagem escrita e verbal é apenas mais um desses mecanismos criados pelo homem para se comunicar e compreender o seu estar no mundo; além disso, temos também a chamada linguagem não-verbal, onde encontramos a imagem, constituída de sistemas sociais e históricos para a representação do mundo.

Ao longo do século XIX em diante, surgiram vários mecanismos para a produção, armazenamento e difusão de linguagens (televisores, celulares, cinema, fotografia, rádio e outros), sendo que alguns atingiram uma escala de transmissão global. Segundo Santaella (2005), todo fenômeno cultural é também um fenômeno de comunicação, onde ambos se estruturam como linguagens, de maneira a se constituírem como práticas significantes, ou seja, algo que produz linguagem e sentido. Algo totalmente condescendente com o feito da imagem e sua influência na cultura mundial, principalmente ao longo da segunda metade do século XX.

²³ Entre as principais classificações temos: Qualissigno, Icônico Legissigno, Remático Simbólico, Argumento, Icônico Sinsigno, Remático Indicial Legissigno, Discente Símbolo, Remático Indicial Sinsigno, Dicente Indicial Legissigno e Dicente Indicial Sinsigno.

O exercício do processo semiótico, criou uma série de outras formas de abordar e trabalhar os sentidos dos signos perante os seus interpretantes ao longo dos anos, servindo também para a formulação de trabalhos que buscavam a transição entre esses signos por meio de processos interdisciplinares promovidos por artistas. Um referencial que exercitou a teoria da Tradução Intersemiótica a ser trabalhada agora.

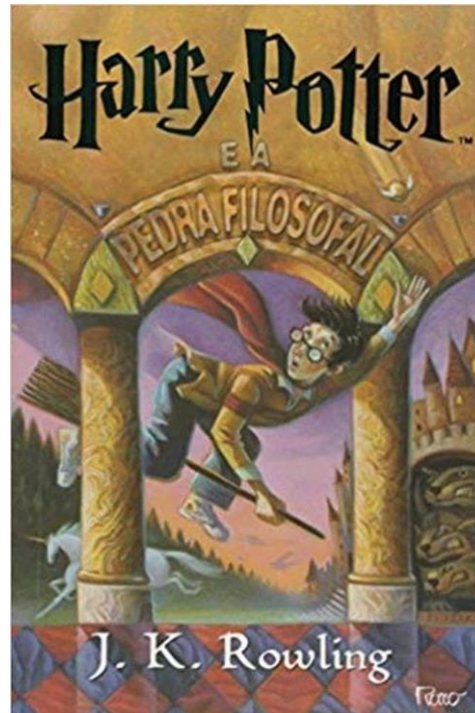
O registro que define o termo “Tradução Intersemiótica” usado nesta pesquisa provém do pesquisador Julio Plaza (2003), que fez um estudo sobre os tipos de interpretação e tradução que um signo pode ter: Intralingual, Interlingual e Intersemiótico. A Tradução Intersemiótica acaba por ser definida como a transposição de um texto entre sistemas de signos diferentes, sem que esse texto de partida ou o resultado da transição esteja obrigatoriamente construído em signos verbais, podendo ser trabalhado por meio de imagens e processos cênicos.

O conceito da tradução intersemiótica originalmente é a tradução de signos verbais para signos não verbais, como a literatura para a música, cinema ou a pintura. Porém, o processo intersemiótico pode ser realizado por outras formas de linguagem para a criação de outras formas de arte, como o caso deste processo de pesquisa que consiste num procedimento de tradução intersemiótica da arte das imagens gráficas para o fazer teatral, oferecendo uma outra perspectiva ao processo de interpretação e representação cênico. Dessa forma, não há restrições quanto às linguagens, isto é, todos os sistemas de signos podem participar da *transmutação*, sendo que isso contempla sistemas para além dos classicamente considerados artísticos, como o teatro, a pintura, a dança e outros.

A Tradução Intersemiótica ou transmutação foi por ele²⁴ definida como sendo aquele tipo de tradução que “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais”, ou “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura”, ou vice-versa, poderíamos acrescentar (PLAZA, 2003, p. 12).

²⁴ No caso, o escritor Júlio Plaza teve suas primeiras experiências com a tradução intersemiótica por meio dos escritos de Roman Jakobson.

Figura 47 - Capa do livro Harry Potter e a Pedra Filosofal



Fonte: <<https://www.saraiva.com.br/harry-potter-e-a-pedra-filosofal-1-443852/p>> Acesso em: 15 mai. 2020.

Figura 48 - Tradução intersemiótica da literatura para o cinema. Cartaz do filme Harry Potter e a Pedra Filosofal



Fonte: <<https://www.cineclick.com.br/harry-potter-e-a-pedra-filosofal>> Acesso em: 15 mai. 2020.

Nesse estudo, Plaza se apoia, sobretudo, em outros artistas pensadores que abriram caminho para uma investigação e abordagem do problema da tradução por um viés que não o linguístico. No processo de tradução intersemiótica, não há um compromisso com a verossimilhança, mas sim uma criação com sua própria verdade e conceito, criando uma transformação em sua própria estrutura e eventos, gerando algo diferente de sua fonte original. Trata-se de um processo de estudo semelhante à pesquisa sobre mimese de Gebauer (2004). Dessa forma, Plaza preenche parte importante da lacuna teórica sobre a tradução intersemiótica, modificando a posição de *interpretado* para *interpretante* a que o sistema de signo não verbal estava relegado.

Ao centralizar-se na linguagem visual, Plaza não escreveu exatamente sobre teatro. Ele apontou, no entanto, para a tradução intersemiótica como intercurso dos sentidos. Ao observar esse ponto, fica clara uma ligação com o resultado obtido por este trabalho por meio das oficinas de formação teatral, pois não existem problemas com a elaboração artística com base nas imagens gráficas obtidas por meio de veículos midiáticos. Elas oferecem o suporte para novas criações, pois o artista não está imune ao processo do tempo e da observação em seu fazer criativo, mas vê a importância dos trabalhos passados para criar os caminhos da arte para o futuro e também os seus descaminhos.

O processo de uso de uma fonte para criar uma outra forma de arte não é inerente apenas a uma mera imitação. O artista no processo de tradução oferece suas próprias perspectivas e visões de mundo, subvertendo o conceito anterior e oferecendo novos valores e ideias, configurando um novo sistema para o conceito escolhido. O pensamento é uma forma de tradução de signo para outro, pois é necessário um pensamento anterior para que o atual se forme. Portanto, esse raciocínio faz parte do trabalho que foi realizado nesta pesquisa.

Há processos de tradução que são avessos à fidelidade do signo original, pois o tradutor-artista insere suas próprias informações no processo de tradução. Tal afirmação vai ao encontro à ideia de adaptação das imagens gráficas para jogos teatrais e o seu efeito quando aplicada nos corpos dos participantes, pois os artistas terminam por oferecer muitas variáveis de execução, onde cada indivíduo contribuiu com sua própria interpretação aos estímulos proporcionados pelas imagens e as ideias de como utilizá-las em cena. Como resultado, durante a oficina houve um enriquecimento de possibilidades interpretativas para a cena.

Semelhante ao autor, é pela experimentação prática que essas investigações teóricas são embasadas. No caso, esta foi centrada na experiência cênica e vivida ao longo do processo de pensamento, organização, construção e execução dos jogos teatrais em diferentes

etapas. Durante a fase de elaboração dos jogos, às vezes, por meio do Grupo CRISE, experimentamos determinados exercícios criados com base nesta pesquisa em função de comprovar e ilustrar aspectos teóricos que estavam sendo estudados. Em outros momentos, surgia uma prática de fenômenos surpreendentes que impulsionaram a reorganização do conhecimento e a elaboração de novos procedimentos que dessem conta das necessidades criativas, e que levaram a conclusões próprias ao teatro e próprias à qualidade da relação entre Artes Cênicas e Artes Visuais, quando em *transmutação*.

Ao analisar outro ponto, muito embora Plaza não trate diretamente de um projeto didático ou uma sistematização pedagógica em seu livro, a mudança proposta por ele sobre o entendimento do sistema não verbal introduziu e estabeleceu, por si só, bases importantes para mudanças na compreensão das potencialidades criativas construídas por meio do universo das artes e da comunicação, elementos muito presentes na construção deste projeto. Teoricamente, ele rompe definitivamente com as questões ideológicas da “fidelidade” na tradução, tendo em vista a impossibilidade de um signo substituir completamente o outro, podendo no máximo *apontar* para ele. Plaza também enfatiza a não hierarquização entre texto, linguagens e suportes; originais e traduzidos; passado e presente.

Nessa mudança, o evento e sua verossimilhança foram modificados. Entretanto, um elemento permaneceu invariante: a própria estrutura da montagem. A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos (PLAZA, 2003, p. 14).

Ele concebe a tradução intersemiótica como prática criativa que analisa o processo de transição de uma linguagem para outra e também por fazer uma análise metalinguística em muitos dos seus trabalhos e de outros artistas. O processo de interação entre as linguagens cênica e visual somente é possível pelo fato de Plaza abrir espaço para o diálogo entre os signos e a *re-escritura* histórica. O processo de tradução não ocorre pelo acaso, mas sim pela simpatia do tradutor pelo objeto a ser traduzido, a fim de criar sua própria concepção artística.

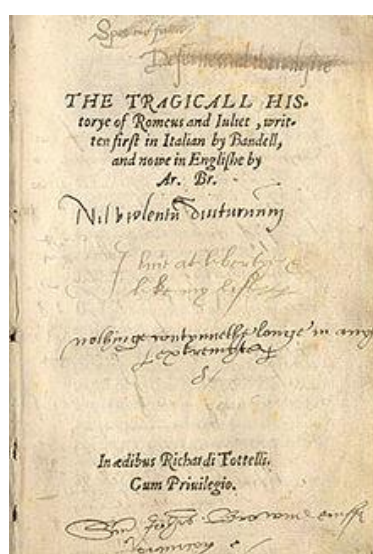
Esse é um ponto que vai ao encontro da interação interlinguagens que este pesquisador procura alcançar com este trabalho, pois sempre houve um interesse e uma simpatia entre a imagem e a ação teatral, onde esses elementos sempre estiveram de forma direta ou indireta ligados como parte constituinte do seu trabalho como ator, algo que fica claro ao refletir sua trajetória artística no teatro amador até o ingresso no ensino superior, a entrada no Grupo CRISE e os estudos monográficos sobre *cosplay*. Fica evidente que a

estrada traçada foi uma construção e compreensão de um caminho natural com o intuito de buscar ver as possibilidades para não apenas além do próprio corpo, mas em sua interação como o corpo de outros artistas, de forma a encontrar outros meios de simpatia com o objeto traduzido desta pesquisa.

Qualquer processo de tradução que seja utilizado de uma forma de arte para outra não terá uma transição completa e literal para outra forma de arte, mas são essas traduções da linguagem original que permitem a continuidade da obra pelo caminho dos tempos, já que a humanidade está em constantes mudanças e, para poder acompanhar essas transformações e transpassar os limites temporais, os trabalhos artísticos anteriores precisam passar por suas transformações.

O teatro, em sua história, passou por constantes mudanças, a fim de acompanhar a história da humanidade e, assim, dialogar com as pessoas do seu tempo, sendo necessárias mudanças que influenciassem elementos teatrais como o corpo, a interpretação, o ambiente, a sua interação com o público e tantos outros elementos que constituem essa arte essencialmente humana. Todas as transformações surgidas da eterna necessidade de as pessoas encontrarem caminhos para poderem se expressar umas com as outras. Ao compreender isso, fica claro que as artes cênicas sempre procuraram criar caminhos, técnicas e métodos para fazer dessa linguagem artística um elemento em constante comunicação com o mundo, sendo o processo por meio da tradução intersemiótica mais uma dessas tentativas.

Figura 49 - Poema A Trágica História de Romeu e Julieta, de Arthur Brook, texto de 1562



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Tr%C3%A1gica_Hist%C3%B3ria_de_Romeu_e_Julieta> Acesso em: 15 mai. 2020.

Figura 50 - Adaptação da peça Romeu e Julieta de William Shakespeare pelo Globe Theatre



Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/38870586@N08/4223298936/>> Acesso em: 15 mai. 2020.

Figura 51 - Adaptação da peça Romeu e Julieta pelo Grupo Galpão



Fonte: <<https://catracalivre.com.br/rede/grupo-galpao-apresenta-romeu-e-julieta-gratuitamente/>> Acesso em: 15 mai. 2020.

Um caminho foi construído e, para isso, foi necessário observar a difusão cultural oferecida pelos veículos midiáticos como a televisão, os celulares, computadores e tantos outros, de maneira a eles acabarem por compartilhar suas próprias formas culturais e difundi-las para um número muito maior de pessoas. Algo completamente diferente do ideal

romântico de cultura popular, ou seja, as novas tecnologias terminaram por oferecer uma ideia de saber fora de conceitos de cultura enraizada, fechada e independente. Na atualidade, esses mesmos veículos não trabalham de forma individualizada, mas de maneira integrada.

