

SONIA MARIA CALDEIRA PAIVA

A ENCENAÇÃO PICTÓRICA: UMA ABORDAGEM TRANSDISCIPLINAR

Dissertação apresentada ao Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Arte.

Área de concentração: Arte e tecnologia.

Orientadora: Dra. Maria Beatriz de Medeiros

Brasília

2006

TERMO DE APROVAÇÃO

SONIA MARIA CALDEIRA PAIVA

A ENCENAÇÃO PICTÓRICA: UMA ABORDAGEM TRANSDISCIPLINAR

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Arte. Área de concentração: Arte e tecnologia. Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, pela seguinte banca examinadora:

Orientadora:

Prof. Dra. Maria Beatriz de Medeiros
Departamento de Artes Visuais (UnB)

.....

Prof. Dra. Roberta Matsumoto
Departamento de Artes Cênicas (UnB)

.....

Prof. Dra. Priscila Arantes
SENAC PUC – São Paulo

.....

Brasília, 10 de outubro de 2006.

Dedico este trabalho ao ser cósmico que há em mim; herdeiro e aprendiz de tantos artistas, pensadores e filósofos que revelaram suas capacidades infinitas.

AGRADECIMENTOS

Ao cosmo, agradeço a minha presença prolongada neste planeta, após um sério acidente de carro no final de 2002; acidente esse que exigiu urgência no fechamento de um ciclo de trabalho de 21 anos, com a realização de um filme de animação digital. Com isso, vislumbrei a necessidade de uma reflexão acadêmica sobre meu processo artístico, como testemunho de uma transmutação pessoal, por meio da arte.

À minha família serei eternamente grata, por constituir um centro amoroso, composto de anjos que guardam, cuidam e protegem meu caminhar, com sua fundamental multipresença. A meu pai, em memória, agradeço profundamente o apoio incondicional, mesmo sem compreender minha opção de ser artista. A minhas amadas Neusa e Sílvia, minha gratidão eterna pelo amor, proteção carinho e suporte que sempre me dão, de forma também incondicional.

Agradeço aos dois companheiros de minha vida: José Roberto Furquim, pelo amor, paciência, companherismo e dedicação constantes nesses últimos 22 anos, e a Augusto Vasconcellos, minha eterna gratidão, por acreditar no meu trabalho e me apoiar sempre, trocando idéias e experiências, e traduzindo com mestria para a composição digital, meus anseios criativos.

À Dra. Maria Nazaré Freitas Pereira, Nazinha, meu muito obrigada por ter, carinhosamente, “se despedido do tempo” para me mostrar que a metodologia científica não é algo engessado; ela pode e deve adaptar-se ao processo artístico e não necessariamente o contrário.

À Profa. Dra. Maria Beatriz de Medeiros, pelo aconchego da acolhida como orientadora, “nos minutos finais do jogo”, mas ainda em tempo de contribuir fundamentalmente para a sua finalização.

À Profa. Dra. Roberta Matsumoto, pela atenção a mim dedicada, no curso e na banca de qualificação, que tanto contribuiu para a elaboração deste texto. Também, pelo mesmo motivo, quero agradecer à Profa. Dra. Maria Luiza Fragoso.

Agradeço ao Prof. Dr. Fernando A. P. Villar de Queiroz, que tão gentilmente me forneceu a bibliografia sobre a arte total, e ao Prof. Dr. Gê Ortoff. Ambos foram

essenciais para a ampliação de meu entendimento sobre as poéticas contemporâneas.

À Lygia Sabóia, orientadora anterior, agradeço pelos muros construídos, que me fortaleceram as asas e aumentaram meu desejo de vôo para além dos labirintos acadêmicos.

Às minhas companheiras de Mestrado Mariza Vargas, Joana Prudente, Flávia Amadeo, Luciene G. Gomes, Cecília Mori e Lygia de Medeiros, Liza Minari pelas trocas, carinho e amizade que tanto ajudaram a tornar a caminhada mais feliz.

