

Contribuições à leitura do objeto em cena

Contributions to the reading of an object in scene

*Maria de Fátima Souza Moretti*¹

Resumo

O papel do objeto em cena é fundamental no teatro de animação e naquele que não usa a palavra escrita ou falada. A semiosfera que reúne e combina os objetos, o tempo, o som, o movimento e a imagem a outros elementos produzidos em cena, é responsável pela significação. Investigaremos como o teatro serve-se da semelhança para significar. Os objetos podem significar por eles mesmos, ou produzir outros significados: um telefone rosa em cena pode também passar a ideia de feminilidade. Esse modo de ver – um telefone como um signo dentro um conjunto de signos – permitiu-nos elaborar operações sígnicas com o objetivo de criar condições favoráveis à dramaturgia no teatro de animação.

Palavras-chave: O objeto em cena; semelhança; operações de controle e conformação; teatro de animação

Abstract

The role of the object in scene is a fundamental issue for puppet theater and that kind of theatre that does not use the spoken or written word. The semiosphere that brings together and combines objects, time, sound, movement and image with other elements produced on the scene, is responsible for the creation of meaning. We will investigate how the theater uses resemblance to conceive meaning. Objects have a meaning of their own and can also produce other meanings: a pink phone on the scene, for example, can convey the idea of femininity. This view of a phone as a sign in a bigger set of signs, has allowed us to reflect upon and elaborate sign operations with the aim of creating conducive conditions to dramaturgy in puppet theater.

Keywords: Objects in scene; resemblance; controlling and shaping operations; puppet theater

ISSN: 1414.5731
E-ISSN: 2358.6958

1 Profa. Dra. Curso de Teatro, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Diretora e marionetista. sassamoretti@gmail.com

Construímos, neste estudo, alguns momentos de leitura sígnica do objeto em cena no teatro de animação contemporâneo. Tais leituras podem não estar desvinculadas, nem hierarquizadas; apenas completam-se. Nas leituras do objeto em cena, todas, em maior ou menor grau, poderão estar presentes, algumas delas mais evidentes. Nomeamos esses olhares na leitura do objeto como sendo: (1) a semelhança; (2) o signo; e (3) operações sígnicas: a combinação temporal e topológica dos signos para a busca da dramaturgia do objeto na cena.

Os objetos aos quais nos referimos no teatro de animação situam-se em várias possibilidades taxonômicas, que envolvem questões econômicas, históricas e socioculturais. Assim, uma cartografia dos objetos envolveria objetos funcionais, não funcionais, privados, coletivos, artesanais, artísticos, religiosos, industriais, de consumo e até mesmo a falta dele, entre muitas outras possibilidades. Os objetos guardam uma abrangente significação e evocam cores, formas e estilos relacionados ao tempo e espaço. Diante de tantos significados dessa palavra, tomaremos como ponto de partida as conceituações dos artistas plásticos Frederico Moraes e Farnese Andrade (1992, p. 54):

Existe o objeto categoria artística, e os demais objetos que compõem o nosso cotidiano. Nada existe mais banal que o objeto. Ele está em todos os lugares, assume variadas feições e cumpre diversas funções, do inútil ao sensível. Etimologicamente, objeto (do latim, *objectum*) significa lançar contra, é coisa inexistente, fora de nós, com caráter material. Significa, portanto, resistência ao sujeito.

O teatro de animação é a expressão mais imediata para assimilar o teatro de imagem, de objetos, de bonecos, de sombras, de máscaras. Ao longo da história, muitas têm sido as concepções estéticas sobre o teatro de animação, que é essencialmente metafórico, pois a manipulação do objeto passa a representar algo que ele não possui. Por meio da representação antropomorfa, redimensionamos o homem em sua relação espacial e temporal. Junto ao objeto amorfo também reenviamos o espectador ao seu duplo sensorial e cognoscente. Quando objetos e bonecos unem-se, o espectador tem pela frente o desafio de empreender um perspectivismo múltiplo (Moretti, 2011).