Ao observar essa interatividade, fica claro que há uma tendência mundial para uma convergência de mídias. Por sua vez, esse fenômeno acaba por gerar uma área de estudo ainda pouco explorada, ideal para a investigação e para a experimentação prática em pesquisas. A humanidade adentra numa fase tecnológica onde há uma construção constante de uma cultura virtual, onde a maioria das pessoas está conectada em maior ou menor grau e as possibilidades aparentam ser quase ilimitadas, com uma tendência das linguagens artísticas estarem cada vez mais envolvidas e interagindo nesse processo. Um caminho que o pesquisador Julio Plaza define como multimídia:

O presente trabalho é uma síntese elaborada a partir das práticas artísticas com diversas linguagens e meios, ou seja: a multimídia e a intermídia, práticas estas que vêm de longa data e que sempre tomaram como centro da imantação a linguagem visual, assim como os trabalhos interdisciplinares com outros artistas (PLAZA, 2003, p. 12-13).

Após essa etapa, foi necessário compreender a ideia de narrativa que as imagens gráficas são capazes de nos proporcionar e como elas estão encaixadas no conceito da multimídia. De modo geral, as histórias contadas por meio do uso de imagens dão sentido ao mundo do homem, de diferentes modos e em diferentes épocas, em distintos suportes, desde os primórdios até os dias de hoje. Um processo que continua acontecendo agora por meio das chamadas narrativas digitais.

Por meio das narrativas, acabamos por ordenar nossos pensamentos de maneira que possamos compreender o mundo à nossa volta. Dessa forma, o pensamento humano só é construído por meio de narrativas que, por sua vez, permitem ao narrador interagir com outros indivíduos e, assim, compartilhar informações. Elas são construídas para uma série de finalidades como a explicação, o entretenimento, o aconselhamento e tantas outras funções.

Conforme o ser humano vai acumulando essas informações, ele tende a criar suas próprias formas de narração, de maneira a preencher pontos que considere vazios, soltos e interagindo com outros conhecimentos adquiridos ao longo de sua vivência, para criar novas histórias e meios de difundi-las para os demais indivíduos, numa interação que permita um processo criativo estimulante e apreciativo, tanto da parte do narrador quanto do seu público.

Muitas vezes, essa interatividade é confrontada pelo quesito da originalidade. Segundo Plaza (2003), a criação artística não surge do nada, pois essa é produzida através da

influência de nossos predecessores e modelos. Dessa forma, a construção da arte do presente é uma sobrevivência dos aspectos artísticos do passado, não se sujeitando ao papel de meras lembranças. As realizações anteriores são a base que traça os caminhos e descaminhos da arte no presente.

Quando observada essa interatividade interlinguagens, fica perceptível que o processo de tradução também procura levar em consideração o elemento do tempo, onde processos artísticos antigos podem viajar entre as eras em um constante processo de idas e vindas, sendo atualizados constantemente para o período, de forma a fazer parte do tempo presente e contar a sua própria história. Algo que pode ser notado neste processo quando ele busca uma revitalização dos processos de interpretação e representação teatral, de maneira a configurá-lo com a interação com os veículos multimídia, de forma a conceber um caminho teatral atrelado com o seu tempo.

Na última análise, temos o elemento da tecnologia em nossas vidas. Há uma quase unanimidade em afirmar que, ao longo dos séculos XX e XXI, o desenvolvimento dos sistemas de processamento de informação, primeiro com os aparelhos de informática e depois com os mecanismos de comunicação, modificaram profundamente a nossa percepção em relação à forma como nós interagimos com os conhecimentos, influenciando também as formas como nós realizamos nossos processos de tradução. Afirmações que Plaza analisa na relação da tradução com o tempo da seguinte forma:

Por outro lado, a recuperação imediata (*online*) da informação em tempo real (*através de sistemas eletroeletrônicos*) modifica a nossa percepção dessa mesma informação, provocando tradução e contaminação. Se o poeta S. Mallarmé achava que o “mundo acaba num livro”, hoje estamos em posição de ir além, transferindo bibliotecas e o espetáculo da história para um computador. A história e a pré-história parecem se reproduzir através dos sistemas eletroeletrônicos, pois que os novos contextos absorvem e definem os contextos anteriores como conteúdo, artistificando-os. Os signos pensam. “A velocidade elétrica mistura as culturas da pré-história com os detritos dos mercadólogos industriais, o iletrado com o semiletrado e o pós-letrado (PLAZA, 2003, p. 26, grifo nosso).

As imagens de animações e games atualmente estão profundamente difundidas por meio de aparatos tecnológicos, permitindo seu conhecimento e difusão de conteúdo numa velocidade muito maior que qualquer forma de arte cênica é capaz de proporcionar, sendo as imagens gráficas atualmente um dos elementos artísticos mais influenciadores da cultura atual. Por isso, há uma necessidade de buscar a tradução dessa realidade, de maneira a nos conectarmos e dialogarmos com os tempos atuais.

Dessa forma, o processo de tradução desta pesquisa não é apenas uma busca por

novos elementos artísticos, mas um trabalho atrelado a um fenômeno cultural envolvendo novas relações entre o artista e o público, onde cada elemento criativo contribui com aquilo que se faz de melhor. Um meio para se criar uma experiência artística ainda mais rica, mais profunda do que se tentássemos trabalhar com o uso de um único meio.

5.2 A última fase: o corpo como tradução da imagem

Com o término da adaptação das imagens gráficas para o corpo, foi executada, durante a oficina de formação teatral, uma observação dos resultados do trabalho nos corpos dos participantes, uma forma de reparar a funcionalidade dos exercícios cênicos e seus efeitos criativos em seus físicos, compreendendo quais influências o processo foi capaz de criar.

Uma etapa que considerou as ações físicas dos participantes em seu processo de adaptação dos elementos propostos das imagens para o jogo, mas também a elaboração de roteiros para a criação de pequenas cenas, procedimentos onde houve momentos de reflexão sobre o papel do corpo na execução e na criatividade do tema oferecido.

Figura 52 - Adaptação do texto Eu Sei Demais, de Fernando Lira



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 53 - Adaptação do texto A Bruxa, de Fernando Lira



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Figura 54 - Reunião de análise do processo



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Para começar, vamos falar sobre o papel do corpo em relação à imagem deste projeto, de forma a explicar a aplicação dos exercícios e como funciona a contribuição física para a inventividade criativa sugerida e a executada. Quando falamos sobre os exercícios cênicos em si da oficina, temos que trabalhar as suas relações em rede, onde cada jogo ministrado constrói uma parte do processo de formação, não sendo encerrados dentro de si, mas oferecendo o caminho para o próximo passo no trajeto proposto pela oficina.

Assim foi observada a composição integrada entre os exercícios constituintes do evento de formação, onde, ao serem citarmos os trabalhos dos participantes, também devemos observar suas contribuições na construção dos resultados conquistados.

Um dos pontos cruciais deste tópico é falar sobre o corpo e seu papel na comunicação. Para tal, a pesquisa recorre a Harry Pross, no livro *Medienforschung* (apud

BAITELLO JÚNIOR, 2010), que explica que o corpo possui mídia primária, pois comunica sem a necessidade de extensões, sendo o elemento de comunicação e interação mais comum a humanidade.

Ao falar sobre as chamadas mídias primárias, estaremos nos referindo aos elementos de construção de diálogos encontrados no corpo, como a voz, os gestos, os movimentos, etc. São mídias primordiais, pelas quais podemos nos comunicar, ou seja, criar interações uns com os outros.

Já nas chamadas mídias secundárias, são trabalhadas as extensões do corpo, formas de comunicação que transmitem mensagens e informações sem a necessidade de que o outro tenha um aparelho para decodificá-la, como uma fotografia; quando abordadas as mídias terciárias, estamos falando de formas de comunicação que exigem que ambas as pessoas tenham um modo de codificar e decodificar a mensagem, como um celular ou computador.

Uma vez que o foco deste tópico é a importância do corpo para a tradução intersemiótica das imagens gráficas, o trabalho foi concentrado principalmente nas mídias primárias. Devido ao nosso cotidiano, é pouco comum prestarmos atenção às funcionalidades de comunicabilidade do nosso corpo, pois a rotina faz com que a maioria das pessoas estejam mais preocupadas em transmitir mensagem do que com a forma como é executada essa transmissão, embora os conceitos das formas sejam extremamente complexos.

São, em sua combinatória, infinitas as possibilidades comunicativas dos meios primários que emanam do corpo. Assim, deduz-se que a construção de um dicionário dos gestos é tarefa impossível: além de as variações minimalistas poderem alterar o significado-base, sua inserção cultural e social situará possibilidades significativas em bases distintas. Além disso, o isolamento de um único gesto, separando-o dos movimentos e gestos paralelos que o acompanham, muitas vezes formando conjuntos ambivalentes, não apenas empobrecerá sua capacidade expressiva como poderá mesmo falsear sua leitura e interpretação. Desse modo, todos os outros meios de comunicação estão com as raízes finamente entrelaçadas no subsolo da materialidade corporal (BAITELLO JÚNIOR, 2010, p. 96).

Ao observar o trabalho de Pross por meio de Baitello, fica clara a comunicabilidade que o corpo é capaz de transmitir. Por isso, é possível afirmar que toda forma de comunicação tem como fonte o corpo, e sempre será direcionada ao corpo, independente de qual mídia vier a ser utilizada. Uma afirmação que constrói toda uma narrativa que possibilita a elaboração de dois conceitos encontrados no pensamento de Pross: o corpo-mídia e o corpo-imagem.

No corpo-mídia, temos a utilização do físico para a publicidade, usado para a promoção de marcas (roupas, acessórios, empresas e outros), dando visibilidade e credibilidade às mesmas. Já no corpo-imagem, temos a necessidade do indivíduo em se tornar a imagem e executar suas características de maneira que as mesmas influenciem as ações e gestos do outro.

Durante o processo da oficina, foi trabalhada a ideia da criação de corpos-imagem por meio dos jogos cênicos, de maneira a pegar esses elementos imagéticos e transferi-los para os corpos dos participantes, mas não com o mero propósito da imitação e sim para que eles pudessem adaptar essas bases por meio de suas próprias condições e concepções físicas, ou seja, que criassem a imagem inserindo sua própria identidade.

Após entender esses pensamentos, o próximo passo é saber quais recursos do corpo-imagem foram utilizados para que o mesmo possa traduzir a linguagem visual para a linguagem cênica. Uma vez entendido o desafio, ficou claro que trabalhar o conceito das ações físicas é um ótimo princípio para começar.

Durante o capítulo sobre a propriocepção, vimos que a orientação do corpo no espaço se faz necessária a esta pesquisa para que o aproveitamento energético do mesmo seja o melhor possível e, assim, possamos ter um processo criativo que retire o melhor do físico dos participantes. Para isso, agora era necessário direcionar essa tensão física a fim de alcançar o objetivo da tradução intersemiótica.

Na pesquisa de Renato Ferracini (2003), quando esse trata das chamadas ações físicas, ele as define como um elemento de transição entre a pré-expressividade e a expressividade. É por meio delas que o ator consegue se comunicar com sua vida e com sua arte, devendo ser algo profundo a estar em contato com a pessoa e as energias potenciais do ator.

Podemos dizer que a ação física é a passagem, a transição entre a pré-expressividade e a expressividade. Ela corporifica os elementos pré-expressivos de trabalho e, como já dito, é o cerne, a base e a menor célula nervosa de um ator que representa. É por meio dela que esse ator comunica sua vida e sua arte. Segundo Luís Otávio Burnier, a ação física é a poesia do ator (FERRACINI, 2003, p. 100).

Quando esse faz uma análise sobre o corpo-memória²⁵, ele fala a respeito da importância da codificação das ações físicas e vocais. Há uma breve análise sobre essa

²⁵ Conceito usado por Ferracini (2003) que designa o processo de codificação das suas ações físicas e vocais, com o intuito de resgatá-las por meio do uso da memória muscular, de maneira a utilizá-las em momentos variados de maneira orgânica.

questão no teatro oriental, esse já possuindo uma tradição em processos de codificação das ações físicas, manipulação das energias corpóreas e a organicidade das ações extracotidianas, passadas de geração para geração.

O desafio se mostra quando ocorre a construção das ações decodificadas para a construção de uma técnica própria. No caso de Ferracini, ele a criou por meio da observação e estudo do seu trabalho cotidiano, gerando um vocabulário próprio de ações. O processo de tradução não ocorre por acaso, mas sim pela simpatia do tradutor pelo objeto a ser traduzido, a fim de criar sua própria concepção artística. Assim, na busca individual, foram encontrados os caminhos para a organicidade.

No caso deste trabalho, a busca pela ação se dá pela observação das imagens gráficas e suas marcas mais sucessivas, dentro das duas formas de mídias estudadas, seguida pela tradução dessas ações imagéticas para o corpo humano, por meio dos membros do grupo CRISE. Após as primeiras análises, o estudo seguiu para o seu teste em um grupo mais numeroso, onde havia maiores potencialidades de criação por meio da tradução dessas ações imagéticas.

Dessa forma, foi necessário que houvesse um trabalho aparente ao corpo-memória de Ferracini para ser possível trabalhar a imagem no jogo teatral. A codificação do corpo enquanto memória nesse processo está presente no fato dos participantes terem contato com essas imagens gráficas em maior ou menor grau, uma vez que se trata de algumas das formas de artes mais difundidas no mundo, de maneira a conhecer de forma direta ou instintiva alguns elementos componentes dessas artes visuais. Uma vez que o corpo ativa essa memória visual, cabe aos jogos converter esse estímulo em ação física por meio de elementos como a organização e repetição de impulsos e movimentos a fim de encontrar o ritmo das ações nos jogos.