Agradeço ao Professor Wagner Rizzo, que me deu uma preciosa ajuda na finalização do livreto do filme e tanto me encorajou a seguir a minha intuição.

À minha querida so(m)brinha Daniela Paiva, pela primeira leitura e revisão do texto e pelo carinho e encorajamento final.

Agradeço às minhas amigas Marcia Marques, parceira do Parque de Produções, que editou o livreto do Dvd e me ajudou com este texto; à querida Maria Regina Nogueira, que fez a tradução do resumo; sou grata pelo apoio sensível de Angelina Vargas, e, por confirmar as minhas intuições sobre a minha prática fenomenológica e à Ana Christina Rocha Lima, agradeço o eterno carinho.

Finalmente, quero agradecer aos meus três cães: Thor Luiz Junior, Kadan Maria e Garfield Sauro, pela companhia diária e amorosa.

"Vamos fazer de conta!" Ela tivera uma discussão bastante longa com a irmã ainda na véspera tudo porque começara com "Vamos fazer de conta que somos reis e rainhas"; e a irmã, que gostava de ser muito precisa, retrucara que isso não era possível porque eram só duas, até que Alice finalmente se vira forçada a dizer: "Bem, você pode ser só um deles, eu *serei* todos os outros." E certa vez assustara realmente sua velha governanta, gritando-lhe de repente ao pé do ouvido:

"Vamos fazer de conta que eu sou uma hiena faminta e você é uma carcaça!"

(Lewis Carroll)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar, na perspectiva crítico-teórica, a obra e o percurso de criação da artista plástica Sônia Paiva. Trata-se de uma abordagem transdisciplinar, haja vista seu produto resultar da simbiose de várias linguagens artísticas que, apesar de próximas em sua forma de expressão, são diferentes em seus princípios e dinâmica. Essa dinâmica, por sua vez, é influenciada pela vivência pessoal e profissional da artista, cujos dilemas existenciais levam-na à busca de respostas que passam por experiências distintas, envolvendo desde relações psicanalíticas e esotéricas entre consciente/inconsciente e questionamentos sobre as razões do preestabelecido, até a rebeldia contra o materialismo dominante. Do ponto de vista da metodologia, o estudo foi desenvolvido na perspectiva do método fenomenológico, tendo como meios de pesquisa a história de vida da artista, fonte revalorizada na pesquisa científica, principalmente por considerar importantes todos os fenômenos envolvidos no contexto daquilo que se estuda. Ainda desse ponto de vista, o trabalho tem como traço específico o fato de a autora/pesquisadora ser também a autora/artista, o que elimina, de imediato, problemas relacionados com a construção de interpretações, já que essas são feitas em primeira mão. A base teórica levantada na pesquisa funciona, simultaneamente, como referência e contraponto à auto-interpretação.

Palavras-chave: transdisciplinaridade, encenação pictórica, tecnologia da produção artística

ABSTRACT

This study has as its purpose to analyze, within a theoretical-critical perspective, the work and course of creation of the plastic artist Sonia Paiva. It is a transdisciplinary approach, as its product results of the symbiosis of several artistic currents which, though close in their ways of expression, differ in principles and dynamics. These dynamics, in their turn, bear the influence of the personal and professional experiences of the artist. The existential dilemmas induce the artist to search for answers through a vast array of experiences. This search includes, since the esoteric and psychoanalytical relationship between the conscious/unconscious minds, the questioning of all pre-established values, till the rebelliousness against the dominating materialism. From a methodological point of view, this work has been developed within the perspective of the phenomenological method. Its source is the life of the artist, which was revalued when scientifically researched, for it was dully pondered the importance of all phenomena involved. The specific characteristic of this work is the fact that the author/researcher is also the author/artist. This circumstance immediately eliminates all problems related to the construction of the interpretations, as these come in first hand. The theoretical basis developed in the research acts, simultaneously, as reference and counterpoint to self-interpretation.

Key words: transdisciplinarity, pictorial staging, artistic production technology.