Os objetos são fundamentais pelas possibilidades de criar metáforas. Lakoff e Johnson afirmam que, diferentemente do que se pensa, a metáfora não é uma característica restrita à linguagem, uma questão mais de palavras do que de pensamento ou ação, e concluem:

Nós descobrimos, ao contrário, que a metáfora está infiltrada na vida cotidiana, não somente na linguagem, mas também no pensamento e na ação. Nosso sistema conceptual ordinário, em termos do qual não só pensamos, mas também agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza. (Lakoff; Johnson, 2002, p. 45)

No teatro de objeto/imagem, teatro de imagens ou, ainda, teatro visual não há obrigatoriamente uma história deliberada como há, geralmente, no teatro de bonecos e máscaras; o objeto/imagem é muitas vezes utilizado para concretizar alguma ideia e, com isso, criar metáforas para despertar reações no espectador.

A Semelhança

Na ausência da palavra, é por meio da semelhança que o significado e as metáforas são construídas. Encontramos em Michel Foucault um estudo da semelhança para caracterizar uma fase da construção do saber ocidental no final do século XVI. Para nós, esse estudo inspira a elaboração de significados para o teatro de animação:

Foi ela [a semelhança] que, em grande parte, conduziu a exegese e a interpretação dos textos: foi ela quem organizou o jogo dos símbolos, permitiu o conhecimento das coisas visíveis e invisíveis, guiou a arte de representá-las. (Foucault, 2002, p. 23)

Foucault (2002) destaca, a partir do *Livro III* de Petrus Gregorius (1610), os principais elementos de semelhança que participaram de sua composição e articulação: *convenientia*, *æmulatio*, *analogia* e *simpatia/antipatia*.

A *convenientia* pertence mais ao espaço em que se encontram as coisas do que propriamente a elas mesmas: “O mundo é a ‘conveniência’ universal das coisas; há tantos peixes na água quanto sobre a terra animais e objetos produzidos pela natureza ou pelos homens [...]” (Foucault, 2002, p. 25). A *convenientia* designa mais a proximidade do espaço em que se encontram as coisas do que elas propriamente. “São ‘convenientes’ as coisas que, aproximando-se umas das outras, vêm se emparelhar; tocam-se nas bordas, suas franjas se misturam, a extremidade de uma designa o começo da outra” (Foucault, 2002, p. 24). No mundo, as coisas combinam-se, ajustam-se umas às outras. O homem procura relacionar-se com tudo que o cerca. O animal relaciona-se com a planta; a terra, com o mar. A proximidade cria semelhança, e esta, por sua vez, impõe vizinhanças.

O *æmulatio* é uma forma de *convenientia*, “mas que fosse liberada do lugar e atuasse imóvel, na distância” (Foucault, 2002, p. 26), como se a conveniência espacial tivesse sido rompida segundo uma semelhança sem contato. Simplificando, poderíamos dizer que emular significa imitar, parecer-se o mais próximo possível.

A *analogia*, no sentido que Foucault define, refere-se à analogia como a conhecemos, mas que supõe superpostos *convenientia* e *æmulatio*: “A velha analogia da planta com o animal (o vegetal é um animal que se sustenta com a cabeça para baixo, a boca – ou as raízes – entranhadas na terra)” (Foucault, 2002, p. 29-30).

Para encontrar um exemplo de analogia no teatro de animação, invocamos a *Compagnie Chemins de Terre*, da Bélgica, em apresentação no 4º FITA², em 2010, com *Richard, Polichineur d'Écritoire*. O espetáculo apresenta uma passagem de *Ricardo III*, de Shakespeare, que se refere às mortes e à luta pelo trono da Inglaterra. Os membros da família são representados por pedaços de carne colocados um a um, numa espécie de espeto, como em um churrasco. Esse exemplo de “carnificina”, guerra do objeto/carne, ajuda-nos a entender um pouco do pensamento de Foucault quando este se refere à analogia.

