

Visualidade e tecnologias nos espetáculos contemporâneos: processos de criação e resultados artísticos

Sylvie Baillon

Le Tas de Sables - Ches Panses Vertes (Rivery/França)
Université de Picardie Jules Verne (Amiens/França)

Tradução: Marina Albuquerque¹



Figura 1 - Sylvie Baillon. Conferência *Visualidade e o papel das tecnologias atuais nos espetáculos contemporâneos, processos criativos e resultados artísticos. Qual é o objeto?* 3º PRO-VOCACÃO, 2019, UDESC. Foto: Jerusa Mary.

¹ Mestre em Linguística Aplicada pela UFRJ e membro do Programa de Estudos em Representações da Antiguidade – PROAERA.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2595034702212019236>

Resumo: Se a encenação é “tornar concreta/visível” uma ideia, um devaneio, um texto, apoiando-se numa dramaturgia compreendida em seu sentido plural (seja a partir de um texto ou a partir de um processo de escritura cênica), ela passa pelo objeto ou objetos, mais ou menos opacos, como Julie Postel demonstra em sua recente tese, ou fenômenos de presenças – que poderiam então definir o teatro de bonecos. A princípio falarei sobre uma busca por presença em um dos meus espetáculos, envolvendo a imagem em 3D, *Une tache sur l'aile du papillon* (*Uma mancha sobre a asa da borboleta*), texto de Alain Cofino Gomez. Na sequência, falarei sobre um espetáculo que acompanhei, *#Humans*, de Lucas Prioux, que trabalhou em outro tipo de boneco digital. O que isso aponta para a dramaturgia? Na minha posição de pedagoga de encenação, eu parto do pressuposto de que não sei qual é o objeto que o aluno está procurando, e ele também não. E isso não passa, claro, por uma grande tecnologia. Então vamos juntos procurar qual é o objeto dessa experimentação que é uma “encenação”.

Palavras-chave: Dramaturgia. Encenação. Pedagogia. Tecnologia.

Abstract: If staging means “rendering concrete/visible” na idea, a reverie, a text, based on dramaturgy understood in its plural sense (from a text or process of “writing” on the stage), it passes through the object or objects, more or less opaque as Julie Postel demonstrates in her recent thesis, or phenomena of presence – which could then define the puppetry. At first I will talk about a search for presence in one of my shows, involving the 3D image, *Une tache sur l'aile du papillon* (*A spot on the wing of the butterfly*), text by Alain Cofino Gomez. Secondly, I will talk about a show I accompanied, *#Humans* by Lucas Prioux, who worked on another type of digital puppet. What does this bring about dramaturgy? In my position as a staging pedagogue, I start from the assumption that I do not know what is the object the student is looking for. And he, too, does not. And that does not pass, of course, by a great technology. Then we go together to find what is the object of this experimentation, an experience that is a “staging”.

Keywords: Dramaturgy. Staging. Pedagogy. Technology.

Completo minha própria apresentação, para saber de onde falo. Após meus estudos em Letras, origem da minha sensibilidade particular com a língua, fui autodidata na companhia fundada pelos meus pais em 1979. Tornei-me profissional em 1991 e tive a chance de estar entre os três jovens profissionais a terem feito a única formação contínua em “direção/encenação” em 1993/1994/1995,

realizada por Margareta Niculescu, no IIM (Instituto Internacional da Marionete). Aprendi muito sobre dramaturgia e direção de atores.

O teatro, e especialmente o teatro de marionetes, é constituído por uma relação particular entre o texto e a imagem, se, assim como o é para mim, o texto é o fundador de um projeto de espetáculo - o que não é o caso para todos os criadores, nem é necessário que seja.

Trabalho com atores vivos no processo de encomenda de temas. O que me interessa é sua língua, ou seja, seu estilo. Tenho a sorte de trabalhar com alguns autores parceiros: Alain Cofino Gomez, Jean Cagnard, François Chaffin...

A dramaturgia que realizo no processo de trabalho é constituída tanto pela análise do texto (antes, portanto) quanto pela leitura do que leio e vejo no palco (como o intérprete da marionete – que se encontra “dentro e fora” daquilo que manipula – age no palco).

Há bastante tempo deixamos a dramaturgia aristotélica (causa-efeito), e trata-se de identificar hoje *De quoi la dramaturgie est-elle le nom?* (O que chamamos de dramaturgia?), como o título da obra de Marion Boudier, Alice Carré, Sylvain Diaz et Barbara Métais-Chastanier, em cujo capítulo “falta” (*manque*) escrevem:

Em plena busca por uma estética singular, não submissa às regras da composição teatral, as companhias de artes cênicas ainda não institucionalizadas veem, portanto, na dramaturgia um novo campo de reflexão. (2014, p. 89).