Havia exercícios propostos que consistiam em duas ou três fases de repetição de movimentos criados com base na memória captada pelas imagens, onde a cada nova fase de retransmissão do mesmo, era trabalhada alguma adição, modificação ou dado um novo significado. Um trabalho que consistia em explorar ao máximo todas as possibilidades interpretativas para a criação.

Os elementos de impulso e movimento essenciais às ações físicas são elaborados com base nos estudos de Luís Otávio Burnier (2009), quando esse realizou um trabalho sobre as técnicas de representação do ator em seu livro *A arte de ator*. Nele, temos a compreensão do sentido de impulso como ato de preparação da energia mecânica corporal, essa sendo preparada para a sua projeção exterior, onde o ato de arremessar ou

empurrar algo para fora deve partir do nosso interior, mas não necessariamente precisa se manifestar plenamente no espaço por meio do movimento.

Uma vez que a *in-tenção* existe, foi criada, ela se configura como uma *energia* que deverá ser *projetada* para fora, visando a sua realização ou seu alívio (a sua dis-tensão). Do latim *impulsione*, *impulsu*, é composto do prefixo *in* (em dentro de) e de *pellere* (empurrar, arremessar, dirigir com força para algum lugar); no nosso caso, a palavra *impulso* toma o sentido de empurrar ou arremessar para fora com força, a partir do interior. Não confundamos este “com força” com algo que seja “forte e vigoroso”, mas que *tem força*, portanto, faz-se músculo. Um impulso pode ser sutil e delicado, quase invisível do exterior (BURNIER, 2009, p. 40, grifo nosso).

Uma das tarefas deste trabalho era criar jogos que permitissem usar estímulos visuais a fim de preparar o corpo para executar uma ação física, desencadeando um estado de alerta para a efetivação da mudança corporal. Foram executados exercícios onde os participantes primeiro tinham que organizar sua postura no intuito de aplicar movimentos inspirados em personagens de games. Para um melhor aproveitamento do processo, foram construídas etapas de aprimoramento das ações, onde em seus impulsos eram acrescentados novos elementos para enriquecer o seu trabalho; esses eram transformados para se desenvolverem espontaneamente e assim criarem novas possibilidades criativas.

Um dos jogos a fazer uso disso foi o *Personagem em terceira pessoa*, onde dois participantes se dividiam nos papéis de personagem e jogador. A personagem deveria criar movimentos básicos para executar em cena, como: pular, abaixar, atacar, defender e outros. Já o jogador deveria comandar essa personagem em cena, utilizando os comandos criados pela personagem, a fim de realizar uma tarefa. Na primeira etapa, tínhamos o impulso proporcionado pela imagem gráfica.

Figura 55 - Imagem para impulso: personagem em terceira pessoas (Kratos – Game God of War)



Fonte: <<https://www.terra.com.br/diversao/geek/jogamos-god-of-war-por-40-horas-e-o-resultado-e-absurdo,4832fabab2275ae3128ddd259b9692b0ozqcv3k.html>> Acesso em: 15 mai. 2020.

Após esse trabalho de organização do corpo para executar uma ação, tínhamos que nos dedicar à ideia do movimento a qual, segundo Burnier, trata-se de aplicar o deslocamento no espaço e no tempo das partes da nossa estrutura física, onde a coluna é a principal sustentação para o nascimento da cinesia. Oferecer um significado ao movimento era outro desafio a ser tratado durante a execução dos jogos, pois não era proveitoso apenas realizá-los; era necessário preenchê-los de sentido, pois assim o exercício não se tornava “vazio” de conteúdo e a utilização do resultado criado para o jogo teatral teria um maior entendimento.

Um movimento corpóreo é um deslocamento no espaço e no tempo de partes do corpo. Sendo associado a uma ação física, ele deve, como vimos, nascer da coluna vertebral, do tronco. Nascer não significa mover, mas ter localizado nessa parte do corpo o impulso, o *coração* da ação, que poderá levá-la ou não ao movimento. O impulso é como a mola propulsora do movimento que, por sua vez, será o *acontecimento* ou a realização da ação *no espaço* (BURNIER, 2009, p. 43, grifo nosso).

Com base nessas informações sobre o conceito de movimento, foram criados trabalhos para os participantes desenvolverem as suas noções de deslocamento no espaço. No jogo *Personagem em terceira pessoa*, os movimentos eram primeiro criados, para depois serem preenchidos de significado.

Figura 56 - Apresentação dos movimentos no jogo Personagem em Terceira Pessoa



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Elementos esses que ajudavam a desconstruir e reconstruir a noção de representação dos atos cênicos, onde os físicos dos participantes proporcionaram um rendimento muitas vezes além do esperado.

Além do trabalho com o impulso e o movimento, há uma necessidade de atender o conceito do ritmo, que abrange a *pulsção do tempo da ação e de seu movimento* (BURNIER, 2009, grifo nosso). Um item que irá determinar o tempo do movimento, onde a vida desse será definida pela capacidade corporal do indivíduo em saber o momento de aplicá-lo de forma adequada em relação à duração que a ação solicita. “Na vida, é o ritmo interior que determina a respiração. Podemos, então, no caso das ações físicas, associar o ritmo à respiração da ação. A dinâmica da respiração (inter-relação da força, quantidade, duração e intensidade) anda junto com o ritmo” (BURNIER, 2009, p. 45-46).

Alguns exercícios executados durante a oficina trabalhavam o conceito de ritmo muito em relação à duração e à força empregada para a execução de determinadas tarefas propostas, de modo que o participante deveria organizar o tempo para realizar determinada ação. No jogo *Personagem em terceira pessoa*, o ritmo era determinado pelo jogador que dava as ordens de movimentação para a personagem, determinando o ato de execução de missões, com base em personagens de games e o tanto de energia a ser liberada para que a mesma pudesse ser executada. Alguns jogadores e personagens aplicavam essa tarefa fazendo uso de grande velocidade e energia, já outros efetuavam com uma realização lenta e contida.

Figura 57 - Execução de cena com base no jogo Personagem em Terceira Pessoa



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Um ponto em especial a ser abordado são os gestos, pois temos um elemento físico de comunicação que é compartilhado por todos os seres humanos, onde pessoas em organizações macro ou microsociais são capazes de criar uma infinidade de movimentos gestuais para o compartilhamento de informações umas com as outras, pois se trata de um tipo de movimento dotado de uma intenção. Para diferenciá-lo dos demais elementos de expressão corporal, é necessário entender que ele é composto por expressões codificadas, onde um terceiro é capaz de reconhecer esse elemento praticado por outro, por meio da introspecção, exteriorizando uma mensagem dividida de maneira ativa.

A execução dos gestos auxilia no processo de alimentação criativa por meio das imagens, pois acaba por oferecer uma entrada do corpo físico para dentro das personagens das imagens gráficas. Por sua vez, é usada a memória corporal de vivência do próprio participante para adaptar esses gestos aos seus termos. Ou seja, dentro da representação, há o uso de elementos gestuais como uma espécie de máscara para criar a persona na representação proposta pelo jogo, mas os mesmos gestos são adaptados às vivências e características de cada participante.

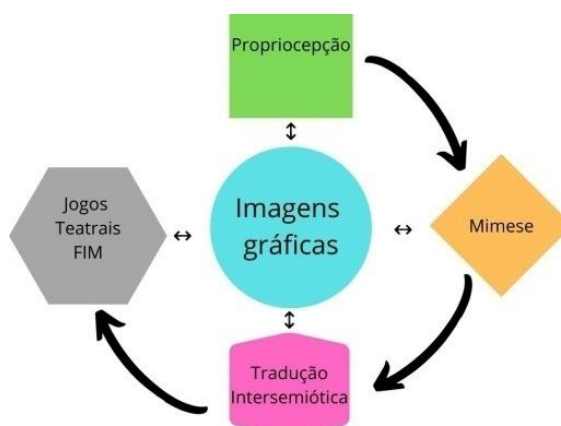
Durante o processo de execução dos jogos, foram exibidos vídeos de animações e games com o intuito de ativar a memória dos membros da oficina. Esses observavam os gestos comuns usados por essas artes e compreendiam suas intenções, uma vez que são difundidos por mídias muitas vezes exibidas mundialmente. Por isso, durante a execução dos trabalhos, foi possível observar muitos desses gestos tentando passar uma informação e essa sendo captada pela maioria.

Já o ponto de vista da poética da tradução, o aumento ou diminuição da informação estética fornece-nos o nível e a qualidade da operação tradutora que pode ser vista como complementação do signo traduzido. Isso se torna mais claro se consideramos a diferença entre o que quis realizar no signo e o que na verdade realizou-se que coincide com aquilo que Marcel Duchamp denominou de “Coeficiente Artístico” contido na arte. Em outras palavras, este coeficiente é como uma relação aritmética entre o que permanece inexpresso, embora intencionado, e o que é expresso não intencionalmente. Segundo Duchamp, portanto, é o receptor que vai julgar e “refinar” esse quociente, completando o objeto estético (PLAZA, 2003, p. 46).

Com isso, os participantes conseguiram executar essa adaptação de maneira orgânica e com certa veracidade, uma vez que as imagens gráficas possuem muitos elementos fantasiosos e difíceis de traduzir para o nosso contexto de realidade.

Por meio desse fluxograma, podemos entender melhor os caminhos que trilhamos ao longo da compreensão desta pesquisa.

Figura 58 - Fluxograma de construção dos jogos teatrais baseados em imagens gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2019)

Como pode ser observado, todo o percurso de construção dos jogos foi uma evolução gradual do corpo por etapas de desenvolvimento, sempre sendo alimentadas pelo objeto das imagens gráficas, onde estas também são representadas pelos estágios de desenvolvimento do indivíduo. Uma interação entre fantasia e realidade.

É justamente nesse espírito de vivenciar esses mundos fantásticos na cena teatral que os participantes trabalharam, por meio dos seus corpos, o processo proposto pela oficina, de maneira a se tornar donos dessa fantasia e traduzi-la para a nossa ideia de realidade. No fim, eles dirigiram a criação de um contexto ambivalente, misturando realidade e fantasia, transmitindo vida com sonho, entregando um resultado de um valor ainda difícil de compreender em sua totalidade, mas encantador perante os olhos.

6 E LÁ VAMOS NÓS! O PROCESSO EM PRÁTICA

O projeto, até este momento, já trabalhou todo o percurso de adaptação da imagem para a construção física do ator, criando maneiras de trabalhar o seu processo interpretativo por meio da observação de aspectos frequentes na construção base da narrativa de personagens de games e animações. Dessa forma, foi criado um sistema de jogos teatrais, sendo esse uma ponte para um futuro processo de construção cênico. Chega o momento de explicar os efeitos desta pesquisa durante as oficinas de formação executadas junto ao Grupo CRISE e aos participantes do IFCE e Rede Cuca Jangurussu, ambas acontecendo na cidade de Fortaleza/CE.

Assim sendo, será feita uma análise sobre os elementos adaptados dessas imagens gráficas, em suas características e algumas de suas estruturas básicas, de maneira a compreender como foi sua transição para o físico do ator e sobre os desafios para se chegar a esse resultado.

Na construção dos jogos, veremos como aprofundar as potencialidades quando esses funcionam ao obter um processo teatral interativo entre os participantes e uma relação com o público; quando não alcançado o resultado almejado, pesquisar e aprimorar o procedimento até atingir o objetivo imaginado. Tudo com o propósito de criar um produto de valor estético considerável para uma visão sobre a interpretação e representação, capaz de possibilitar uma comunhão entre a técnica e o artista.

Teremos uma observação do processo da oficina e os primeiros passos para a criação de um manual de jogos teatrais como uma forma de publicação e produto final desta pesquisa. Será demonstrado como os atores testam estas possibilidades e como, por meio de uma busca prática, individual e solidária, os participantes trabalham as técnicas apresentadas, de forma a explorar suas possibilidades.

Por fim, veremos a busca por meios de transmitir esses conhecimentos através da palavra escrita, uma vez que essa linguagem tem sua própria forma de informar com sua estrutura interpretativa, embasada numa visão particular e parcial dos leitores, devendo ser apoiada em algumas fontes, de forma a criar um produto capaz de agir com efeito de propagação das idéias defendidas neste projeto perante outros interessados e praticantes da arte teatral.

6.1 Asas batendo, marcha de decolagem, turbinas e já! De *toon force* ao *shonen* e *shojo* das animações

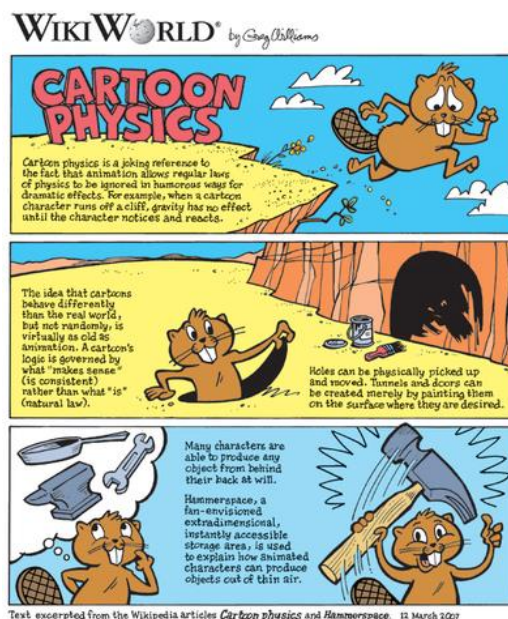
Durante o desenvolvimento dos exercícios, auxiliado pelos membros do Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), foram feitas análises sobre o trabalho executado e se esse atingia um desenvolvimento do corpo para a interpretação e representação, sempre levando em conta a opinião dos demais integrantes do CRISE. Um trajeto que perpassou caminhos a fim de alcançar as expectativas do pesquisador e do CRISE em alguns processos, a reconstrução de outros para atingir o objetivo almejado posteriormente e o abandono de alguns, pois sua metodologia de adaptação não se mostrou eficaz.