O movimento e a dispersão, que o par *simpatia/antipatia* prescreve, dão lugar a todos os modos de semelhança:

² FITA – Festival Internacional de Teatro de Animação

O elemento do fogo é quente e seco; tem, portanto, antipatia pela água, que é fria e úmida. O ar quente é úmido, a terra fria é seca, eis a antipatia. Para conciliá-los, o ar foi colocado entre o fogo e a água, a água entre a terra e o ar. Enquanto é quente, o ar se avizinha do fogo e a sua umidade se acomoda com a água. (Foucault, 2002, p. 34)

As semelhanças exigem *assinalação*; é necessário que sejam notadas, marcadas. O signo pode significar na medida em que se parece com o que indica. As cenas no teatro de objetos, que muitas vezes prescindem da palavra, buscam a dramaturgia, muitas vezes, na semelhança. Inferimos da noção de semelhança desenvolvida por Foucault a possibilidade de assinalação a partir do arranjo topológico e cronológico dos objetos em cena. O espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*, de Ana Maria Amaral (2009), apresenta algumas situações que permitem exemplificar as metáforas sugeridas pela semelhança. Uma delas se refere à metáfora por semelhança na proximidade entre uma pedra e uma velha mulher (Fig. 1).



Figura 1: Momento do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*.
Fonte: Amaral (2009).

Se a pedra estivesse afastada da mulher (boneca), teríamos muita dificuldade em associar a metáfora da velhice árdua que é estabelecida nessa semelhança. O que temos é *convenientia*, por essa proximidade entre a velha mulher e a pedra. A velha mulher mostra-se viva, porque se percebe, em cena, que ela respira. Aqui temos outro caso de semelhança que classificariamos como *antipatia/simpatia*: a respiração é simpática à vida, "viver é respirar" é uma metáfora. Os seres humanos respiram, os peixes também respiram. Quem não conhece a expressão "sopro de vida"? A morte, por sua vez, é antipática à vida. Parar de respirar é morrer. A pedra está morta porque não respira. Que efeitos psicológicos o respirar, o ar puro, a juventude, a velhice, a morte, a violência, a sensibilidade, enfim, esses momentos referentes à vida causam nos espectadores? Será que o espetáculo consegue acionar nas pessoas pensamentos sobre esses temas? Difícil de dizer, mas as condições para isso podem estar colocadas.

Em outro momento do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*, de Ana Maria Amaral (2009), uma boneca, de forma resignada, é puxada por uma luva (Fig. 2).



Figura 2: Momento da cena 5 do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*.
Fonte: Amaral (2009).

Esse momento da cena 5 indica o domínio; é a semelhança por *antipatia/simpatia* que se refere Foucault (2002), antipatia entre a força e a candura, entre o que domina e o que é dominado. A força tem antipatia pela candura, pela fraqueza, pela sensibilidade. A força é simpática à violência, às armas, à guerra.

A semelhança e o signo em Saussure e em Peirce

No limiar da idade clássica, o signo deixa de estar ligado apenas àquilo que o marca pela semelhança ou pela afinidade. Buscando compreender um pouco do período da época clássica, para Foucault o método da ordenação das coisas ainda é o signo, só que tomado em outro sentido:

Um sistema arbitrário de signos deve permitir a análise das coisas nos seus mais simples elementos; deve decompor até a origem; mas deve também mostrar como são possíveis combinações desses elementos e permitir a gênese ideal da complexidade das coisas. (Foucault, 2002, p. 85)

De acordo com Foucault (2002), seria importante, para o período clássico, que se pudesse ter uma teoria do signo que desse conta de todas as formas de representação, da mais simples à mais complexa, e levasse como referência a definição diádica do signo de Ferdinand de Saussure:

Era igualmente necessário que, reencontrando o projeto de uma semiologia geral, Saussure desse ao signo uma definição que pode parecer “psicologista” (ligação de um conceito com uma imagem): e que, de fato, ele redescobria aí a condição clássica para pensar a natureza binária do signo (Foucault, 2002, p. 93).