Uma das questões, tanto na prática como na pedagogia do teatro pela marionete, é, entre outras, a questão da fala de um lado e do imaginário cênico de outro, que pode se resumir nas questões: qual é o seu objeto, o objeto da representação? E quais objetos vou pôr em jogo? Em quais relações com o espaço? Esses objetos podem ir de um objeto físico a uma luz ou um som (fenômenos ondulatórios), que dão conta de presenças. E que técnicas/ tecnologias utilizar para colocá-las em jogo?

Vou me apoiar na minha prática de artista, em particular sobre minha última criação, e em seguida na minha prática de pedagoga.

Todos temos referências convencionais, assim como saberes, mas também representações já prontas. Um amigo músico, eletroacústico, me dizia que, quando se inventam novas ferramentas, inventam-se novas formas. É inventando a plaina que se inventa a cômoda, e não o inverso. Antes da invenção do domínio das ondas e dos instrumentos como o teremim, não havia esses sons até então inauditos, no real sentido do termo. Hoje a música eletroacústica é quase clássica.

Dependemos, portanto, das ferramentas que temos para escrever o palco. Há novidades em todos os tempos (da pederneira ao lápis). Hoje “as novas tecnologias”, como dizemos, para alguns já são um pouco antigas, como o registro sonoro de qualquer suporte, o vídeo, e as ferramentas virtuais.

Então, em que direção essas novas ferramentas nos conduzirão?

Para a produção de imagens, estamos no começo do virtual e da imagem 3D, especialmente para sua utilização no palco. A questão da utilização desses meios, como a questão das imagens de vídeo, interpela sobre a fascinação que temos por tais ferramentas, da qual apenas entrevemos o que pode trazer para nosso campo disciplinar.

Vou, portanto, basear-me em minha última criação, *Une tache sur l'aile du papillon* (*Uma mancha na asa da borboleta*), que exigiu a experimentação de uma marionete aumentada.

Na origem do projeto, está o fato de que abordo a guerra numa criação a cada dez anos. A situação “guerra” funciona para mim como uma metáfora paroxística da nossa maneira de ser no mundo, e/ou da maneira como a contamos para nós mesmos.

A guerra é o nome de um fenômeno que mergulha o homem num estado-limite.

Em 1990, o espetáculo *Dieu est absent des champs de bataille* (*Deus está ausente dos campos de batalha*), adaptação de *La main coupée* (*A mão cortada*), de Blaise Cendrars, e dos poemas de Guillaume Apollinaire, colocava a questão do sentido do engajamento, na guerra,

já que Blaise era um voluntário. A guerra era majoritariamente uma evidência para os combatentes: era uma conquista de territórios físicos e uma maneira de “defender” o que nos havia (de)formado e os valores a que estamos ligados(as). Os corpos se confrontavam e ficavam destruídos. As palavras remetiam a uma realidade. As condutas deviam ser heroicas. A paz? Era a do vencedor. Parti de um rito mortuário da Oceania, no qual as pessoas construíam efígies dos mortos, que colocavam em grutas e tiravam-nas uma vez por ano para levar-lhes presentes. O objeto deste espetáculo era, portanto, a memória dos soldados da Primeira Guerra Mundial, muito presente no território onde moro. As marionetes eram feitas em cercas de jardim, para materializar a sensação do sangue escorrendo num quadrado de areia de argila, interrupção da História.

Em 2000, o espetáculo *La scie patriotique (A serra patriótica)*, de Nicole Caligaris, abordava a questão da ideologia dominante que quer nos fazer crer que há uma guerra em algum lugar, e que nós a buscamos desesperadamente, para estarmos dentro da ação, da agitação. Não sabemos mais onde estão os territórios a serem conquistados. Os corpos sofrem. As palavras têm ainda uma potência de evocação... todos anti-heróis. Até mesmo os canalhas em potencial. A paz? Que paz (mesmo)? As marionetes, não manipuladas, foram feitas no sentido estrito de papel para embrulhar carne. O texto era dito pelo ator com uma espécie de energia xamânica, os sofrimentos físicos eram camuflados por uma dançarina butô. A única marionete vítima de violações era uma inspirada nas bonecas de cera. E a cenografia fazia referência aos quadros de Velickovic, universo frio e escuro. Vazio.

Hoje, a guerra está por toda parte, de qualquer modo ela nos é assim contada.

As guerras são sociais, econômicas, civis, íntimas, territoriais, financeiras, de poder, psicológicas, de energia, climáticas, cirúrgicas. Os combatentes estão em toda parte tão anônimos quanto suas vítimas. Os conflitos não têm mais fronteira e os protagonistas desta peça falam

sobre isso ou vivem este estado de batalha interminável no cotidiano. (GOMEZ, 2014).