Todo esse caminho foi formulado, como dito anteriormente, com base em elementos narrativos muito comuns em várias animações. Uma dessas, a qual foi buscada sua adaptação, é a chamada *toon force* ou física *cartoon*. Um termo que surgiu na cultura *Geek* e *Nerd*, sendo utilizado para definir uma espécie de conceito físico para os desenhos animados.

Trata-se de uma espécie de manipulação da realidade desenvolvida por personagens cartunescos. Dentre as suas principais características está o fato de ignorar as leis da física padrão, podendo até mesmo manipular o universo conforme a conveniência, geralmente usada pelo protagonista para se livrar de problemas ou vencer inimigos. Muitas vezes, o uso da *toon force* pode realizar coisas inimagináveis para ação humana comum, além de deixar a personagem invencível em seu mundo. Alguns dos atos comuns à física *cartoon* são: uma anatomia maleável, alteração da realidade, interagir com a quarta parede, elasticidade, invulnerabilidade, super velocidade, manipulação da gravidade e regeneração veloz.

Trata-se de um processo que constantemente é realizado com o objetivo de promover um ato cômico por meio do absurdo, algo como um mecanismo humorístico que utiliza a comicidade baseada na quebra de expectativas. Nesse caso, isso ocorre alterando as leis da física, mesmo que momentaneamente. Um clássico desse tipo de pensamento está nas animações do Coiote e o Papa-léguas, onde um corpo no ar ficará suspenso nele até a personagem se dar conta da sua situação, olhando para baixo. A funcionalidade desse mecanismo se deve a um conceito que o filósofo inglês do século XIX Samuel Taylor Coleridge denominou de “suspensão voluntária da descrença”. Trata-se da capacidade do ser humano de ignorar as bases realistas por um determinado período de tempo, a fim de poder se inserir em um elemento fantástico, inicialmente muito utilizado na literatura para depois ser empregado por diversas mídias.

Figura 59 - Quadro que explica alguns elementos da física cartoon



Fonte: <https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Toon_Force> Acesso em: 16 mai. 2020.

O grande desafio nesse processo de adaptação foi como conseguir trazer para o corpo do ator, regido pelas leis da nossa física, um estilo de arte que tem como uma de suas características uma forma de física que segue por um caminho totalmente contrário. A tarefa requereu concessões, tanto dos conceitos da animação, quanto da nossa ideia de verdade, onde foi aplicado constantemente o pensamento da verdade cênica.

De maneira prática, primeiramente, o participante escolhe uma personagem de animação em uma lista de imagens que oferecemos. Depois pedimos para que ele criasse uma série de ações básicas baseadas na imagem escolhida: formas de postura, andar, correr e movimentar membros superiores e inferiores. O trabalho não tinha como objetivo imitar a imagem, mas procurar uma equidade muscular com a mesma. Um processo de construção de matrizes com o objetivo de fazer o corpo se adaptar ao desafio proposto pela oficina, de maneira a aproveitar as sensações corpóreas que o universo físico da personagem imagética é capaz de propor. Uma organização do corpo no espaço, como visto no capítulo da propriocepção.

No segundo momento, começamos a mostrar algumas cenas de animações onde estão inseridas as ideias com as quais queremos trabalhar no jogo a ser proposto, uma espécie de caminho para a compreensão da tarefa a ser realizada, de maneira a obter um entendimento melhor do exercício. Em seguida, há uma explicação por parte do orientador e a situação a ser criada com base na cena exibida, mas com uma perspectiva cênica. Em alguns momentos,

após a apresentação do resultado criado, poderia haver a inserção de outro desafio no mesmo trabalho. O propósito era explorar as potencialidades que esses estímulos visuais são capazes de proporcionar e como os participantes são capazes de reagir a eles.

Por fim, a ideia era que os integrantes da oficina conseguissem adquirir uma forma de organicidade, de maneira que um pensamento inicialmente visto de forma absurda, fora da narrativa animada, pudesse ter uma naturalidade própria, agora para uma narrativa teatral. Um trajeto construído para o ator trabalhar uma nova dinâmica corporal, de maneira a encontrar outras fontes energéticas e possibilidades para a cena representativa.

Figura 60 - Imagem gráfica de Papa-Léguas e o Coiote



Fonte: <<https://catandokokinhos.com/2012/02/23/o-deserto-que-sempre-imaginei/>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 61 - Apresentação do jogo teatral Super Velocidade



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Um exercício que trabalhou bem esses conceitos foi o da Supervelocidade, que consistia em criar cenas onde a personagem mostrasse a ideia de estar se mexendo na cena mais rápido que o normal. Ao ser realizado pelos participantes, ficou demonstrada que a suspensão da realidade era um elemento muito presente na execução da tarefa, havendo uma aceitação da proposta corporal dos integrantes por parte do público, muitas vezes sendo vista como uma ação de efeito cômico por parte dos espectadores.

Como forma de aproveitamento de algumas das bases de constituição dos *cartoons* sob uma nova ótica imagética, também foram utilizadas as imagens de animações em estilo *animê*, porém também foi aproveitada na pesquisa alguns pontos particulares e propriedades únicas dessa arte visual para a constituição de jogos teatrais usados nesta pesquisa. Trata-se de uma arte animada com características estruturais e códigos de linguagem específicos, tanto em seus traços quanto em sua narrativa.

Dessa forma, há uma presença de tal estrutura comportamental nas cenas das animações desse estilo, seja para valorizá-lo ou parodiá-lo, uma tarefa que se mostrou um desafio quando fora tentado adaptar essas ideias para os jogos teatrais, uma vez que existem diferenças culturais entre o Japão e o Brasil. Assim, os processos dos exercícios cênicos acabaram sendo criados por meio do entendimento limitado do pesquisador em relação à cultura nipônica, buscando ajustar essa visão para uma compreensão mais a cultura brasileira e ocidental.

Um dos primeiros processos de classificação dos *animês* usados na construção prática deste trabalho foi a observação dos clichês usados constantemente em muitas séries, dando ênfase àquelas que foram exibidas em canais de televisão brasileiros ou ficaram conhecidas na nossa cultura por meio de outras mídias, de maneira a procurar compreender o seu significado e assim buscar caminhos de como adaptá-los para a linguagem cênica.

A primeira etapa foi a diferenciação técnica por gênero: os *shonen* são animês criados principalmente visando ao público masculino, enquanto o *shojo* procura trabalhar sua criatividade para conquistar a parcela feminina. Apesar de parecer uma ideia rasa para um processo teatral, ela é eficaz, nesse caso, pelo fato de haver aspectos diferenciados nas animações voltadas para esses públicos.

Nas animações *shonen*, estudaram-se as técnicas cômicas usadas nessa classificação, um tipo de humor de situação, onde um acontecimento que estava transcorrendo normalmente é quebrado por um efeito que cause uma desarmonia. No caso desta pesquisa, a maioria desses efeitos ocorre quase sempre por ocorrências absurdas: uma disputa épica pelo último biscoito, um sujeito que é agredido e depois começa a dançar e assim por diante.

Todos os jogos teatrais construídos com base nesse gênero de *animê* priorizaram aquilo que poderia ser traduzido para o corpo dos atores.

Figura 62 - Cena de animê shonen Love Hina



Fonte: <<https://www.neogaf.com/threads/is-kagome-higurashi-the-most-abusive-female-anime-protagonist.1408059/page-2>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 63 - Apresentação do jogo Punição Mortal sem Dor



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

No caso das animações *shojo*, houve uma maior valorização em pontos que pudessem prezar e enriquecer a narrativa em relação a interpretação e representação. O motivo para isso foi o fato de haver uma maior preocupação nessa arte com o

desenvolvimento das personagens, onde se pode trabalhar cenas que utilizem elementos fantásticos no cotidiano, mas não de forma cômica e sim como busca de uma veracidade cênica.

Figura 64 - Cena do anime shojo Puella Magi Madoka Magica



Fonte: <<https://avvesione.wordpress.com/2011/01/13/puella-magi-madoka-magica-2/>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 65 - Apresentação do jogo Transformação



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Na segunda etapa, foi buscada a observação de *animês* de grande repercussão na cultura brasileira, tanto *shojo* quanto *shonen*, a fim de servirem como exemplo para a proposta

oferecida pelo jogo, pois um processo de visualização auxiliava na compreensão da tarefa a ser realizada, onde os participantes deveriam saber como inserir o exercício no jogo de cena.

A fim de se obter uma maior eficácia, muitos jogos possuíam duas etapas. Uma voltada apenas para a realização do movimento físico colocado no trabalho, quando depois ocorria a construção da cena para que o resultado desenvolvido pudesse ser utilizado em forma de ação teatral. As ideias projetadas tinham como finalidade ver as diferenciações da representação tradicional e as sugeridas pela oficina, de maneira a compreender suas possibilidades.

É nesse hibridismo entre animação e corpo que se revelam processos de construção de um conceito diferenciado de representação e interpretação da cena, essa mistura de elementos artísticos plurais, fragmentados, heterogêneos e complexos que terminam por originar um processo criativo, transcendendo a imagem por meio do corpo, construindo um caminho para trabalhar a narrativa teatral.

6.2 “Get over here!” Vivendo o mundo eletrônico

Um dos elementos presentes na elaboração e construção dos games é a capacidade que os mesmos têm de despertar o esforço do jogador e recompensar o seu empenho, além de saber desenvolver o trabalho em equipe, indo desde um grupo de jogadores de uma mesma rua até uma grande colaboração internacional, por meio de conexões digitais como a internet. As equipes desenvolvedoras estão sempre buscando modos de motivar os jogadores, seja com desafios mais difíceis, exploração de grandes territórios virtuais ou a criação de jornadas envolvendo vários membros.

Observando todos esses elementos presentes nos games, surgiram ideias de elaborar alguns jogos teatrais baseados nessas perspectivas de recompensa, trabalho coletivo e do movimento corporal como elemento interpretativo, de maneira a usar esse universo virtual para impactar de forma eficaz e marcante as ações cênicas dos participantes da oficina.

Para isso, os exercícios foram elaborados seguindo um critério de quatro características básicas: metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. As etapas mostradas foram criadas por MacGonigal (2012), durante a sua construção do pensamento sobre os elementos que constituem a natureza dos jogos.

Quando falamos de metas, estamos abordando o conceito de criação de um resultado que se espera que o jogador procure alcançar com determinado exercício e, com isso, o participante terá atenção e foco para orientar o seu caminho. Dessa forma, a meta

acaba por criar um senso de objetivo. Aliás, a imprevisibilidade de atingir a meta nos games é que torna essa arte visual tão interessante para muitos jogadores. Na oficina, não apenas a natureza dos trabalhos baseados em jogos eletrônicos, mas também em imagens de animações, traz um conceito de meta a ser alcançada. Assim, era possível observar o acompanhamento do trabalho proposto e também se oferecia um objetivo aos jogadores.

Figura 66 - Mario cumpre sua meta: resgatar a princesa (Game Super Mario Bros.)



Fonte: <<http://www.reinodocogumelo.com/2009/07/existe-algum-final-do-mario-que-nao.html>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 67 - Participantes tentam cumprir sua meta no jogo Desafie o Chefão



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Para trabalhar as regras, falamos sobre as limitações e caminhos a serem percorridos pelos praticantes a fim de atingirem suas metas. A ideia é que por meio da construção ou remoção de obstáculos eles possam explorar as possibilidades e desenvolver sua criatividade, para atingir o ponto almejado. A maioria dos jogos usados na oficina, de animações a games, possuía regras que davam maior ou menor liberdade de movimento e ação, de forma a desenvolver o pensamento estratégico dos participantes.

Figura 68 - Equipando a personagem com os itens disponíveis (Game Free Fire)



Fonte: <<https://blog.zero3games.com.br/free-fire/personagemfreefire/>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 69 - Construindo a personagem para a cena no jogo Personalizando a Personagem



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Já o sistema de *feedback* funciona como um modo de mostrar o quanto os jogadores estão próximos de alcançar as suas metas. Nos games, eles podem assumir os mais variados modelos: se apresentam em forma de pontos, níveis, barras de energia ou progresso, placares, cronômetros e outras tantas formas. Durante a oficina, alguns *feedbacks* foram criados ao longo da execução dos jogos, conforme eles eram executados pelos participantes. Outros estavam presentes em forma de sons, orientações ou comandos criados pelos integrantes. Havia também exercícios que buscavam medir o progresso ao longo da sua aplicação, ao oferecer desafios relacionados com o tempo de uma atividade ou tarefa a ser cumprida, além dos níveis das ações executadas para definir o início ou fim do jogo.

Figura 70 - Feedback da barra de energia e postura de vitória da personagem Chun-li (Game Street Fighter II)



Fonte: <<http://enciclopediadcromos.blogspot.com/2013/01/street-fighter-ii-1991.html>> Acesso em: 16 mai. 2020.