Ferdinand de Saussure, em seu célebre *Curso de linguística geral*, de 1916, define o signo linguístico como uma entidade inseparável, que põe em oposição o significado (um conceito) e o significante (uma imagem acústica):

A língua é também comparável a uma folha de papel: o pensamento é o anverso e o som o verso; não se pode cortar um sem cortar, ao mesmo tempo, o outro; assim tampouco, na língua, se poderia isolar o som do pensamento, ou o pensamento do som. (Saussure, 2008, p. 131)

Para nosso propósito neste texto, destacamos do trabalho de Saussure um aspecto fundamental, a importância do sistema no qual o signo é produzido:

[...] é uma grande confusão considerar um termo simplesmente como a união de certo som com um certo conceito. Defini-lo assim seria isolá-lo do sistema do qual ele faz parte; seria acreditar que é possível começar dos termos e construir o sistema fazendo a soma deles, quando pelo contrário, cumpre partir da totalidade solidária para obter, por análise, os elementos que encerra. (Saussure, 2008, p. 132)

Podemos inferir, auxiliados por essa citação, que o objeto na cena não tem apenas o papel de comunicar, mas de ser ele mesmo um signo, que faz parte de um sistema de signos e que produz significados. Um telefone, o qual nos referimos anteriormente, é um objeto funcional bastante conhecido, mas sua aparência pode dar a ele um sentido que não depende apenas da sua função. É possível considerar, portanto, o conjunto dos telefones nas mais diversas formas, cores, funcionalidades como um sistema sóico (Barthes, 2001).

O signo reveste-se, como na concepção de Saussure, de uma entidade que possui um conteúdo próprio (um conceito), que não é o mesmo do objeto representado, e forma que permite levar em conta o sistema no qual foi produzido. A diferença de conteúdo entre as representações de um mesmo objeto representado dá-se pelo fato de que elas podem não expor as mesmas características do objeto, em razão mesmo das possibilidades e impossibilidades de representação que estão ligadas à forma. Quem já não participou de brincadeiras para tentar descobrir alguma palavra, objeto ou personagem conhecido por meio de um jogo apenas de mímicas? É claro que a simples permissão de poder falar, de poder usar a linguagem falada – outro sistema de representação semiótica – suprimiria todo o esforço cognitivo da brincadeira.

As operações sóicas de controle e conformação

Considerando um signo como elemento de um conjunto de signos, podemos imaginar operações sobre esses elementos do mesmo modo que pensamos em operações com elementos em um grupo de objetos quaisquer. Designaremos, para a discussão da análise semiótica no teatro, dois tipos de operações sóicas:

a) a operação de controle, que acontece quando a mudança de representação ocorre no interior de um mesmo sistema semiótico. O arranjo dos objetos em um cenário, a manipulação de um boneco, o tratamento em cena das cores, da música, da iluminação são vários exemplos, individualmente, de operações de controle;

b) a operação de conformação, que é a operação que combina controles de um ou mais sistemas sónicos e que visa um objetivo ou efeito comum. A conformação é a combinação simultânea de diversas operações de controle, o que pode acontecer em diferentes sistemas sónicos.

Ao manipular um boneco, o ator/manipulador pode interagir com o boneco com um tipo de conversação gestual. Nesse momento, temos duas operações sónicas postas em ação: o controle, quando do uso em cada um dos sistemas separadamente (gestos do ator sobre si mesmo e a manipulação do boneco); e a conformação, na interação e compasso desses dois sistemas.

Em resposta à pergunta de Brunella Eruli sobre o significado do objeto no teatro, o diretor teatral Robert Wilson afirma que todos os elementos presentes em cena têm um papel especial – a luz, a cenografia, assim como os atores e os sons – e conclui que geralmente trabalha em cada um desses elementos de maneira separada (Wilson, 1998). O que podemos perceber no comentário desse diretor é que ele trata, inicialmente, das operações de controle, para só depois trabalhar as operações de conformação. Para estudarmos com mais detalhes as operações de controle e conformação vamos nos valer dos ensinamentos de estudiosos sónicos como Saussure e Peirce.

Diferentemente de Saussure, Charles S. Peirce caracteriza o signo em uma relação triádica, em que o objeto representado tem o seu lugar de forma bem definida:

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 da pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, o seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do *representâmen*. (Peirce, 2000, p. 46)

O signo funciona como mediador entre o objeto e o interpretante. Extraímos de Peirce (2000), da segunda tricotomia que se estabelece na relação entre o *representâmen* e o objeto, os signos seguintes: ícone, índice e símbolo.