Atualmente, temos geografias reais, mas também virtuais. Temos identidades igualmente reais e virtuais.

Num museu da Primeira Guerra Mundial, vi uniformes autênticos... para crianças de cinco anos. Isso servia como ferramenta de propaganda para que as famílias admitissem que os pais, os tios partissem para a guerra.

Somos, hoje, bombardeados por imagens que, cotidiana e repetidamente, nos apresentam conflitos como dos videogames, numa confusão de realidade. Somos bombardeados, inundados com imagens que não sabemos mais se são reais ou ficcionais. E todas essas imagens têm um poder de fascinação. E, portanto, de propaganda. Basta ver o site do *Ministère des Armées* (Ministério da Defesa) francês para se convencer disso.

Hoje, com os drones, “a noção de ‘guerra’ propriamente dita entra em crise” (CHAMAYOU, 2013, p. 30), uma vez que não há mais corpo a corpo (majoritariamente), nem exposição à violência física, e, portanto, não há mais herói possível. Alguns dos combatentes fazem a guerra como funcionários atuando a partir de Nevada. Todos covardes? Sobretudo, todos alvos em potencial.

Então, a paz?

Faço a encomenda do texto - já que esta é sempre a base do meu trabalho - a Alain Cofino Gomez.

Resumo da história: num quarto hospitalar, uma criança psicótica estabelece uma relação amigável com sua alucinação, um soldado da Primeira Guerra Mundial, um soldado de 1915, um zuavo e um cavaleiro japonês do período Edo, figuras de todas as guerras. Um médico tenta identificar seu problema. De repente, o prédio colapsa e o acesso ao quarto da criança fica bloqueado. Uma enfermeira, o médico e a criança são obrigados a passar algum tempo juntos, presos neste quarto, até a chegada do socorro...

A psicose é um transtorno psiquiátrico no qual podem ocorrer delírios, alucinações, violências irreprímíveis, ou ainda uma percepção distorcida da realidade.

Uma alucinação se define enquanto percepção sensorial na ausência de estímulo externo. As alucinações se diferenciam das ilusões, ou distorções perceptivas, que são a má percepção de estímulos externos. As alucinações podem surgir sob qualquer forma e afetar qualquer sentido, da simples sensação (luzes, cores, gostos, cheiros) a experiências, como perceber inteiramente, mas de uma maneira anormal, animais ou humanos, ouvir vozes, e ter sensações complexas do tato.

Alain realmente encontrou essa criança psicótica que vivia com um soldado, num serviço pediátrico de um hospital psiquiátrico.

Então minhas questões dramáticas são: como retratar a confusão dessas realidades no palco? Como representar uma alucinação (da criança)? O texto é fragmentário, mas há uma história que se constrói: como executá-la?

Os personagens são traduzidos por diferentes presenças. Para os personagens do médico e da enfermeira, há atores (que dão a escala um), e uma criança em marionete quase realista (para que ela seja crível frente aos atores). A vontade também de trabalhar a manipulação como tratamento médico.

Para aquilo que é da alucinação:

Uma alucinação é uma presença particular: ela é verdadeira para a criança, deve ser crível para o público, mas os dois personagens da enfermeira e do médico, e a menininha (a marionete como o menino) não a veem.

E não é nem uma aparição, nem um fantasma.

Lancei, portanto, uma hipótese: projetar a imagem em 3D dos uniformes sobre uma marionete-tela que, funcionando como uma marionete e manipulada ao vivo, deveria manter a projeção à medida que ela se mexesse.

Tornar “real” o alvo: fazer a marionete-tela coincidir com a imagem, um desafio técnico a serviço de uma dramaturgia.

Partimos de verdadeiros uniformes para crianças datados da Primeira Guerra Mundial. Eu gostaria de recuperar a emoção pela qual eu tinha sido tomada quando os vi no *Historial de Péronne*, o museu.

É por isso que a marionete não tem cabeça. É uma alegoria e toda tentativa de colocar-lhe uma cabeça anedotizava a proposta.



Figura 2 - Pequeno uniforme (para uma criança de 6 anos) que foi escaneado para o boneco. Uniforme do ano de 1915. Foto: Waide Somme

Temos uma escola de imagem em 3D (filme de animação e videogames¹), no departamento da *École Supérieure d'Art et de Design em Amiens*, que estava interessada em trabalhar neste projeto. De fato, é difícil, pedagogicamente, fazer compreender que uma imagem não é apenas uma imagem. E isso lhes dava uma bela experiência com desafios artísticos genuínos.

Para a maior parte dos nossos jovens, “uma imagem é uma imagem”. Portanto, toda imagem coloca a questão da sua interpretação: como ela é produzida, que história ela conta, pela sua composição, dentre outras coisas?