SUMÁRIO

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES	X
INTRODUÇÃO	16
1. SOBRE O PICTÓRICO ENCENADO	25
1.1 Os Elementos da Encenação	26
1.2 Alice nos Acontecimentos da Poética	39
1.3 O Filme Nada como o Firmamento... ..	50
2. DA PINTURA AO MOVIMENTO	55
2.1 Os Meios Mágicos	61
2.2 Tecnologias da Encenação Pictórica	73
2.3 A Caixa Mágica	95
3. SOBRE A ENCENAÇÃO	101
3.1 A Multiplicidade de Lewis Carroll.....	103
3.2 No Rastro da Arte Total.....	110
3.3 O Agenciamento da Multiplicidade na Poética	118
4 A TOTALIDADE MÚLTIPLICE :“CRIANDO EU ME CRIEI”	126
BIBLIOGRAFIA	129
Anexos	

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: me-he-somewhere (1993)	17
Ilustração 2: Play the game (1993)	18
Ilustração 3: Fotos das internas do asilo da Cidade de Goiás (1980)	26
Ilustração 4: Cobogó; As viúvas do presidente; 85 ano 0; O punheteiro equilibrista 1; O sapão; <i>O punheteiro equilibrista 2; Menina feliz e seus fantásticos peixes brilhantes</i> (1985/1986)	28
Ilustração 5: <i>Os balões; Movimento I; Cidade espiral</i> (1987)	29
Ilustração 6: Laboratório de personagens (1998)	30
Ilustração 7: <i>Spy; O dia D; Caras e bocas; A máquina de moer gente</i> (1988)	30
Ilustração 8: Tríptico: <i>Insônia - Vida, Farra do boi, Frio na Barriga</i> (1988)	31
Ilustração 9: Imagem síntese - A máquina de moer gente (1988)	32
Ilustração 10: Story-line (1988)	32
Ilustração 11: Desenvolvimento do story-line, "montanha russa" (1988)	32
Ilustração 12: <i>Insônia; Argumento I; Vida; Farra do boi ; Frio na barriga</i> (1988)	33
Ilustração 13: Jack in the box (1988)	33
Ilustração 14: Estudos alquímicos (1993)	34
Ilustração 15: Encantamento; O Ovo Primordial; Encantamento e ovo (1990)	35
Ilustração 16: Aquário; Uróboro e as banhistas; A cidade no tapete (1989)	36
Ilustração 17: As banhistas (1989)	37
Ilustração 18: Instalação I♥Arte (1990)	37
Ilustração 19: Cenas do Perfume da Gordinha (1993)	38
Ilustração 20: Kama-sutra Totem (1992)	39
Ilustração 21: Cortem-lhe a cabeça; Essa gente é doida; O chapeleiro <i>Spy Louco</i> (1992)	40
Ilustração 22: Caderno de colagens (1991)	41
Ilustração 23: Primeira adaptação dos livros de Alice (1991)	42
Ilustração 24: Primeira adaptação dos livros de Alice (1991)	42