Figura 71 - Feedback na postura de derrota no jogo Desafie o Chefão



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Quando trabalhamos a participação voluntária, percebe-se que essa só terá êxito se todos os envolvidos concordarem com metas, regras e *feedbacks* propostos, assim pode ser criada uma base comum para todos os participantes, de maneira que o trabalho apresentado possa ser feito por múltiplas pessoas. Com isso, se garante um jogo desafiador e árduo, mas que também possa ser compartilhado e prazeroso. Para alcançar essa etapa, foi necessária a criação de fichas dos jogos que foram utilizadas nos trabalhos com o grupo CRISE e oficinas, sendo algumas delas reescritas várias vezes até atingir essa vontade de realizar sua execução de forma voluntária.

O desejo é ir além das fronteiras do mundo dos bytes, pixels e códigos binários, num processo permeado pela confiança do pesquisador na capacidade do ser humano de interagir com os ambientes eletrônicos criados por ele, oferecendo uma ferramenta de interpretação e representação teatral ao público que talvez outros processos não o façam, criando a possibilidade de romper barreiras entre a imagem e o corpo, bem como formas diferenciadas de interatividade interlinguagem.

Na execução das oficinas, não havia necessidade de explicar esses conceitos para os participantes, apesar de eles serem constituídos por meio desses princípios. O foco estava no entendimento e compreensão do jogo e sua relação com a origem imagética.

6.3 Dá poder! Solta magia! Grupo CRISE

No teatro, é muito empregada a necessidade de saber utilizar técnicas para determinados propósitos, além do uso da energia para atingir um objetivo estabelecido. Com este processo não foi diferente. Porém, não há como isso ter um significado transformador se não for capaz de interagir com outros indivíduos. Em uma pesquisa como esta, onde a construção de um caminho de descoberta e experimentação é a base fundadora, há uma necessidade de envolvimento de outras pessoas para compreender esses trajetos a serem trilhados e, assim, evitar descuidos e enganos, tendo para isso a cooperação e participação de outros indivíduos na análise, crítica e, por vezes, reformulação dos jogos teatrais criados.

Com o CRISE, encontrei um ambiente fértil para semear minhas ideias, pois, além de trabalhar alguns aspectos cômicos nas cenas baseadas nas imagens gráficas, uma vez que a comicidade é o foco desse grupo, poderia explorar novos aspectos físicos e de construção da narrativa, encontrando inicialmente um ambiente receptivo e acolhedor à minha proposta.

Dessa forma, surgiu também a necessidade de não atender apenas as ideias de contribuição das minhas reflexões em relação à arte da interpretação e representação, mas

também de responder as carências do grupo em relação a outros aspectos atrelados ao estudo e compreensão da comicidade. Além de oferecer um rumo ao nosso trabalho, que na época estava um tanto desorientado em relação a qual seria o próximo passo. Em parte, esse trabalho oferece um pouco da sua contribuição nesse aspecto.

Outro ponto para aplicação desta pesquisa em conjunto é o fato de não querer criar jogos teatrais apenas com o intuito de serem seguidos, onde os participantes apenas agiriam e pensariam conforme as minhas vontades. Ao longo do desenvolvimento, percebi que havia a necessidade de obter o auxílio dos membros do CRISE como colaboradores, pois a interatividade de longa data permitiu um conhecimento dos trabalhos e linhas de pensamento entre nós, de maneira que eles estavam abertos a novas possibilidades, com o intuito de contribuir de maneira tanto racional quanto intuitiva.

Na quarta, dia 11 julho de 2018, começamos o processo de estudos das imagens gráficas para a cena teatral no grupo. Nessa etapa, o CRISE contava com quatro atores/pesquisadores²⁶ no projeto. Iniciamos os trabalhos no campus do IFCE Fortaleza e posteriormente fizemos um primeiro teste dos resultados no Espaço Cultural O BECO, em Limoeiro do Norte/CE, num evento conhecido como *Aula espetáculo: cenas inspiradas em imagens midiáticas*²⁷. O desenvolvimento se deu por meio de encontros ocorridos frequentemente nas quartas e sábados, somando um total de vinte e dois encontros e duas aulas-espetáculo para realizar os primeiros testes dos exercícios em cena.

Figura 72 - Apresentação da Aula espetáculo: cenas inspiradas em imagens midiáticas, em Limoeiro do Norte/CE



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

²⁶Andressa Marques, Gildo Feitosa, Catarina Viana e Nágilo Menezes. Posteriormente a pesquisa contou com a colaboração da atriz/pesquisadora Amidete Aguiar.

²⁷ O termo imagem midiática foi o primeiro a ser usado para denominar o objeto desta pesquisa, sendo posteriormente substituído pelo termo imagem gráfica, mais condizente com o trabalho.

Toda construção do trabalho foi desenvolvida em três etapas: na primeira focamos nos exercícios baseados em animações em estilo *cartoon*, depois passamos a trabalhar com imagens de animações em estilo *animê* e por último focamos nos jogos teatrais construídos com base em games. Um caminho que sempre teve como objetivo principal propor uma formação para o ator com base em imagens gráficas, mas que poderia também ser aproveitado como elemento de comicidade.

Na primeira reunião, realizei uma apresentação do projeto onde explicava as características do trabalho que iríamos realizar e seus aspectos, além de elucidar alguns pontos de como esses elementos iriam ser adotados e desenvolvidos durante os encontros. Descreverei algumas das principais:

1. O trabalho a ser desenvolvido era um projeto de pesquisa, onde os membros do grupo seriam usados para testar os jogos desenvolvidos teoricamente com base em imagens gráficas, de forma a serem feitas diversas experimentações;
2. Os encontros seriam essencialmente práticos. Haveria um primeiro contato com as imagens usadas para criar os jogos e em seguida eles iriam executar os exercícios propostos no dia;
3. Após o fim da parte prática, haveria uma reunião do grupo, onde os membros deveriam refletir sobre o trabalho realizado e depois tirar as suas conclusões, oferecendo sua opinião no intuito de aprovar o jogo, reprová-lo ou pedir a sua reformulação, para torná-lo mais eficaz. Toda essa etapa seria registrada por meio de gravações em áudio ou vídeo;
4. As opiniões dos participantes seriam levadas em consideração pelo pesquisador. Devendo o mesmo explorar o jogo em outras perspectivas quando aprovado. Reconstruir quando manifestada a necessidade de reformulação, devendo o jogo ser testado novamente posteriormente. Eliminar ou reformular completamente o jogo que for reprovado pelos membros do grupo, podendo uma nova ideia ser testada em outro momento;
5. Não haveria definições de certo ou errado durante a execução dos exercícios, devendo os participantes estarem livres para executar o trabalho proposto da maneira que melhor se encaixasse com os seus limites, desde que observadas as regras propostas anteriormente. Em caso de dúvida ou falta de compreensão das mesmas, o participante estaria desimpedido para improvisar;
6. Alguns jogos poderiam ter duas ou mais etapas de execução, sendo uma espécie de aprendizado gradual da proposta, de modo que os participantes

deveriam seguir para a próxima etapa sem perder o trabalho desenvolvido anteriormente;

7. O projeto de pesquisa consistia em várias etapas de desenvolvimento com os membros do CRISE, onde os encontros eram o primeiro passo, seguidos por uma oficina de formação teatral a ser realizada inicialmente no IFCE - Campus Fortaleza e posteriormente em outros espaços. Por fim, haveria a busca pela publicação de um livro com base nos jogos teatrais usados nos encontros;

8. Quando chegasse o momento de realizar as oficinas, o CRISE iria ser convidado para auxiliar nessa etapa, agora com os seus integrantes assumindo o papel de monitores. Após sua execução, todos receberiam certificados de monitoria, reconhecidos pelos locais onde realizássemos o projeto;

9. Todos os contribuintes da pesquisa seriam reconhecidos como colaboradores da mesma, ao final de todo o projeto de mestrado, determinado pela defesa da dissertação e a obtenção de título por parte do programa de pós-graduação, fazendo parte da composição do livro a ser publicado posteriormente sobre os jogos baseados em imagens gráficas.

Decidi adotar um diário do processo de maneira a registrar os encontros e tudo que iríamos fazer no desenvolvimento do projeto. Foi uma forma de organizar as etapas de evolução do trabalho, mas também para pensar e refletir as realizações, frustrações, começos e recomeços de tudo que aconteceria durante esse percurso. No fim, essa iniciativa acabou sendo de grande ajuda, um diferencial significativo que talvez não oferecesse os mesmos resultados se não tivesse sido adotada.

Ao começarmos o processo de visualização das imagens gráficas e prática dos jogos propostos, houve alguns contratemplos quanto ao entendimento dos mesmos, em decorrência de utilizar muito imagens estáticas dos objetos de estudo. Os membros do CRISE tinham dificuldades em adaptar aquilo para um físico corporal que requer movimento e ação, executando os trabalhos de maneira a demonstrarem estar claramente confusos, sem saber o que fazer e como usar aquilo na cena teatral. Foi um dos primeiros desafios apresentados pelo grupo e que exigiu a busca de outros meios de para compreender o que o pesquisador estava querendo executar naquele processo.

Porém, quando as imagens estáticas foram substituídas por exemplos audiovisuais das animações e games para explicar a natureza do trabalho pedido, a compreensão passou a ser melhor, oferecendo, na maioria das vezes, um resultado satisfatório e interessante: passamos a adotar o vídeo como ferramenta de construção da pesquisa.

14/07/2018

Hoje tentarei a metodologia de oferecer vídeos de animação para estimular a criatividade do grupo para a realização das atividades.

15/07/2018

Ontem tentei uma nova metodologia para a questão da criação de personagens baseados em imagens midiáticas. A utilização de vídeos para o desenvolvimento do processo de construção dos exercícios. O resultado foi muito bom. Gostei quando a Catarina definiu aqueles vídeos como uma inspiração para o desenvolvimento do processo de criação. Uma mudança metodológica que creio ter sido acertada, portanto continuarei a executá-la de agora em diante (APÊNDICE A1).

Durante a etapa de teste dos jogos, havia momentos em que tentávamos aplicá-los na construção de breves cenas teatrais, de maneira a observar suas funções como elemento de representação. Um entendimento que tivemos ao buscar atrelar a comicidade na pesquisa foi a compreensão de um dos mecanismos que fazem parte das imagens de animações, neste caso a deturpação da realidade ocasionada pelas ações das personagens animadas, sendo usadas para gerar o risível nessa mídia.

Foi um grande desafio compreender essa deturpação e ainda mais buscar meios de desenvolver um caminho de tradução intersemiótica dessa arte visual para a cena, mas, como falado no tópico sobre as imagens de animação neste capítulo, a *força toon* acabou por auxiliar muito esse desenvolvimento, como forma de identificar o conceito e também como entender e adaptar esse objeto para os corpos dos integrantes do grupo. Muito dessa adaptação consistia em estimular o físico dos participantes para assumir posturas, movimentos e ações parecidas com as das personagens de animação, criando situações onde essa construção física era utilizada na cena teatral.

As concepções que estruturam o *shojo* e *shonen* deram caminhos para enriquecer a interpretação e representação na narrativa dos participantes. Por meio dos clichês de animês foram criados jogos que trabalhavam principalmente hipérboles de situações, onde o físico do participante poderia criar cenas de grandes disputas por conquistas efêmeras, como no jogo O ÚLTIMO BISCOITO DO PACOTE, onde os integrantes das oficinas concebiam embates pela última bolacha, banana ou fatia de queijo. Assim, ofereciam formas incomuns e divertidas de trabalhar casos cotidianos no espaço cênico, oferecendo um ponto de vista narrativo curioso e interessante.

Dessa forma, a maioria dos jogos pode ser aproveitada no processo, havendo poucas necessidades de reformulação ou eliminação dos mesmos.

Houve também diferenças quanto ao trabalho realizado individualmente e em grupo. Os exercícios fluíam melhor quando executados em equipes de dois ou mais membros,

apresentando um resultado melhor que o individual, não deixando os participantes tão perdidos.

04/09/2018

Fazendo uma revisão dos trabalhos feitos no último sábado, foi possível ver que o desenvolvimento dos exercícios fluiu melhor como execução em dupla, apresentando um resultado melhor que o individual, não deixando os participantes tão perdidos. A diferenciação ficou clara por meio do exercício *O Corpo Esmagado*. Já no trabalho com os personagens de animê, ficou clara a necessidade de trazer adereços, dependendo do exercício proposto. Por exemplo, fica clara a necessidade de adereços cênicos nos exercícios *O Estômago sem Fundo*. No exercício *O Ataque que Veio do Nada*, foram percebidas as potencialidades do trabalho, porém necessitam de um refinamento (APÊNDICE A1).

O uso de adereços na execução de alguns jogos durante a composição de cenas, especialmente para trabalhar melhor os aspectos miméticos das imagens gráficas no corpo, foi um acréscimo que enriqueceu o desenvolvimento da pesquisa.

Ao começar a trabalhar com as imagens dos games, houve o desafio de trazer a mecânica dos jogos eletrônicos para o espaço cênico da forma mais orgânica possível. Foi uma fase onde o conceito da propriocepção era utilizado de forma mais profunda, de maneira a organizar a estrutura física dos participantes e, assim, tornar suas ações naturais, mas de uma forma fantástica. Um exemplo é o jogo FIGHT DE INSULTOS, onde primeiro os integrantes criavam individualmente os golpes que iriam usar em cena, obtendo a consciência corporal dos seus movimentos, para depois aplicá-los acompanhados dos diálogos do conflito a ser levado para espaço teatral.