A junção dos quatro uniformes forneceu um modelo virtual que fosse compatível com as quatro projeções (sendo os quatro uniformes: de 1914, 1915, zuavo e cavaleiro do período Edo).

Recherches Graphiques : Forme Globale



Forme de Base



Soldat Français



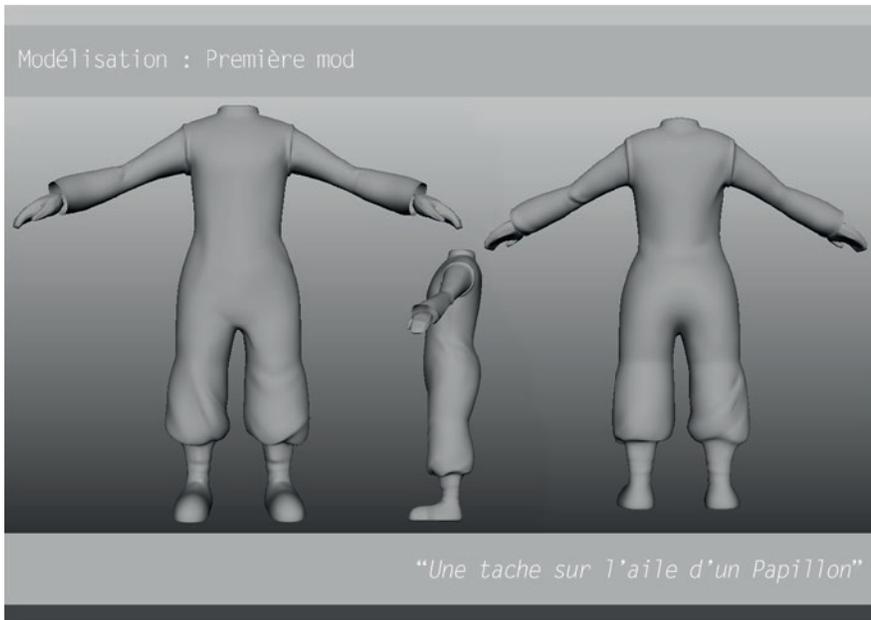
Zouave
(Tirailleur Algérien)



Guerrier Edo

“Une tache sur l'aile d'un Papillon”

¹ WAIDE SOMMES. Département images animées de l'ÉSAD d'Amiens. Disponível em: <<http://blog.waide-somme.fr/>>. ESAD Amiens -- École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens. Disponível em: <<http://www.esad-amiens.fr/image-animee>>.



Figuras 3 e 4 - Realização 3D: Waide Somme.

Em seguida, foi necessário realmente construir esse modelo, de início sem articulação e depois articulado.



Figuras 5, 6 e 7 - Processo de confecção do modelo. Fotos: Companhia Ches Panses Vertes.

Após isso, uma estudante trabalhou nas texturas, com um banco de dados impressionantes, que nutriram a narrativa dessa “textura”: natureza dos tecidos, envelhecimento, fotos...

E então trabalhamos com um laboratório que lida com a projeção, o laboratório MIS² (*Équipe d'Accueil 4290*), da *Université de Picardie Jules Verne*. Ele congrega professores pesquisadores em Informática, Automação, Robótica e Visão Computacional. Os objetivos científicos do laboratório se inscrevem no domínio das Ciências e Tecnologias de Informação e Comunicação. A animação científica é realizada principalmente no nível dessas quatro equipes de pesquisa, para aperfeiçoar o dispositivo de *tracking* (localização)/ mapeamento/ projeção dinâmica de imagem em 3D, ou seja, um dispositivo em que a imagem adaptada a partir do objeto digital em 3D é sincronizada aos movimentos da marionete-tela, e isso independente das condições de iluminação (luz cenográfica e cambiante -- condições de espetáculo e de exposição). De qualquer forma, era o comando inicial.

Sobre uma forma tão pequena (70 cm), era muito complexo. As articulações foram equipadas com referências inerciais, e a marionete devia ser captada na sua posição no palco. A restrição tinha sido feita desde o início, no trabalho cenográfico. Nós percebemos que essa cenografia ia de encontro à problemática do alvo. De fato, ela é central. O quarto, a cama da criança em torno dos quais o mundo gira são fluidos.

O diálogo entre todos os participantes deste projeto foi difícil de ser realizado, apesar do entusiasmo, já que não são empresas com a mesma cultura, nem com os mesmos objetivos (um laboratório científico na França não é obrigado a ter resultado, uma pós-graduação tem um objetivo pedagógico e uma companhia tem um compromisso com um público). Levou um ano para se estabelecer um vocabulário comum.