Ilustração 25: Caderno de colagens (1991)	43
Ilustração 26: O grito no Caderno de Colagens (1994)	44
Ilustração 27: O grito na Caixa Caleidoscópica (1994)	44
Ilustração 28: I don't want to be anybody's prisoner. I want to be a Queen! (1991)	45
Ilustração 29: Cenas do filme <i>The doll of the mad woman</i> (1994)	45
Ilustração 30: Imagem filme <i>Nada como o Firmamento..</i> (2005)	45
Ilustração 31: O aquário é o limite do mundo confortável; Jack in the box; <i>cena do filme O aquário é o limite do mundo confortável</i> ; A cidade é um mar barulhento	46
Ilustração 32: Livro-caixa com roteiros panorâmicos (2002/2003)	47
Ilustração 33: Morte 1; Baralho de Olhos (copas); Cartas 1 e 2; Morte 2; Sol; Força	49
Ilustração 34: Desenho da carta nº 0, A Louca	49
Ilustração 35: Fita de Moebius (verso das cartas); A louca; A maga; O carro; O punheteiro equilibrista; O mundo	50
Ilustração 36: A carta XXI do Tarô – O mundo	50
Ilustração 37: Que olho é esse que me olha? (1999)	51
Ilustração 38: Variações sobre o tema <i>Que olho é esse que me olha?</i> (1999)	51
Ilustração 39: Desenhos no caderno de anotações (1999)	52
Ilustração 40: Metamorfose no Parque (2004)	52
Ilustração 41: Metamorfose olho/ roda/ monociclo/ corpo/ <i>Spy</i> (2004)	52
Ilustração 42: A cidade-oceano (2005)	53
Ilustração 43: O jogo do século (Hundertwasser, 1952)	53
Ilustração 44: O vessel e a Gordinha	54
Ilustração 45: Esquema da perspectiva monocular do Renascimento	57
Ilustração 46: Esquema da perspectiva anamórfica	58
Ilustração 47: Desenho da caverna de Altamira, com 30.000 anos; pintura em vaso grego, com 2600 anos; desenho de Leonardo da Vinci, com 500 anos	62
Ilustração 48: Câmera escura e sistema quadriculado de Albrecht Dürer c.1527	63
Ilustração 49: <i>Ars Magna Lucis et Umbrae</i>	64
Ilustração 50: Lanterna mágica, esquema, imagens e foto da lanterna	64

Ilustração 51: Taumatroscópio	65
Ilustração 52: Fenaquitoscópio, de Plateau; Estroboscópio, de Stampfer	65
Ilustração 53: Zootroscópio, de Horner, e Praxinoscópio, de Reynaud	66
Ilustração 54: Praxinoscópio, de Emile Reynaud	66
Ilustração 55: <i>Flip-book</i>	67
Ilustração 56: <i>Peep Show</i> e <i>Pop-up</i>	67
Ilustração 57: <i>Pop-up</i> (2004)	67
Ilustração 58: Foto do aparato de Muybridge	68
Ilustração 59: Kinora, dos Lumière	69
Ilustração 60: Fotogramas dos filmes de Lumière vistos na Kinora	69
Ilustração 61: Cinematógrafo dos Lumière, tri-funcional	70
Ilustração 62: Fotogramas do legendário filme de Georges Méliès, <i>A viagem à Lua</i>	70
Ilustração 63: <i>Wayang purwa</i> de Java	71
Ilustração 64: Silhuetas do século XVII e XIX	71
Ilustração 65: <i>As aventuras do príncipe Achmed</i> (animação de recorte de Lotte Reiniger)	72
Ilustração 66: <i>O Chapeleiro e o Coelho Branco</i> , de Alice, e <i>O diálogo entre a vida e a morte</i> , de Jan Svankmajer	72
Ilustração 67: <i>O aquário é o limite do mundo confortável</i> ; <i>O parque</i> ; <i>C.U.X.I.X.O.</i> ; <i>O aval da noiva</i> ; <i>Na gorda bamba</i> (1986/1987)	73
Ilustração 68: <i>Sem título</i> (1986)	73
Ilustração 69: <i>Deita e rola III</i> ; <i>Deita e rola X</i> ; <i>La Gordereia</i> (1987)	75
Ilustração 70: <i>Spy</i> ou <i>Espião</i> (1988)	76
Ilustração 71: <i>Aquários montados em molduras antigas</i> (1992)	76
Ilustração 72: <i>Moldura antiga antes da restauração</i> (1992)	77
Ilustração 73: <i>Projeto de miniinstalação e do esqueleto da boneca</i> ; <i>fotografia da boneca montada</i>	77
Ilustração 74: <i>Detalhe de cena do manual sexual</i> , <i>O Perfume da Gordinha</i> (1993)	78
Ilustração 75: <i>Casa de boneca, miniestúdio para as fotos de O perfume da Gordinha</i> (1993)	78