Um signo nunca é puro – apenas ícone, índice ou símbolo. Na maioria das vezes, ressalta-se algum deles, mas sempre há um pouco de cada um. Os ícones são signos que se referem a seu objeto por certa similaridade. Quando não há essa similaridade, como, por exemplo, no som da palavra “casa”, que não guarda nenhuma semelhança com o objeto casa, esse signo é um símbolo.

O signo será índice quando houver uma relação entre um fato observado e uma causa. Assim, um grito em cena, por exemplo, pode indicar dor. O grito não é a dor, seu objeto, mas o substitui e causa certo efeito interpretativo no espectador.

O índice e o ícone em Peirce (2000) aproximam-se da ideia de semelhança de que fala Foucault (2002): no caso do ícone, é necessário que a qualidade do objeto que o caracteriza seja ostensiva; no caso do índice, a causa e o efeito são caracterizados por algo também ostensivo. Em ambos os casos, a assinalação é característica desses dois signos. No teatro, é

Desnecessário dizer que todo signo teatral é simultaneamente índice e ícone, às vezes símbolo: ícone, pois o teatro é de certo modo a produção-reprodução das ações humanas; índice, pois todo elemento da representação insere-se numa sequência em que adquire sentido; o traço mais inocente, o mais aparentemente gratuito tende a ser captado pelo espectador como índice de elementos futuros, mesmo que a expectativa venha a ser frustrada. (Ubersfeld, 2010, p. 11)

O efeito interpretativo pode criar no sujeito outro signo, conforme assinala Peirce (2000), mais evoluído do que o primeiro: o grito, que não é a dor, pode levar à compaixão, a compaixão leva ao desejo de ajudar, e assim por diante. Nesta sequência interminável entre *representâmen* e interpretante como um novo signo, tem-se o que assinala Humberto Eco (2002, p. 58):

Embora a solução possa parecer paradoxal, a semiose ilimitada é a única garantia de um sistema semiótico capaz de explicar-se a si próprio, em seus termos próprios. A soma de várias linguagens seria um sistema auto-explicativo, ou um sistema que se explica por sucessivos sistemas de convenções a se esclarecerem entre si.

Assim, a cena da velha mulher e a pedra da Figura 1, pode permitir que se crie uma cadeia de novos signos mais evoluídos em nosso pensamento e com isso levar à reflexão de temas relacionados à velhice, à vida, à juventude, à aspereza de certas vidas.

O signo, no seio de um sistema de signos, permitiu-nos criar as operações de controle e conformação, e, com isso, a possibilidade também para efetuar leituras do objeto em cena no sentido da vetorização ou da transversalidade, que ultrapassa uma visão fragmentada do espetáculo (Pavis, 2003). As artes do espetáculo, por conta do emprego de seus inúmeros sistemas sógnicos de maneira isolada ou combinada (palavras, música, silêncio, figurinos, cenário, objetos, mímicas, luzes, sombras, tempo, etc.), foram, por muito tempo, excluídas da análise semiótica. Os signos no teatro não se manifestam de forma pura e isolada; formam um complexo de sistemas sógnicos que contribuem sinergicamente para um objetivo comum.

Buscaremos então um autor pioneiro nos estudos da semiótica no teatro: Kowzan (2006) assinala que, por se situarem no tempo e no espaço, seria muito complexo dividir ou isolar os signos de diferentes sistemas como um estudo linear do espetáculo. Entretanto, ainda que observe sua complexidade, Kowzan (2006), com o objetivo de contribuir para a discussão semiótica no teatro, produz uma classificação com treze sistemas sógnicos relacionados: ao texto pronunciado – palavra, tom; à expressão corporal e manipulação – mímica, gesto, movimento; às aparências exteriores dos atores – maquiagem, penteado, vestuário; aspecto do lugar cênico – acessório, cenário e iluminação. As várias classificações dos sistemas sógnicos mostram toda a complexidade da análise semiótica para o teatro de animação, em que o tempo e o espaço também compõem a variedade de sistemas. No entanto, no lugar dessas categorizações, que já não alcançam mais a prática atual, e pelo fato de que a análise semiótica pode não ser ainda suficiente, nos inspiramos na noção de vetorização e globalização de Pavis, para complementar a leitura do objeto em cena:

A vetorização é um meio ao mesmo tempo metodológico, mnemotécnico e dramático de estabelecer ramais de signos. Ela consiste em associar e conectar

signos que são pegos em ramais no interior dos quais cada signo só tem sentido na dinâmica que o liga aos outros. (Pavis, 2003, p. 13)

Utilizaremos o espetáculo *Paper Macbeth*, direção Sassá Moretti (2010), para buscarmos exemplos de vetorização, já que é um espetáculo de animação e temos, dentro dele, ricos exemplos neste sentido. Há uma situação em que duas grandes tesouras de jardinagem (contratadas para assassinar Banquo, um general do exército do Rei Duncan) se encontram em cena em conversa com Macbeth (boneco feito em papel, através da técnica de origami). **Figuras 3A, 3B e 3C:** *Cenas de Paper Macbeth*.

3A



Fonte: Márcio Henrique Martins

3B



Fonte: Acervo pessoal Fazenda Fita Cia. Artística.

3C



Fonte: Acervo pessoal Fazenda Fita Cia. Artística.

Macbeth contrata as tesouras para assassinar Banquo e seu filho (Fig. 3A). O boneco Macbeth, toma emprestada a voz do ator para contratar as tesouras e estas se utilizam de seus próprios sons para responder.

Figura 3B e 3C - As tesouras entram em cena e transitam entre os personagens Banquo e seu filho (ambos feitos de papel, *origamis*). Os personagens mostram medo, o pai faz com que seu filho fuja. Ele (Banquo) permanece, atônito, o som das tesouras intensifica-se, a luz apaga-se e escuta-se um grande e derradeiro som do corte das navalhas das tesouras.

Ao voltar a luz, não existe mais personagem, nem tesouras na cena, mas podemos inferir, mesmo sem o conhecimento da obra *Macbeth*, de William Shakespeare, que Banquo fora assassinado.

A vetorização de que fala Pavis (2003) é a transformação por conformação observada ao longo de certo tempo, como nas operações de controle com as tesouras e personagens, que na conformação procuram induzir o público à ideia de que alguém fora assassinado.

A leitura dos objetos em cena liga-se a um conjunto de dados, e não a alguns detalhes vistos de forma isolada. A totalidade não é conseguida pela soma de suas partes. Toda encenação está organizada segundo operações de controle e conformação, e existem sinais globais, vetores totalizadores (a morte de Banquo, por exemplo), que dão estrutura a um conjunto de encenação e aos quais estão subordinados os significantes, que podem ser reconhecidos.

No momento da cena da Fig. 2, a luva indelicada, forte e com violência, puxa a mulher, sem condições de defender-se, atada por uma corrente. São três os objetos principais da cena: a luva, a mulher e a corrente que faz a ligação entre a luva e a boneca. Esses objetos combinam-se, em diversas operações de controles e conformações, para dar muitas significações: a mulher, em seus passos tímidos; a luva, impassível, que a arrasta; e a corrente, inquebrável, que as mantém unidas. A vetorização dá o percurso do sentido do conjunto dos signos e ordena a representação.

Reflexões sobre esse processo

As formas heterogêneas do teatro de animação atual são fruto de uma sociedade que a cada momento se reinventa. A arte do teatro de animação também se reinventa, e sua ênfase recai, sobretudo, na paradoxal fragmentação e hibridez dos signos cênicos associados ou construídos, controlados e conformados a partir das possibilidades que a tecnologia oferece. Mas essas operações não são suficientes; é preciso olhá-las em um espaço de tempo e buscar neste um significado – é a busca do sentido vetorial do significado do espetáculo, que muito depende do sujeito cognoscente.

Quando não usamos a palavra escrita ou falada no teatro de animação, a compreensão dramaturgica não pode prescindir do olhar de semelhança e da vetorização. Nesse caso, a comunicação é ostensiva, pois comunica pelo simples fato de mostrar, de exibir: os signos são não linguísticos e podem referir-se a outros do espetáculo ou pertencentes ao mundo exterior real ou, ainda, ao mundo imaginário (Curci, 2002).