No final do processo de construção dos jogos, ficaram óbvias para os participantes a relação e a função deles perante a proposta da pesquisa, onde foram compreensíveis suas funções cênicas e cômicas, além das possibilidades de improvisação que eles ofereceram. Adiciona-se a isso o fato de estar clara a evolução do processo ao longo do ano, onde a metodologia de execução dos jogos evoluiu bastante em comparação ao seu início.

Na apresentação dos primeiros resultados no Espaço Cultural O BECO, foi possível ver o trabalho desenvolvido e seu impacto perante o público. Apesar de tratar-se apenas de uma breve demonstração em forma de aula-espetáculo, foi possível perceber o entusiasmo e interação da plateia com a proposta, a maioria formada por adolescentes.

18/08/2018

Hoje, no espaço O BECO, em Limoeiro do Norte, foi possível ver os primeiros resultados do trabalho desenvolvidos por nós. Senti-me mais entusiasmado para desenvolver a minha pesquisa, pois agora vejo que ela pode ter um processo diferenciado e de certa forma atender ao público jovem, como estava previsto na

pesquisa. Agora, é partir para a próxima etapa e evoluir para a linguagem dos personagens de animê (APÊNDICE A1).

Após o término da apresentação, o entusiasmo para desenvolver a pesquisa ficou mais evidente pelos comentários dos espectadores, diálogos que demonstravam que eles estavam muito abertos a esse modelo de interpretação e representação. Vendo o percurso até então como um processo diferenciado, entende-se que esse pode oferecer um estímulo teatral principalmente ao público jovem, como estava previsto nos objetivos iniciais desta pesquisa.

6.4 Essa gente inventa cada coisa: oficina-manual - jogos teatrais a partir de imagens gráficas

Com o intuito de entender melhor os mecanismos dos jogos teatrais criados e sua funcionalidade e eficácia, foram iniciados os trabalhos com o objetivo de levar esses resultados a um grupo maior de pessoas, de maneira a ter uma visão da pesquisa para além do CRISE e, assim, ter uma noção se os objetivos almejados por este projeto estavam sendo alcançados e se era possível fazer novas descobertas.

Dessa forma, foi decidido o início da etapa de realização de uma oficina de formação, onde este pesquisador trabalhou como orientador, tendo os membros do CRISE que participaram do processo de construção dos jogos como seus assistentes, algo já explicado anteriormente. Trata-se de um meio de criar um movimento de duplo sentido, pois da mesma forma que este projeto buscava oferecer uma visão diferenciada sobre a interpretação e representação no olhar dos participantes da oficina, também havia a procura por um aperfeiçoamento e observação dos mesmos pela contribuição oferecida por eles.

Na construção da oficina, foi decidido que ela seria um processo de pesquisa qualitativa, pois ficou claro, ao fim da etapa com os membros do CRISE, que não se trata de um modelo de método quantitativo, pois ele não é baseado na compreensão de resultados de eficácia, baseado em dados e porcentagens de resultados obtidos, onde o pesquisador estaria distante dos envolvidos. Foi um momento em que houve a decisão definitiva de estudar este trabalho pela perspectiva dos participantes e do trajeto trilhado por eles, de forma a obter dados descritivos que envolvam os pontos de vista do pesquisador e os do grupo pesquisado.

Uma vez definidos os rumos metodológicos, foi dada ênfase ao modo como aperfeiçoar esse caminho para a oficina. Para isso, foi decidido que, além de manter muitos dos elementos de elaboração dos jogos, explicados na primeira reunião de desenvolvimento

deles no início da prática com pessoas, também iríamos adicionar formas de registro do andamento do trabalho e das impressões deixadas após o final das oficinas, com foco na documentação em vídeo. O registro audiovisual serviu como um instrumento de reflexão, avaliação e compreensão do projeto e dos resultados alcançados com os membros presentes na oficina.

Todo o trabalho de execução foi realizado com o intuito de, por meio da estruturação dos jogos, construídos por um referencial teórico no esquema imagem, propriocepção, mimese e tradução intersemiótica, possibilitar a busca das respostas aos questionamentos deste pesquisador, de forma a transformar a ação prática dos participantes em ferramenta para alcançar os objetivos almejados.

A etapa foi composta por duas oficinas de formação. A primeira foi realizada no IFCE – Campus Fortaleza, nos dias 13, 16 e 23 de março de 2019, e contou com quatro participantes, servindo como um início dos testes com um público externo ao CRISE, todos alunos do curso de Licenciatura em Teatro do IFCE. A segunda ocorreu na REDE CUCA Jangurussu, nos dias 04 e 05 de julho de 2019, já com as modificações da primeira e agora contando com um público de dez participantes, sendo a maioria de moradores do bairro do Jangurussu, participantes de outras atividades do CUCA, inclusive de sua escola de teatro. Ambos os eventos foram divididos em etapas de quatro a cinco horas cada, somando um total de aproximadamente 20h de atividades. Um público variado em relação à sua experiência com artes cênicas: havia praticantes de teatro amador, os que estavam iniciando seus contatos com essa arte e um ou dois curiosos que queriam saber do que se tratava esse projeto.

Nas oficinas, algumas das principais características dos participantes foram:

1. Os eventos eram compostos, em sua maioria, de jovens, com idades que variavam de treze a vinte e três anos;
2. A grande parte dos participantes fazia teatro há pouco tempo, com período que varia de dois meses até o máximo de três anos;
3. Possuem pouca formação teatral. Na primeira oficina, os alunos da licenciatura eram do primeiro ou segundo semestre em sua maioria, com experiências anteriores não superiores a dois anos, tendo participado de no máximo uma ou duas oficinas de formação. Na segunda, havia membros que estavam tendo sua primeira experiência com teatro; já outros eram membros de grupo de teatro amador ou faziam oficinas de formação promovidas pela Rede CUCA;

4. Houve momentos em que outros integrantes entraram no processo em andamento, estimulados pelos participantes que fizeram parte da oficina desde o início.

Ao começarmos a execução da oficina, este pesquisador, junto com membros do CRISE, tentou aplicar a sistematização dos jogos não de forma fechada e concisa, apesar das regras definidas e organizadas, mas de maneira que pudessem ser realizados de forma aberta e viva, onde os participantes tivessem a possibilidade de adaptar o processo às suas necessidades e características, além utilizar o seu conhecimento anterior sobre as imagens gráficas. Algo essencial para podermos ter visões alternativas sobre como funciona a aplicabilidade dos exercícios criados e suas contribuições para a cena teatral. Uma mescla entre o auxílio oferecido pelo projeto com as deficiências e qualidades cênicas dos participantes.

Além do já mencionado objetivo de trabalhar uma forma alternativa de representação e interpretação, o conteúdo dos jogos teatrais também tinha como abordagem o desenvolvimento da imaginação e observação utilizando a imagem gráfica como referencial; da percepção, atenção e concentração por meio da propriocepção e mimese e o uso da tradução intersemiótica para desenvolver a contracenação e a relação de grupo. Uma interação desenvolvida por uma série de jogos individuais e coletivos, sempre havendo um momento de reflexão por meio de uma conversa informal sobre o trabalho realizado.

Quanto ao processo de análise após a conclusão das oficinas, foi dada ênfase à observação do comportamento dos participantes antes e depois, averiguando as revelações e construções obtidas por eles nesse trajeto. Aparentemente pequenas num primeiro momento, mas bastante fundamentais para a concepção em sua totalidade.

Durante a oficina, também foi possível observar a evolução dessa jornada em seu pensamento e prática, onde uma pequena ideia pode criar um caminho com vários trajetos. Por meio da análise das potencialidades de aparentemente simples objetos, como as imagens de animações e games, foi possível encontrar conexões com outras tantas linhas de pensamento que aparentavam ser distantes, mas que no fim ficaram tão claros os seus vínculos e capacidades para gerar novas criações.

Após a finalização das oficinas de formação, veio o entendimento de como o pensamento humano é um acúmulo de experiências, essas constituídas pela vivência ao longo das nossas vidas e pela nossa capacidade reflexiva em analisar tais experimentações.

Figura 73 - Fotografia de conclusão da oficina Jogos Teatrais a partir de imagens gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

Com base nessa reflexão, pode-se dizer que todo esse trajeto foi, além de uma pesquisa acadêmica, um grande acúmulo de experiências, focadas na busca por um conhecimento da arte teatral. A execução dos jogos pelos participantes promoveu uma recriação do trabalho, onde as experiências passadas durante a criação e primeiros testes desta teoria foram combinadas com as experimentações do tempo presente dos encontros nas oficinas.

Dessa forma, surgiu a necessidade de registrar esses pensamentos e revelações de maneira que este acúmulo de experiências não se perca com o passar do tempo. Tal registro deveria ser feito de modo que quem quisesse ter acesso a essas informações possa ter condições de entendê-las em suas ideias, além de também ser capaz de usar o conhecimento dos jogos para suas próprias experiências. Após algum tempo refletindo a solução mais próxima de atender essas necessidades, foi decidido que era hora de realizar a etapa de criação de um manual de jogos teatrais.

Aproveitando o fato de esta ser uma pesquisa vinculada a um mestrado profissional, portanto devendo ao final da pós-graduação gerar um produto, um manual com os jogos criados ao longo desta jornada se revelou a melhor contribuição oferecida para encerrar esta etapa de estudos, de maneira a preservar e irradiar as ideias contidas neste trabalho. A questão seria: como construir esse manual?

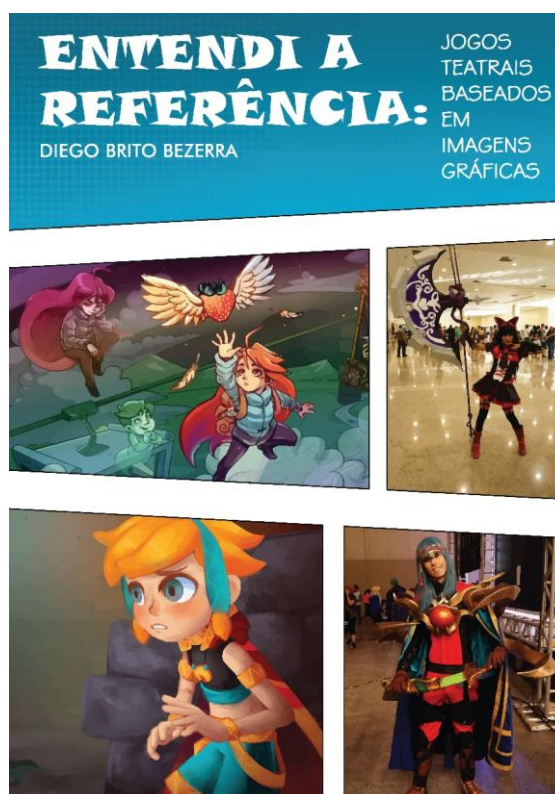
Após algumas análises de dramaturgos conhecidos por seus trabalhos de formação do ator, que posteriormente serão citados na conclusão desta pesquisa, foi visto que o material de formação mais eficaz seria a estruturação de um livro de jogos teatrais com base nos exercícios criados a partir de imagens gráficas, inspirado naquele da pesquisadora Viola Spolin, *Jogos Teatrais – o fichário de Viola Spolin* (2012).

Viola Spolin é um nome muito conhecido no campo da formação teatral, tendo feito várias publicações nessa área ao longo da sua vida. Ela teve um trabalho voltado ao estudo da improvisação e sua utilização em jogos teatrais para estimular o processo de aprendizagem dos atores e demais interessados em artes cênicas, numa união entre teoria e prática.

Jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo; permitir que tudo no ambiente (animado ou inanimado) trabalhe para você na solução do problema; não é a cena, é o caminho para a cena; uma função predominante do intuitivo; entrar no jogo traz para as pessoas de qualquer tipo a oportunidade de aprender teatro; é “tocar de ouvido”; é processo, em oposição a resultado; nada de invenção ou “originalidade” ou “idealização”; uma forma, quando entendida, possível para qualquer grupo de qualquer idade; colocar um objeto em movimento entre os jogadores como um jogo; solução de problemas em conjunto; a habilidade para permitir que o problema de atuação emergja da cena; um momento nas vidas das pessoas sem que seja necessário um enredo ou estória para a comunicação; uma forma de arte; transformação... processo vivo (SPOLIN, 2005 [1963], p. 341).

Os jogos de Spolin são uma atividade que oferece problemas para solucionar problemas, criados com uma função específica e com regras definidas aplicadas numa atividade em grupo e aceitas em comum acordo pelos membros presentes. Porém, também há uma busca pela espontaneidade e o divertimento de todos os envolvidos, de maneira a criar um entusiasmo pelo trabalho proposto e gerar uma alegria e satisfação pelas regras que manterão os participantes jogando, algo similar aos pensamentos desta pesquisa. Com base nisso, ela criou sua metodologia para jogos teatrais.

Figura 74 - Capa do manual Jogos teatrais a partir de imagens gráficas



Fonte: Arquivo pessoal (2019).

O produto final busca refletir algo parecido, usando como base o fichário da pesquisadora, um dos seus trabalhos mais conhecidos, criando o mesmo princípio com os exercícios baseados em imagens gráficas. Uma junção do pensamento e construção das ideias difundidas nas linhas desta pesquisa para uma melhor compreensão do processo, com uma organização estruturada das atividades, de forma a gerar ordenação ao pensamento e de maneira a também haver espaço para a improvisação, uso da imaginação e difusão da espontaneidade.