Ilustração 76: A queda, <i>pop-up</i> central do roteiro para <i>The doll of the mad woman</i> (1991)	79
Ilustração 77: Boneca articulada, seguindo o esquema de Lotte Reiniger (1993)	79
Ilustração 78: La Gordereia; Que lindo lanchinho; A queda (1994)	80
Ilustração 79: Abertura do filme e O nascimento dos bonecos (1994)	80
Ilustração 80: Terceira boneca para a animação em <i>stop motion</i> (1994)	81
Ilustração 81: Esqueleto para <i>stop motion</i> (1994)	81
Ilustração 82: Foto da autora em estúdio (1993)	82
Ilustração 83: A chegada no piquenique; A rainha no parque e O vôo da Gordinha (1994)	82
Ilustração 84: As mãos e o rosto do Espião na bandeja, Caixa Caleidoscópica (1994)	83
Ilustração 85: Kits-loucura: Kit-Gueixa e Kit-vôo 1 (1996)	83
Ilustração 86: Quadros da série Kama-sutra, do livro do Kit-gueixa (1995)	84
Ilustração 87: Estudo para Kits-loucura (1996)	84
Ilustração 88: Projeto das caixas de presente e alminhas (1993/1994)	85
Ilustração 89: Cena do filme <i>O aquário é o limite do mundo confortável</i> (1995)	85
Ilustração 90: Abertura e cenas do filme <i>O aquário é o limite do mundo confortável</i> (1996)	86
Ilustração 91: O encontro da Gordinha com Isaac Asimov e Santos Dumont no céu (2003)	86
Ilustração 92: Estudo do quadro Que olho é esse que me olha? (1990)	87
Ilustração 93: Três visões da câmera no cenário 3D (2003)	87
Ilustração 94: Desenho da trajetória do vôo (2003)	88
Ilustração 95: Gráfico da trajetória em relação ao espaço/tempo, <i>Nada como o Firmamento...</i>	89
Ilustração 96: Gráfico da trajetória em relação ao espaço/tempo, <i>Nada como o Firmamento...</i>	89
Ilustração 97: Estudo dos movimentos do vôo da gordinha (2003)	89
Ilustração 98: Seqüência do vôo da pomba doméstica, de Eadweard Mybridge	90
Ilustração 99: Página do manual de vôo: estúdio e detalhe do sistema de sustentação de nove fios (2004)	90
Ilustração 100: O molde da boneca de silicone, a boneca pronta e sendo vestida (2004)	91

Ilustração 101: Kit vôo 2 (2005)	91
Ilustração 102: Foto da artista pintando as texturas dos prédios da cidade virtual (2003)	92
Ilustração 103: Texturas dos prédios do filme piloto (2003)	92
Ilustração 104: As texturas dos prédios e as combinações (2004)	93
Ilustração 105: As carinhas desenhadas de Angelini (2004)	93
Ilustração 106: Os vários manuais da <i>encenação pictórica</i> formam a biblioteca digital	93
Ilustração 107: A cidade desenhada, apagada no piloto e iluminada no filme	94
Ilustração 108: Visão afastada da câmera no cenário de <i>Nada como o Firmamento...</i>	94
Ilustração 109: Cidade aramada 1 (acrílica sobre tela, 2006)	94
Ilustração 110: Cidade aramada 2 (acrílica sobre tela, 2006)	95
Ilustração 111: Planilha da edição final com união de múltiplos eventos	95
Ilustração 112: Simulação na caixa mágica, jogo da encenação pictórica na caverna digital	95
Ilustração 113: Cilindro de vidro para o desenho do panorama	96
Ilustração 114: Planta do prédio circular, Leicester Square (1793)	97
Ilustração 115: Instalação de Jeffrey Shaw, Place (1995)	97
Ilustração 116: <i>New Media, Landscape One</i> , Luc Courchesne (1997)	98
Ilustração 117: Projeto da Caverna digital, espaço de jogo com os módulos narrativos (2004)	99
Ilustração 118: Simulação 3D do mergulho na Instalação da <i>Caixa Mágica</i> (2004)	100
Ilustração 119: Oscar Gustav Rejlande. Foto de Lewis Carroll (1863)	103
Ilustração 120: O primeiro livro de Alice, feito a punho por Carroll	106
Ilustração 121: Quatro, entre muitos, cadernos de anotações da poética	119
Ilustração 122: Planta da exposição de Londres (1994)	119
Ilustração 123: Plano da exposição de Londres	120
Ilustração 124: Caixa Caleidoscópica, animação de recorte (1994)	120
Ilustração 125: Planta da exposição de Brasília no Teatro Nacional (1994)	121
Ilustração 126: Relação da Árvore da vida com as cenas do filme (1994)	122
Ilustração 127: Desenho das estruturas do Rio de Janeiro	122