Depois de quatro anos de trabalho, o sistema não sendo suficientemente estável, Waide Somme, a escola de 3D, decidiu

² MIS - Modélisation, Information & Systèmes, 2019. Disponível em: <<https://mis.u-picardie.fr/fr>>.

redirecionar dois sistemas de videogame: o sistema Neuron, não o drone de guerra francês, mas um equipamento que permite jogar videogame em imersão (a partir de um sistema de navegação inercial) e o sistema HTC Vive³ (para uma localização no espaço).

O que se mostrou extremamente complicado não foi apenas a estabilidade do sistema, mas o cálculo em tempo real das deformações projetadas devidamente em volume na tela numa escala tão pequena.

Portanto, a cenografia narra o alvo: este ocupa o centro do palco e duas telas, atrás e à frente do palco, permitem brincar com as projeções sobre as realidades difusas. Não sabemos o que vemos: se é uma imagem, um ator, uma alucinação infantil, uma marionete (que no fundo é uma imagem), até que tudo se despedace e se quebre, no sentido literal do termo.

O trabalho de Christophe Loiseau, fotógrafo, videasta e ainda designer gráfico consistiu em produzir imagens que fossem dramaticamente apropriadas. Elas tecem o elo ao longo da história da criança: estamos num hospital -- as imagens vêm complementar o bloco central mostrando o quarto no centro, mas do seu ponto de vista, ou seja, deformado, flutuante. Elas completam a alucinação da criança, criando uma paisagem na qual o soldado muda e conta todas as geografias da História sem nunca ser preciso (da Europa ao Oriente Médio...). Elas completam também o terceiro fio da história: aquele do drone que ouvimos, que vigia e ataca o hospital.

A música participa da narrativa entre os pequenos episódios da história, são os barulhos cotidianos deste lugar. O primeiro ato é coberto por um drone musical (feito com teremim e tratado), mais ou menos forte e ficamos aliviados quando ele dispara: um clímax! Todas as vozes são também recuperadas, o que permite cochichos, e todo um trabalho sonoro é feito a partir de barulhos reais para

³ VIVE - Discover Virtual Reality Beyond Imagination. Disponível em: <<https://www.vive.com/fr/>>. Trata-se de óculos para imersão 3D (N.T.)

representar o hospital. Na segunda parte, o som mostra os desmora-
ronamentos, já que os personagens estão presos dentro do hospital.

É necessário acrescentar, porque nos esquecemos que é graças
ao desenvolvimento de softwares de alta performance de controle
de luzes, de sons de alto nível e de efeitos especiais no palco que
esses artifícios são possíveis, enquanto que manualmente eles não
teriam a mesma qualidade.

O espetáculo foi criado enquanto a marionete aumentada não
estava totalmente desenvolvida. Ela nunca ficaria, na verdade. Eu
soube disso alguns meses depois. E as questões de produção não me
permitiram representar longamente com esse objeto tal como ele é.
(O que faz parte do meu percurso de encenadora). A projeção não
permanece sempre sobre a marionete-tela. Mas isso tem um sentido.

O soldado: Eu não sei o que estou fazendo aqui.
A criança: Não mais que eu. Na verdade, não. Eu tenho
mais a impressão de que não estou aqui. Isso me acontece
o tempo todo. Parece, não ri, parece que quase sempre
estou em lugar nenhum. **Ou ainda, que tudo pode
desaparecer de um instante a outro, se eu não prestar
atenção. Esse é o meu trabalho, tenho que prestar
atenção em tudo, tenho que prestar atenção para que
nada desapareça. Você também não, não é necessário
que você desapareça.** Estou de olho em você, meu amigo.
(GOMEZ, 2014 ,p.7).

Portanto, haverá um jogo a se desenrolar entre o fato de que a
criança deve “prestar atenção” e se sente talvez responsável por que
a projeção não permaneça “agarrada”. É aí que as coisas podem ser
retratadas no nível literal, o que eu comecei a fazer nas represen-
tações posteriores.

Acompanho jovens artistas em sua inserção profissional, e
principalmente no nível artístico na dramaturgia e na encenação.

Encontro-me com frequência nesta formulação do meu lugar
enquanto “acompanhante”:

[...] há momentos em que a formulação é muito útil, ela
permite avançar, fornece marcos ou aberturas. Há outros

momentos em que não é necessário enunciar imediatamente o que se formula in petto, pois é melhor deixar as coisas acontecerem, por tentativa e erro, preservando o inconsciente que é próprio da encenação. É uma das coisas que considero mais apaixonantes desta posição, dever o tempo todo avaliar a pertinência da fala -- ou do silêncio. (BENHAMOU; DANAN; GARUTTI; RIVIÈRE; SIX, 2009).