7 ISSO É TUDO PESSOAL! CONSIDERAÇÕES FINAIS

Agora é chegado o momento de reflexão sobre tudo isso, quando devemos oferecer uma espécie de significado primordial ao que fora mostrado nas linhas destes capítulos, descobrindo todo o sentido da conjuntura criada por este pesquisador. Então, acredito que um pensamento sobre o princípio seja necessário.

Quando se inicia uma pesquisa, o que temos muitas vezes é apenas uma noção do que queremos trabalhar. Algo parecido como uma semente que se planta na terra, onde regamos e cuidamos do solo na esperança de que algo esplendoroso possa nascer do nosso esforço, sem que, contudo, haja garantias de se tal empreitada nos levará a colher as flores almeçadas. Porém, creio que o desafio do trabalho que iremos aplicar, da energia a ser dedicada, do impulso de ver até onde isso nos levará é o que nos leva adiante. Dessa forma, começamos a construir um trajeto e esse cria ramificações com caminhos, alguns planejados e outros não.

O desejo de conhecer e descobrir é parte do ser humano. A curiosidade é algo que nos move a dar o passo adiante; quando sentimos a falta de dúvidas e desafios é o momento de parar ou encerrar essa etapa das nossas vidas e, então, definir o próximo rumo.

Quando encerrados os estudos, as oficinas e as análises de todo o processo de construção das imagens gráficas para jogos teatrais, percebi como ainda estou repleto de dúvidas e desejos sobre como explorar ainda mais este objeto, começando a pensar: qual será a próxima etapa? O que mais podemos criar com esse objeto? Quais novas contribuições ao games, *cartoons* e *animês* podem oferecer as artes cênicas?

Durante a construção dos jogos, com a contribuição dos membros do CRISE e posteriormente com a execução das oficinas de formação, foi possível estabelecer um diálogo construtivo a toda pesquisa. Um caminho que agora se pavimenta com o intuito de não apenas ser um conjunto de exercícios para a interpretação e representação da cena, mas como elemento formador e construtor dela em si. Tudo isso fora criado pela dedicação e interesse dos envolvidos direta e indiretamente neste trabalho.

O jogo teatral sistematizado por meio das imagens gráficas acabou sendo um aprendizado por meio da experiência. Os trabalhos realizados foram consolidados pela ação no aqui e agora, onde o aprendizado desse pesquisador e dos jogadores ocorreu pela entrega à vivência de jogar e aprender jogando, experimentando. Uma relação estabelecida entre os indivíduos e os seus objetos de estudo, no intuito de construir uma ação física, envolvendo o ambiente que os cerca e os demais participantes à sua volta.

Uma pesquisa que fora construída analisando processos de formação do ator consagrados por estudiosos anteriores, esses sempre buscando dialogar com o seu tempo. Devemos sempre ter o pensamento sobre a arte teatral com um pé no tempo daqueles que vieram antes de nós. Afinal, o conhecimento não surge do nada. Ele é uma junção daquilo que veio antes de nós e de que fazemos o uso interpretando e reinterpretando seus conceitos, além de acrescentar novos, estes adquiridos por nossa vivência e experiências pessoais. Com isso, construímos os caminhos do saber e novas formas de pensar e trabalhar o mundo à nossa volta.

Portanto, o antes só poderá ter um significado no presente se ele servir para o crescimento e desenvolvimento do novo. É disso que esta jornada se trata: um olhar para o passado, a fim de poder dialogar com o presente, no intuito de construir um caminho para o futuro, porém não O CAMINHO.

Nos jogos criados neste trabalho, há sempre uma tentativa de conversar com as ideias de necessidade, busca e construção idealizadas por pensadores teatrais como Stanislávski, Meierhold, Antonin Artaud, Eugenio Barba e Viola Spolin. Assim, foi criado um procedimento de formação teatral pela multilinguagem, algo tão presente no pensamento artístico dos nossos dias e buscado por artistas do mundo todo. Uma comunicação sem limitações entre as várias formas de arte.

O teatro, em suas muitas mudanças e transformações, procurou dialogar com a sociedade de seu tempo, buscando ser flexível, atual e capaz de incorporar os elementos sociais, artísticos e culturais da sua época. Um fato que ocorre por ser uma arte essencialmente humana, refletindo o pensamento e a expressividade das pessoas e, por isso, uma das realizações mais antigas da humanidade.

As imagens gráficas se estruturam pela sua capacidade de comunicação, transmissão e consolidação de uma mensagem para as pessoas. Uma mídia que também passou por profundas mudanças, principalmente durante o século XX, criando muitas formas, signos e significados, alguns chegando até mesmo a serem reconhecidos em escala mundial.

Dessa forma, os corpos dos membros do CRISE e dos participantes das oficinas puderam emitir partituras corporais capazes de dialogar com as imagens de animações e games, mas de forma a ter sua própria organicidade e personalidade, traduzindo o contexto imaginário para o real com seus físicos e pelas adaptações sugeridas, com base nas circunstâncias oferecidas pelo corpo para a imagem.

Ao final das execuções dos jogos propostos, tentávamos representar cenas teatrais curtas, com o intuito de utilizar aquilo que fora aprendido ao longo da oficina. Tal ação não

fora idealizada com o intuito de apenas avaliar o aprendizado dos participantes, mas também para começarmos a entender como esses elementos cênicos funcionavam na cena teatral, descobrindo novos ritmos de representação e interpretação, possibilidades narrativas e como tudo aquilo poderia proporcionar um estímulo diferenciado ao ator, especialmente aos jovens.

Após todo esse processo fizemos uma reunião para avaliar todo o trabalho executado. Vejamos alguns resultados.

Certos participantes disseram terem sentido grandes diferenças no processo em relação aquilo que conheciam em termo de formação teatral. As principais mudanças alegadas foram na construção das personagens e no trabalho de improvisação, dando mais liberdade criativa para eles. Também houve relatos de novas maneiras de trabalhar conceitos já conhecidos do teatro: um participante, ao executar o jogo QUEBRANDO A QUARTA PAREDE, diz que percebeu uma forma diferente de realizar essa técnica de comunicação entre ator e público, mais natural e sem ter a necessidade de mostrar estar executando essa ação, não imaginando que isso poderia ser usado numa animação e posteriormente no corpo do ator até ter visto o material usado na oficina.

Muitos afirmaram terem sentido que tudo parecia uma grande brincadeira, sendo possível utilizar esses jogos não apenas no teatro, mas em outras artes que exigem interpretação, como o cinema. Alegaram que a metodologia adotada era de fácil compreensão, pois o uso dos vídeos facilitava o entendimento daquilo que estava sendo proposto. Falaram sobre os estímulos proporcionados pelas imagens gráficas, que eram reconhecidas pela maioria dos integrantes, ajudando no trabalho de adaptação deste objeto para o corpo do ator por meio do uso das suas *memórias afetivas*²⁸.

Houve certo participante que propôs uma troca direta entre os artistas das linguagens cênicas e visuais, onde este trabalho não só poderia ajudar na formação de atores, como também seria capaz de oferecer outras visões criativas para os profissionais que trabalham com estas imagens gráficas. Ele afirmou que isso seria possível por meio da observação dos corpos dos atores que utilizam estas imagens na execução de ações teatrais. Além disso, poderia acontecer de os artistas visuais experimentarem a experiência da oficina, observando como o ser humano insere sua personalidade e seu olhar sobre a imagem de animações e games por intermédio do seu físico.

²⁸ Segundo os participantes, tratam-se de memórias de quando viram as imagens gráficas usadas na oficina durante a infância, por meio da televisão, internet e games. Falamos sobre isso no capítulo 2, das imagens gráficas e suas influências, quando abordamos as seis etapas de consumo das imagens como *alimentação, geração de novas imagens, gula e transformação*.

Também houve a proposta de trazer um vídeo game para a oficina e fazer os participantes jogarem pelo menos uma fase, para experimentarem melhor a mecanicidade dos personagens e assim terem uma melhor compreensão de como adaptá-la para os seus corpos.

Quando perguntados sobre as dificuldades oferecidas pela oficina, eles alegaram que o maior problema era trazer uma espécie de “mágica” que reverbera nas imagens de animações e games para a cena teatral, como: adaptar no corpo efeitos de luzes que embelezam a movimentação das personagens, além de posições e ângulos de câmera e edição de filmagem que destacam certas ações.

Ao final, a sensação geral foi de uma atividade bastante proveitosa e enriquecedora, capaz de oferecer outro olhar sobre o processo de interpretação e representação de personagens, além de uma interação multilinguagem.

Não há o intuito de afirmar que o trabalho criado por esta linha de pensamento seja a ideia de formação do ator para o século XXI, afirmação que seria de uma natureza soberba e arrogante. Além disso, um desrespeito a outros pesquisadores que buscam oferecer novos rumos para as artes cênicas e uma desconsideração aos trabalhos já consagrados na história do teatro, mesmo que alguns tenham sido produzidos há várias décadas ou séculos, pois ainda possuem uma forte influência no pensamento e construção da cena e na formação de atores.

Além disso, não existe o *método* de formação do ator, pois, como disse Ferracini (2003), esse nunca estará completamente formado, pois o teatro não é uma fórmula esperando ser comprovada. Trata-se da exploração de territórios com o objetivo de alcançar determinados resultados, num processo de colonização do próprio corpo e mente. Muitas vezes isso ocorre de forma subjetiva, cabendo ao artista encontrar meios de estruturar o trabalho das suas ações, para depois buscar o seu desenvolvimento e assim transmitir suas ideias para outras pessoas, como os espectadores.

Portanto, a pesquisa teatral é um emaranhado de caminhos que leva para várias direções, onde você nunca chegará a uma resposta soberana. Conforme há o acesso às informações sobre esse tipo de conhecimento, é comum haver sua interpretação, que varia dependendo do indivíduo que tenha contato com essas informações, como atores, diretores, pesquisadores e demais interessados.

O que proponho nesta pesquisa é um caminho, um trajeto a ser percorrido para possibilitar uma idealização, a representação e interpretação do ator em cena, estas consideradas antiquadas em relação ao conceito da presentificação, mas capazes de oferecer seus próprios valores. A estrada que perpassa a imagem, propriocepção, mimese e tradução

intersemiótica tem como propósito usar seus elementos para se chegar a esse resultado pela via prática, onde jogos teatrais podem oferecer uma visão atraente e interativa para a cena.

A imagem mostra como os seres humanos possuem a capacidade da interação e a influência; a propriocepção revela como o corpo é capaz de reagir a essa atuação; a mimese é a resposta proporcionada pelo nosso jeito de interpretar esse contato; e a tradução intersemiótica é a criação gerada pela multilinguagem, que parte da concepção da arte dos dias atuais em suas diversas versões e facetas. E qual melhor expressão artística para isso que não o teatro?

Permitir que a interatividade faça parte da criação do ator, deixar que circule até atingir o pensamento e o físico do indivíduo, abrindo o caminho para atingir territórios ainda pouco explorados. Brincar com as possibilidades oferecidas, quebrar a rigidez das regras e criar uma organicidade divertida, como as crianças que criam seus mundos e fantasias e atuam neles com toda a naturalidade e expressividade que lhes é única e natural.

Toda imagem tem como função transmitir uma mensagem, que implica a criação de um pensamento e interpretação, sendo capaz de estimular o corpo a realizar alguma ação, mas que em termos cênicos ainda parece ser pouco explorada, mesmo estando na era das imagens. Elas moldam a nossa realidade, influenciam o nosso pensamento e constroem nossa criatividade.

Não há anseios de que esta pesquisa vá ser uma forma definitiva da interatividade das imagens gráficas com a cena teatral, pois ela está em constante mudança, assim como o teatro sempre passou por transformações. Por isso, todo este trabalho foi revelador, pois ele abriu portas para novas possibilidades, sendo capaz de proporcionar sensações de prazer e satisfação.

Chego a este ponto com o pensamento de que não é o fim, mas sim um trecho alcançado de uma longa estrada a ser construída, e por isso mesmo mais interessante, pois quando não há mais dúvidas ou objetivos, é porque ela chegou ao final. A pesquisa proporciona sua continuidade, assim como a construção da técnica nos permite tirar o melhor proveito possível da reflexão.

Se com isso conseguirmos recriar a capacidade de mostrar os encantos e a vida proporcionada pelo fazer teatral, por meio da verdade cênica, com o uso de um corpo vivo, orgânico e estimulado, então ainda haverá um futuro ainda mais longínquo dessa manifestação humana à nossa frente, onde poderemos ter um enorme prazer em apreciar, executar, estudar e dialogar com essa arte tangível, infindável e encantadora.

Jogar e se jogar! Pois o jogo, o aprendizado e a vivência nunca terminam. Aqui se encerra esta experiência, esperançoso de que você semeie a semente do começo.

REFERÊNCIAS: O CÍRCULO DOS SÁBIOS

BAITELLO JÚNIOR, N. **A serpente, a maçã e o holograma. Esboços para a teoria da mídia.** São Paulo: Paulus, 2010.

BATISTELLA, D. **Palavras e imagens:** a transposição do mangá para o anime no Brasil. Tese (Doutorado em Letras). Programa de Pós-graduação em Letras. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

BERTHOLD, M. **História Mundial do Teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

BONFITTO, M. **O ator compositor.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

BURNIER, L. O. **A arte do ator:** da técnica à representação. 2. ed. Campinas: Unicamp, 2009.

CABRAL, B. **Drama como método de ensino.** São Paulo: Hucitec, 2006.

EVREINOV, N. **El teatro en la vida.** Buenos Aires: Leviatã, s/d.