Ilustração 128: Desenho das estruturas das instalações de Londres e do Rio de Janeiro	122
Ilustração 129: Painéis de entrada da exposição do CCBB	123
Ilustração 130: O espectador como a energia que percorre o organismo da exposição (1996)	123
Ilustração 131: Exposição na galeria Debret, maquete eletrônica e foto (1997)	124
Ilustração 132: Parque de Produções, Brasília (2000)	125
Ilustração 133: Artefatos multiplicadores da <i>encenação pictórica</i> (1998/2001)	125
Ilustração 134: A replicação do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> (2005)	125
Ilustração 135: Cabeça Rizomática (2005)	126
Ilustração 136: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.1 (2005)	137
Ilustração 137: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.2 (2005)	138
Ilustração 138: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.3 (2005)	139
Ilustração 139: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.4 (2005)	140
Ilustração 140: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p. 5 (2005)	141
Ilustração 141: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.6 (2005)	142
Ilustração 142: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.7 (2005)	143
Ilustração 143: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.8 (2005)	144
Ilustração 144: Story-board do filme <i>Nada como o Firmamento...</i> , p.9 (2005)	145

INTRODUÇÃO

Esta dissertação representa o entrelaçamento de fundamentos e linguagens, aporte teórico no qual se embasa a arte com o fluxo contínuo e complexo que caracteriza a obra artística da artista Sônia Paiva, foco do estudo, estabelecida a partir de 1985. Inúmeras criações, pesquisas, anotações, experiências, estudos, planejamentos e produções refletem uma expressão visual composta de distintas linguagens, materializada de diferentes maneiras. Essa expressão une o conhecimento empírico ao científico, em um percurso cíclico constantemente interligado e crescente. As criações e experimentos desenvolvem-se com a vivência consciente da prática e dos estudos filosóficos, artísticos, técnicos e tecnológicos, visando à construção de um caminho de transformação e de individuação pela expressão artística.

As idéias surgem em desenhos, pinturas, colagens, esculturas, objetos. Aos fundamentos das artes plásticas, são acrescentadas as linguagens teatral, cinematográfica e digital. Com a união da linguagem teatral, o vocabulário plástico modifica-se em sua materialidade. Surge o universo em miniatura dos bonecos/atores, e as características dos personagens são definidas. De caráter essencialmente narrativo, essa expressão artística necessita de cenas com enredos, cenários, figurinos e iluminações. Os três princípios básicos do cinema - luz, movimento e tempo - transformam o universo pictórico e teatral novamente, possibilitando a ilusão do movimento como forma expressiva. Quando os procedimentos computacionais são agregados, tempo e espaço redimensionam-se, e a expressão é, novamente, transmutada. Essa expressão artística, que se pretende obra total, ultrapassa e engloba a soma de todas as linguagens. E com um pensamento unificador, por meio de processos meticulosos de registro e planejamento, a autora vivencia todas as partes desse jogo total, harmoniosamente.

A autora possui bagagem extensa e múltipla: graduação em Licenciatura em Artes Plásticas e Cênicas na Universidade de Brasília (UnB); pós-graduação em Animação, na escola Byam Shaw em Londres; trabalhou como cenógrafa, figurinista e diretora de arte, em televisão, teatro e cinema. Sua vivência didática no ateliê de artes plásticas é tão longa quanto a formação de sua poética. Nos últimos 21 anos

(como se pode observar no mapa visual da *Encenação pictórica*), realizou diversas exposições e instalações de artes plásticas no Brasil e no exterior. Sua filmografia contabiliza quatro curtas metragens de animação cinematográfica e digital. Os dois primeiros filmes – *The doll of the mad woman* e *O aquário é o limite do mundo confortável* – vinculam-se às instalações, funcionando como estudo para o terceiro (piloto) do quarto filme – *Nada como o Firmamento...* .