Lucas Prieux, da Glitch Cie, fez um primeiro espetáculo *#Humains* (*#Humanos*). Seu projeto:

Eu procurava desenvolver uma forma de marionete que pudesse responder literalmente à metáfora ‘nós temos o rosto grudado na tela’. Eu buscava também uma forma de representar marioneticamente nossa existência digital (ou virtual). Qual técnica de marionete para representar melhor nossos “avatares”? Eu buscava igualmente uma linguagem teatral para evocar a penetração do digital nas nossas vidas, já que era o tema da peça *#Humains*, e minha pesquisa se centrava nas hibridizações, nos lugares onde o virtual e o físico se misturam, se confundem. Falei sobre o assunto com um amigo desenvolvedor, Nicolas Pierrot, que me sugeriu de trabalhar com um motor 3D e começamos a pesquisa. (PRIEUX, 2017).



Figura 9 - *Une tache sur l'aile du papillon* (Uma mancha sobre a asa da borboleta). Encenação: Sylvie Baillon. Le Tas de Sable - Ches Panses Vertes. Foto: Véronique Lespérat Hequet.

A história (ele recorreu a uma roteirista, Julie Sokolowski): Ania está presa numa rotina fixa, ritmada pelas notificações, pela autoavaliação permanente, e pela pressão social. Théo está a ponto de se afogar em seus mundos virtuais. Louise, por sua vez, monetiza seus dados pessoais e passa seu tempo na academia. Estamos em 2038. A realidade virtual e os objetos conectados estão no centro das interações sociais. Quando Louise desaparece misteriosamente depois de se conectar à rede *#Humans*, Ania decide partir em busca de Théo, que ela não via fazia 20 anos... Real e virtual se mesclam e se confundem num suspense marionético futurista.

É esta hipótese de criação dos personagens que é primordial neste espetáculo. No que diz respeito às marionetes desenvolvidas para o espetáculo *#Humans*, ele prefere falar em *Marionete virtual*, no sentido em que nos é permitido situar seu campo de existência. A Marionete virtual *habita* o virtual.

Muito concretamente, ela existe num motor gráfico 3D em tempo real, e nos é restituída por meio de uma tela, de um video-projetor, ou de algum outro dispositivo de produção de imagem em tempo real. Mas ela é *marionete*, no sentido em que ela é uma *forma manipulada*, em tempo real, por um(a) marionetista, e permanece como uma ferramenta para a produção de *linguagem poética*.

As marionetes de *#HUMAINS* refletem o momento em que o real e o digital se confundem, se misturam, se alteram, se hibridizam. A Marionete nos permite sentir plasticamente essa dualidade. Modelos ultrarrealistas passados pelo prisma da modelagem digital *low poly*. O trabalho do artista plástico francês Xavier Veilhan, a partir de escaneamento 3D, é uma grande inspiração no assunto. (PRIEUX, 2017).

Isso lhes demandou muito trabalho:

Além das competências em eletrônica e programação, nós rapidamente nos demos conta de que seriam necessárias competências em modelagem 3D, que não tínhamos. Por sorte, inúmeras ferramentas livres existem, em especial,

o *Blender*, software de código fonte aberto, que permite fazer modelagem, mas que contém também um motor, o *Blender Game Engine*. Além disso, o programa facilita as interações com microcontroladores, via comando de scripts em *Python*. E dizer código fonte aberto significa comunidade, tutoriais, fóruns etc. Portanto, eu me formei como autodidata em 3D com o *Blender*, online, o que me permitiu manter à mão esta ferramenta e seus eixos de desenvolvimento. (PRIEUX, 2017).

Com Nicolas Pierrot, definimos bem rapidamente o *conceito* desta marionete virtual que buscávamos produzir: uma personagem (da qual só veríamos os ombros e a cabeça), em 3D, numa tela, manipulada ao vivo via um controlador⁴ equipado com sensores de movimento. Partindo disso, produzimos vários protótipos sucessivos enquanto grupos de pesquisa em construção, para finalmente ter sucesso com a ferramenta que utilizamos em cena hoje:

O controlador é composto por duas partes: um manípulo, à direita, possui um microcontrolador e uma *central inercial* (grosso modo, um giroscópio e uma bússula) que permite detectar a posição absoluta do controlador em termos de rotação, e de transferi-la para a cabeça, mais um *joystick* permitindo a animação das sobrelanceiras e dos cantos da boca. À esquerda, um segundo manípulo é equipado com um gatilho que permite abrir e fechar a boca, e um botão de apertar para levantar os ombros.

Esse controlador é conectado a um computador em que roda o motor 3D do *Blender* (como um videogame), que por sua vez está conectado a uma tela ou a um videoprojetor que recria a marionete virtual. Não há necessidade de máquinas de competição, um computador com placa de rede *Raspberry Pi* consegue realizar o trabalho.