FERRACINI, R. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator.** Campinas: UNICAMP, 2003.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas:** elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

GAMA, M. M. da. A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação. **Revista do BNDES**, Rio de Janeiro, nº 42, dez. 2014, p. 142-143.

GEBAUER, G. **Mimese na cultura:** agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

GRAVETT, P. **Mangá:** como o Japão reinventou os quadrinhos. Trad. Eden Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006.

HANNA, T. **Corpos em revolta**: uma abertura para o pensamento somático. Rio de Janeiro: Mundo Musical, 1972.

LEHMANN, H. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MARÇAL DOMINE, M. B. **Proprioception, perception et lecture du corps - Application à la formation de l'acteur**. 1. ed. Sarrebruck: Éditions universitaires européennes, 2012.

MOLINÉ, A. **O grande livro do mangás**. São Paulo: JBC, 2006.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Animativ, 2011.

PIERCE, C. S. **Semiótica**. 4. ed. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva S.A, 2003.

ROUBINE, J. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SANTAELLA, L. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SOARES, G. T. **Cosplay**: imagem, corpo e jogo. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2013.

SOUSA, C. T. M. de. **“A voz do dono e o dono da voz”**: propriocepção na preparação vocal do ator. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

STANISLAVSKI, C. **A construção da personagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011a.

_____. **A preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011b.

WINTERSTEIN, C. P. **Mangás e animes:** sociabilidade entre cosplayers e otakus. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Programa de Pós-graduação em Antropologia Social. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

APÊNDICES

A.1 Diário do processo de construção dos jogos teatrais baseados em imagens gráficas

12/07/2018

Até aqui, tenho tentado fazer os exercícios baseados em animação e usando a ideia da *força toon*, porém acredito ser agora o momento mais propício para tentar levar outros conceitos das animações para este processo. Portanto, hoje decidi levar a ideia de adaptar alguns clichês de animação e transformá-los em exercícios.

14/07/2018

Hoje tentarei a metodologia de oferecer vídeos de animação para estimular a criatividade do grupo para a realização das atividades.

15/07/2018

Ontem tentei uma nova metodologia para a questão da criação de personagens baseados em imagens midiáticas. A utilização de vídeos para o desenvolvimento do processo de construção dos exercícios. O resultado foi muito bom. Gostei quando a Catarina definiu aqueles vídeos como uma inspiração para o desenvolvimento do processo de criação. Uma mudança metodológica que creio ter sido acertada, portanto continuarei a executá-la de agora em diante.

24/07/2018

Neste momento, creio estar próximo do desfecho dos processos de construção de exercícios para personagens baseados em animações. O desafio, creio, agora será transformar isso em algo para uma cena contínua, como um esquete. Creio ter que pedir auxílio ao meu orientador para esta etapa.

25/07/2018

Hoje continuamos com os exercícios baseados em personagens de animação; a metodologia de trazer os vídeos para explicar os exercícios tem se mostrado eficaz.

03/07/2018

Ao analisar o conceito da comicidade de Henri Bergson me veio a ideia de que não é por esse mecanismo que a comicidade das imagens midiáticas ocorre, mas sim pelo fato delas ocasionarem uma deturpação da realidade.

10/07/2018

Hoje demos início ao processo de criação por montagem de cenas baseadas nos jogos criados até aqui. Foi um processo muito proveitoso para o desenvolvimento da pesquisa, ver os jogos sendo usados na construção de cenas teatrais. Um elemento que ficou evidente para o desenvolvimento do trabalho foi a utilização das trilhas sonoras, sendo um elemento adicional à pesquisa muito enriquecedor que creio que será utilizado quando usarmos os outros aspectos da pesquisa.

18/08/2018

Hoje, no espaço O BECO, em Limoeiro do Norte, foi possível ver os primeiros resultados do trabalho desenvolvidos por nós. Senti-me mais entusiasmado para desenvolver a minha pesquisa, pois agora vejo que ela pode ter um processo diferenciado e de certa forma atender ao público jovem, como estava previsto na pesquisa. Agora, é partir para a próxima etapa e evoluir para a linguagem dos personagens de animê.

01/09/2018

Agora, estamos entrando em uma nova fase do processo de pesquisa, ainda em personagens de animação, mas agora indo para os personagens de animê; acredito que alguns aspectos dessa forma de arte podem oferecer recursos cômicos interessantes, dependendo de como esse processo de adaptação possa ser conduzido.

04/09/2018

Fazendo uma revisão dos trabalhos feitos no último sábado, foi possível ver que o desenvolvimento dos exercícios fluiu melhor como execução em dupla, apresentando um resultado melhor que o individual, não deixando os participantes tão perdidos. A diferenciação ficou clara por meio do exercício *O Corpo Esmagado*. Já no trabalho com os personagens de animê, ficou clara a necessidade de trazer adereços, dependendo do exercício proposto. Por exemplo, fica clara a necessidade de adereços cênicos nos exercícios *O Estômago sem Fundo*. No exercício *O Ataque que Veio do Nada*, foram percebidas as potencialidades do trabalho, porém necessitam de um refinamento.

29/09/2018

Havia uma série de dúvidas sobre como seria a funcionalidade dos exercícios hoje, especialmente sobre o exercício da *Transformação*, mas o resultado se mostrou muito interessante, especialmente com a adição de adereços ao processo de construção das personagens. Os exercícios individuais ainda precisam ser refinados, já os em grupo aparentam ter uma grande funcionalidade; talvez buscar o desenvolvimento de mais exercícios em grupo. Pela primeira vez, é falada a ideia de inspiração por parte dos membros

do CRISE, algo que segue o processo de estruturação de adaptação da imagem midiática em jogos teatrais.

06/11/2018

Como encerramento do primeiro passo do processo de pesquisa, agora partiremos para uma nova etapa: adaptação dos mecanismos dos games para a cena teatral. Para começar, vamos criar as nossas matrizes que, nesta etapa, serão chamadas de avatares. Cada membro do CRISE receberá na construção dos avatares uma imagem base e alguns vídeos do avatar em ação nos games para podermos trabalhar sua adaptação para os nossos corpos.

17/11/2018

Para hoje, iremos trabalhar o uso base das nossas novas matrizes, utilizando os movimentos das personagens que estudamos. Acredito que o uso do vídeo como inspiração às matrizes possa ser muito útil, sendo o maior desafio adaptar a mecânica dos games para a cena teatral.

23/11/2018

Percebo que um dos desafios a serem superados nesta etapa será tornar os personagens mais orgânicos, aprendendo a como mesclar seus movimentos mecânicos de jogo para uma nova ideia de representação teatral mais viva. Acho que o nosso último trabalho me proporcionou algumas ideias a esse respeito.

24/01/2019

Depois de um intervalo das atividades do grupo, chegou a vez de retomarmos nossos trabalhos e continuar os estudos de jogos teatrais por meios de imagens midiáticas de games. Hoje nós trabalhamos o exercício denominado de *Desafio do Chefão*, uma adaptação para a cena teatral do conceito dos desafios ao *boos* dos antigos games de 8 e 16 bits. A execução do processo começou de maneira simples, com os participantes tentando compor os movimentos básicos do herói e do chefão que iriam ser usados na cena: movimentos de herói e chefão atacando, herói e chefão sendo acertados pelo ataque um do outro, eles agindo quando ganham ou perdem os jogos e outros movimentos básicos. Depois fizemos uma retomada aos exercícios antigos, em especial ao *Um Ataque do Nada*, com uma proposta diferenciada da vez anterior que executamos. Por fim, tentamos realizar os primeiros trabalhos com o texto que vamos adaptar com essa concepção de trabalho, *Se eu Não Morresse Amanhã*. Primeiro, fizemos uma leitura dramática da cena 1 e, em seguida, procuramos ver cenas onde o trabalho que fizemos com os exercícios do dia poderiam ser encaixados. Realizamos uma avaliação do trabalho ao final do dia. Pelo que foi demonstrado pelos participantes, o *Desafio do Chefão* é um trabalho interessante e com potencial, mas o *Um Ataque do Nada* ainda precisa de ajustes,

pois a proposta não foi satisfatória. Um detalhe interessante foi a colaboração da Catarina com a ideia de que o processo dos jogos remete à estética do teatro do absurdo. Um ponto que pode ser interessante de ser abordado na pesquisa. Já estamos trabalhando no desenvolvimento da oficina do grupo baseado neste trabalho e espero estar com todo o material pronto até lá.

26/ 01/ 2019

O momento é de definição dos últimos momentos do trabalho baseado em imagens midiáticas de games. Hoje executamos os jogos denominados de *A Conflito em Turnos* e *Personagem em Terceira Pessoa*, onde procuramos trabalhar características de games de aventura e RPG. No primeiro, há uma tentativa de criar os embates em que cada personagem ataca ou se defende fazendo uma ação por vez, mas agora trabalhando situações do cotidiano. Um jogo que oferece uma perspectiva diferenciada ao conceito do conflito teatral, onde a ação e reação das personagens estão atreladas a movimentos mecânicos que podem ser repetidos, além de estarem acompanhadas de objetos que podem oferecer “poderes” para atacar ou se defender das ofensivas do outro. Um processo que, se for refinado, torna-se bastante interessante. Já no segundo, temos um exercício baseado na ideia da personagem tendo suas ações controladas por um “jogador”, onde a personagem oferece alguns movimentos básicos para os comandos do jogador e este deve utilizá-los para realizar uma missão. Um trabalho que auxilia na percepção espacial e talvez possa ser usado com a participação do público no comando da personagem como jogador.

02/02/2019

O dia de hoje foi marcado pela experimentação de um exercício que eu já vinha refletindo faz bastante tempo, denominado de *Fight de Insultos* e também a revisão do jogo *Punição Mortal sem Dor*. O *Fight de Insultos* foi um dos primeiros jogos pensados nesta pesquisa e pode-se dizer que ele é um dos elementos inspiradores para a composição deste projeto. A temática dos games é algo que tem aprimorado bastante o desenvolvimento e a evolução da pesquisa e, nesse jogo, temos a ideia de usar a mecânica dos jogos de luta, fazendo uma tradução para o elemento cênico, utilizando palavras de insultos, sendo esses acompanhados de “golpes de luta” pré-determinados, como se fosse um combate entre dois personagens de games. O jogo foi um dos mais fluentes e funcionais até agora, por isso pretendo repeti-lo no próximo encontro. Uma forma diferenciada de promover, com características cômicas, o conflito teatral. Também hoje fizemos a repetição do jogo *Punição Mortal sem Dor*, o qual passou por transformações para melhorar sua funcionalidade como

jogo teatral. A divisão do jogo por etapas: tema, revelação e ação bruta ajudou na fluência da dinamicidade do jogo, caracterizando um resultado satisfatório dessa vez.

06/02/2019

Hoje continuamos com o exercício do *Fight de Insultos*, onde foi possível ver a evolução dos jogos das imagens midiáticas e oferecer processos interessantes de construção cênica, além de ter demonstrado ser o jogo mais bem desenvolvido do processo, abrindo várias possibilidades teatrais e cômicas.

20/02/2019

Foi o nosso último encontro antes do carnaval e o início da oficina. Buscamos nesse dia trabalhar os últimos jogos de imagens midiáticas baseados em games. Os jogos tinham como conceitos mais elementos de narrativa dos games, como o jogo *Personalizando a Personagem*, que ajuda na questão da narrativa por meio do uso de itens para as personagens. O jogo *A narrativa não-linear* oferece o conceito das múltiplas possibilidades narrativas oferecidas pelas ações da personagem e o *Evento Programado* auxilia nas reviravoltas narrativas que os games podem oferecer à história do jogo. Para os participantes, ficaram claras a relação e a função dos jogos perante a proposta da pesquisa, onde ficaram também compreensíveis suas funções cênicas e cômicas e as possibilidades de improvisação que eles oferecem, além do fato de ficar clara a evolução do processo de pesquisa ao longo do ano, onde a metodologia de execução dos jogos evoluiu bastante em comparação ao seu início.

A.2 Anúncios das oficinas de formação e apresentação dos exercícios

Aula-espetáculo: cenas inspiradas em imagens midiáticas



O BECO
Espaço Cultural

APRESENTA

AULA ESPETÁCULO
Cenas inspiradas em imagens midiáticas

18 de agosto (sábado)
17 horas - Entrada Grátis

Grupo de Pesquisa em Comichada e Riso

ESPAÇO CULTURAL - O BECO
Rua Prof Ricart, 455 (Em frente a Padaria do Pepeta)
centro - Limesiro do Norte
☎ 88 9996.1301

apoio:
Limoarte
Lembranças Personalizadas
Rua Prof Ricart, 468
☎ 88 9996.1301

Oficina jogos de imagens midiáticas



OFICINA JOGOS DE IMAGENS MIDIÁTICAS

LOCAL: IFCE FORTALEZA
DATAS: 13/03 18:30 ÀS 20:30
16/03 8:00 ÀS 12:00 E 13:00 ÀS 17:00
20/03 18:30 ÀS 20:30 E 23/03 8:00 ÀS 12:00
CONTATO/WHATS: 996977698



CRISEGRUPO@GMAIL.COM



Oficina: Jogos teatrais a partir de imagens gráficas



JOGOS TEATRAIS A PARTIR DE IMAGENS GRÁFICAS

DIAS: 04 E 05 DE JULHO
HORÁRIO: 08H ÀS 12H (MANHÃ) E 13H ÀS 17H
(TARDE)
LOCAL: CUCA JANGURUSSU



CRISEGRUPO@GMAIL.COM