Pensamos que os modos ostensivos no teatro são assinalados, como nas semelhanças de Foucault (2002), mas que concorrem para os modos não ostensivos – a ideia de símbolo na concepção de Peirce (2000). A semelhança por *antipatia/simpatia*, que sugere a cena da Fig. 2, por exemplo, entre o que domina e o que é dominado, pode nos levar a uma reflexão em um espaço sobre a violência. Tal espaço é um convívio de diversos símbolos de diferentes naturezas, que podem realimentar o pensamento do espectador sobre o assunto. As representações não devem ser interpretadas como coleções de dados que simplesmente estocamos em nossa memória para consulta posterior; trata-se de componentes de situações nas quais os indivíduos podem abordar novos eventos e criar novos mecanismos de conduta (Denis, 1994). No exemplo da velha mulher e a pedra (Fig.1), o teatro vale-se das semelhanças, *convenientia* e *antipatia/simpatia*, para fazer com que os espectadores reflitam sobre outros signos, mais evoluídos, símbolos na concepção de Peirce (2000), como a velhice, a vida, o ar, a ecologia, etc. O teatro pode querer produzir uma cadeia de símbolos mais complexa, para que o espectador reflita temas de relevância social. É a proximidade por *convenientia* dos signos que a boneca, por *æmulatio*, uma velha mulher, e a *analogia* da pedra à dureza, indicam por *antipatia/simpatia*, uma cadeia de novos signos, que pode ser criada em nosso pensamento. Pode ser esse um dos papéis da arte? Produzir, no espectador, um espaço sógnico de reflexão sobre algum tema, com o objetivo de levá-lo a pensar o mundo? “É a história de uma sociedade, lentamente, difusamente, que aos poucos se inscreveu no signo, é dela que se deve esperar o aparecimento dos significados de conotação” (Demarcy, 2003, p. 32).

Referências

AMARAL, Ana Maria. *Dicotomias-Fragmentos Skisofrê*. Grupo O Casulo-BonecObjeto. São Paulo: Cooperativa Paulista de Teatro, 2009. DVD.

BARTHES, R. *A aventura semiológica*. Trad. de Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

- CURCI, Rafael. *De los objetos y otras manipulaciones titiriteras*. Buenos Aires: Tridente, 2002.
- DEMARCY, Richard. A leitura transversal. In *Semiologia do teatro*. Org. J. Guinsburg, J. T. Coelho Netto, Reni C. Cardoso. Trad. J. T. Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DENIS, Michel. *Image et cognition*. Paris: PUF, 1994.
- ECO, Humberto. *Tratado geral de semiótica*. 4ª ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2002.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Trad. De S. T. Muchail. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- GREGORIUS, Petrus. *Syntaxeon artis mirabilis*. Colônia: Impresso Lazari Zetzneri: 1610.
- GUINSBURG J, COELHO Neto, CARDOSO Reni. *Semiologia do teatro*. São Paulo: 2006.
- KOWZAN, Tadeusz. *Os signos no teatro: introdução à semiologia da arte do espetáculo*. Trad. de I. Kopelman. In: *Semiologia do teatro*. Org. J. GUINSBURG, J. T. C. Netto, R. C. Cardoso, São Paulo: Perspectiva, 2006.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metáforas da vida cotidiana*. Coord. de tradução de Mara S. Zanotto. São Paulo: Educ, 2002.
- MORAES, Frederico; ANDRADE, Farnese. Galeria – *Revista de Arte*, São Paulo, v.7, n.29, 1992.
- MORETTI, Maria de Fátima de Souza. A teatralidade do objeto na cena contemporânea. Florianópolis, 2011. Tese (doutorado) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina.
- PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica*. The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Tradução de J. T. Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- SAUSSURE, F. *Curso de linguística geral*. 24. ed. Tradução de A. Chelini, J. P. Paes e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2008.
- UBERSFELD, Anne. *Para ler o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- WILSON, Robert. Les objets, le rythme, la lumière. *PUCK*, n. 11. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 1998.

Recebido em: 10/07/2018

Aprovado em: 17/05/2018