Nossas marionetes virtuais são modeladas a partir de imagens 3D escaneadas de pessoas reais, produzidas com um *kinect* (mas poderíamos ter sem problema feito a modelagem de outra maneira, foi uma questão de escolha estética), em seguida nós construímos

⁴ Dispositivo que proporciona a execução de requerimentos do software. (N.T)

uma armadura (um esqueleto) sobre o qual o controlador age, permitindo, assim os movimentos e deformações da forma em 3D, em tempo real.

Como acompanhar o que não se pode imaginar? Fazendo perguntas para que haja o máximo de coerência possível. O tema deste espetáculo era um suspense do futuro contando um mundo de presenças diferentes num determinado momento. Havia uma narração. Era necessário que ela fosse compreensível, mesmo para aqueles que não sabem os códigos. O público que mais se prende são os adolescentes, como por TAP (*Temps d'Activités Périscolaires -- Tempo de Atividades Extracurriculares*).

Hoje as representações e as referências mudam, porque o mundo muda.

E, enquanto pedagoga, tento me situar como “mestre ignorante”. O filósofo Jacques Rancière, filósofo da emancipação, conta em *Mestre Ignorante* (1987) a história de:

Joseph Jacotot, que se viu encarregado de ensinar francês a holandeses, cuja língua ele não dominava. Na impossibilidade de explicar-lhes as regras do francês, ele lhes fez, então, ler uma versão bilíngue de *Telêmaco*, perguntando-lhes, pouco a pouco, até que fossem capazes de falar em francês. Ele descobriu, com surpresa, que sem ter-lhes transmitido nada de seu conhecimento, ele lhes havia, no entanto, ensinado francês de maneira mais eficaz que qualquer outra pedagogia clássica. Conclui-se disso que o ato do mestre, que obriga uma outra inteligência a se exercer, era independente da posse do saber. É, portanto, possível que um ignorante ensine o que ele próprio desconhece. Existe, na pedagogia clássica, uma dupla relação entre o mestre e o aluno: uma relação do saber para o saber (um mestre mais inteligente transmite seu trabalho a um aluno menos inteligente), e uma relação da vontade para a vontade (o mestre impele a vontade do aluno para ser exercida em assuntos específicos). O que Jacotot descobre é que apenas a relação da vontade para a vontade é necessária ao ensino. (BIKARD, 2010, p. 8).

A vontade está na experiência que é posta em jogo. É, portanto, parte de um projeto de “espetáculo” ou “monstro” que

proponho de se pôr em cena, ou em marionete, um texto, escolhido ou não pelo estudante.

Depois da análise clássica do texto, eu lhes peço uma ideia inicial.

Em seguida, algumas questões essenciais: qual o objeto da sua representação (seu eixo dramático)? Quais referências eu posso levar a você? E quais são as suas?

Sua ideia inicial, como você a traduz em cena? Com que objeto(s)? Quem fala? Em qual espaço? O que está em jogo? Por quê? Qual a urgência?

“E você?... O que você vê? O que você acha disso?” Não é, portanto, questão de “ensinar” meu próprio saber, obsoleto de certa maneira, mas de atualizar a ideia de que o outro é capaz de aprender tudo o que quiser. Ou seja, posicionar-me enquanto dramaturgo (a) de seu processo de criação. E de garantir a coerência de sua proposta. E a alegria do trabalho.

O dramaturgo observa com distanciamento e cuida da coerência do conjunto; um guarda-corpo, ele preserva também o espetáculo das oscilações que o farão desviar dos desejos iniciais, dos ângulos calculados. Também é ele quem, graças a seu distanciamento de observador, pode localizar um acidente que renovará o sentido. Associado à aparição de casualidades, ele é um olhar lúcido, capaz de ver o que ultrapassa o quadro. Yannick Mancel define nesse sentido: “O olhar agudo do conselheiro artístico ou dramático está aí, segundo a bela expressão de Jacques Lassalle, para pós-racionalizar o inesperado e o imprevisível, o aleatório e os acidentes desse processo empírico. Ele está aí para refletir -- tanto no sentido ótico quanto intelectual -- o impensado”. (HESPEL, apud CARRÉ, 2010).

Não se trata tampouco de se satisfazer com as primeiras respostas. E é aí que a questão do imaginário cênico se coloca de maneira intensa. Se ele vem a ser insuficiente ou conveniente demais, proponho várias hipóteses concretas para mostrar que, com essa ferramenta ou aquela, muitas coisas são possíveis. Faço isso porque, às vezes, é algo prudente. E vou embora, para que os estudantes

possam testar concretamente no palco. E fazer suas escolhas. Às vezes, sirvo apenas para dar a autorização: ele ou ela não ousava, mas ele ou ela tem as respostas.

Por que essa postura?

Não temos as mesmas referências na construção de narrativas. As séries americanas passaram por isso e é possível hoje ter não apenas narrativas fragmentárias, mas também simultâneas.

Não temos as mesmas referências de imagens: a história das artes plásticas é pouco presente no ensino francês, e o cinema que veem não é majoritariamente poético.

Mas os dramaturgos que apareceram no século XX com as Artes Plásticas como acumulação, repetição infinita, performance, pintura ao vivo, projeções nos corpos, trabalho sobre a matéria, foram pouco a pouco utilizados nos palcos. Há os que nascem na dança, que se baseiam na sensação. E outros do circo, na dramaturgia contemporânea.

E ainda, portanto, neste trabalho, há a questão das ferramentas. Quando se trata de ferramentas tão particulares quanto o digital ou o robô, se temos de fato o pressentimento de que esses são meios de falar sobre questões atuais, passamos ainda a maior parte do tempo na fascinação, e será necessário tempo para ultrapassarmos isso. A experimentação com essas ferramentas é um pouco perigosa por ser sem fim. Um artista digital me disse que, nas artes digitais, buscavam a perfeição técnica e que isso havia custado a vida de um de seus colegas, que havia se suicidado.

Permanecem algumas questões de conhecimento prático, que não subestimo:

- A análise dramatúrgica de um texto.
- A leitura dos signos (e não símbolos): como estabelecem relações uns com os outros para atingir uma coerência;
- A noção de composição.
- A direção dos atores (que também difere de acordo com as épocas). Com a grande questão da variação.
- A direção de manipulação (se ela deve ser diferente da direção do ator).

- O diálogo com os outros corpos de profissionais, luz, música, som, criação, figurino etc., uma vez que constatamos uma grande especialização dos trabalhos e das novas competências necessárias. O que é amplificado, conforme vimos, com as ferramentas cada vez mais complexas.

Por razões econômicas, vemos muitos trabalhos solo. É necessário, então, ajudar o(a) estudante ou o(a) *compagnon(ne)* (estagiário) a identificar as diferentes funções que ele ocupa por vez (intérprete, encenador, criador...).

No processo de dramaturgia e de ida e volta entre o que é feito no palco, o que foi sonhado e pensado, o que busco é a conscientização do que se encena, dos “pincéis” utilizados, da necessidade de fazer teatro, ou seja, de não estar dentro da ilustração (e desde já se coloca a questão da relação entre texto e imagem).

Sonho com um ensino nas *Écoles d'Art* de uma história das representações (que não é uma história da arte). Sejam elas pictóricas ou do espetáculo. Sabemos que a invenção da perspectiva não se faz em qualquer época (o homem se separa então do mundo), como nas cenas do teatro. O teatro italiano põe em cena o poder, no sentido literal do termo, as salas hoje sem palco elevado mostram maior democracia... Elas contam histórias profundas de nosso estar no mundo, e outras mais prosaicas sobre poder político e religioso.

Para concluir, a questão do objeto e do espaço é central, tanto no meu percurso de artista quanto como pedagoga. Ela permite organizar organicamente o trabalho, e fazer escolhas quanto à encenação. No trabalho com a marionete, muitas coisas são possíveis: se não há direção, como escolher?

REFERÊNCIAS

- BENHAMOU, Anne-Françoise; DANAN, Joseph; GARUTTI, Gérald; RIVIÈRE, Jean-Loup; SIX, Leslie. Dramaturges et dramaturgie, rencontre animée par Marion Boudier et Sylvain Diaz. **Agôn** [revista eletrônica], Théâtre et dramaturgie, Le laboratoire, publicado em: 23/11/2009, URL: <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1049>.
- BIKARD, Marine. **Majeure Alternative Management**. Novembre, 2010. HEC Paris, 2010-2011. Fiche de lecture en ligne: appli6.hec.fr/%2Famo%2Fpublic%2Ffiles%2Fdocs%2F268_fr.pdf, p. 8.
- BOUDIER, Marion; CARRÉ, Alice; DIAZ, Sylvain; MÉTAIS-CHASTANIER, Barbara. **De quoi la dramaturgie est-elle le nom?** Paris: L'Harmattan, 2014.
- CARRÉ, Alice. Postures et pratiques dramaturgiques. **Agôn** [revista eletrônica], Danse et dramaturgie, Dramaturgie et processus de création, Dramaturgie des arts de la scène, Entrevistas, publicado em: 17/07/2010, URL : <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1210>.
- CHAMAYOU, Grégoire. **Théorie du drone**. Paris: La Fabrique éditions, 2013.
- GOMEZ, Alain Cofino. **Une tache sur l'aile du papillon**. Texte écrit pour la compagnie Ches Panses Vertes + extrait de la note d'intention d'écriture (texte non édité). 2014.
- PRIEUX , Lucas. **Dossier de production du spectacle #HUMANS**. 2017.
- RANCIÈRE, Jacques. **Le Maître Ignorant: Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle**. Paris: Éd. Fayard, 1987.