Para concretizar as características narrativas das estruturas dramáticas e dos desejos de encenação da imagem com bonecos e luz, a expressão plástica transformou-se em expressão transdisciplinar. O processo interligou várias disciplinas e saberes específicos e transmutou-as, criando a *encenação pictórica* - denominação concebida a partir das reflexões realizadas no período deste Mestrado.

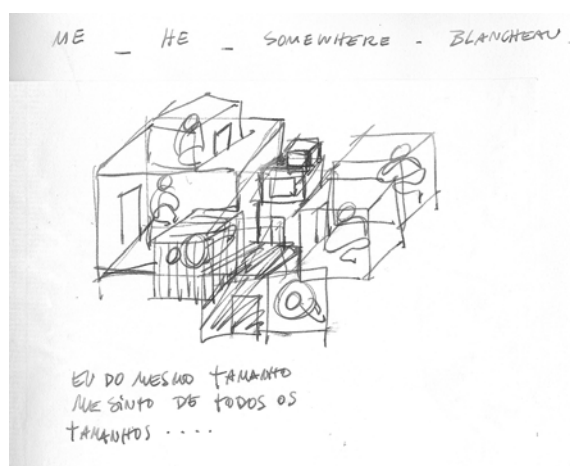


Ilustração 1: *Me-he-somewhere* (1993)

A estrutura dramática dessa poética é também tratada como um jogo de linguagem visual, baseado nas aventuras de Alice, nos livros de Lewis Carroll, mas propondo novas interpretações. Essa dramaturgia é encenada por bonecos que ganham vida. O universo material dos artefatos em miniatura é vivificado pela manipulação da autora no processo de animação. Os acontecimentos de Alice permitem um outro jogo de relações que combina “eu - você - em algum lugar” (Ilustração 1). Os elementos que compõem as imagens surgem do *background* real, simbólico e imaginário da autora. Personagens, ambientes e ações são atualizados a cada lance da poética. O elenco se modifica à medida que as experimentações se transformam. Assim, a mesma idéia pode, sempre, adquirir características distintas e novos significados.

A estrutura narrativa reflete o jogo da vida, cujos acontecimentos são definidos no momento do lance, quando ocorre a troca de energia com as forças invisíveis e mágicas. É na ação com o outro, em algum lugar e momento estabelecidos, que se tem a noção, temporária, da relativa dimensão humana (Ilustração 2).



Ilustração 2: **Play the game (1993)**

Essa expressão é, principalmente, veículo de transformação interior da autora, que faz da “brincadeira de boneca” um canal de cura e libertação de sua criança interna, “tão confundida”, como diria Hilda Hilst (1980:209). As experiências com o sensível, o não-racional e o indizível afloram no processo, e a consciência age como instrumentadora das experiências de caráter alquímico. A imagem é construída como uma manifestação senciente – resultado da troca constante entre o inconsciente e o consciente. Essa expressão apóia as experiências que permitem aflorar, de maneira lúdica, a intuição, o sensível, o mágico, na prática da investigação científica.

A *encenação pictórica* é uma aventura de imagens que surge a partir de jogos combinatórios simultâneos e interligados. Três principais jogos entrelaçam-se. O inicial ocorre com elementos simbólicos da poética, manifestados em desenhos ou pinturas, cadernos de anotações, papéis, telas, porcelanas. Eles compõem os elementos da imagem/cena. Concomitantemente, segue o jogo da imagem técnica e tecnológica, que transforma a materialidade da expressão e adiciona, a essa, a ilusão do movimento, tempo e espaço. Pintura e miniatura são digitalizadas,

estabelecendo-se, então, múltiplas possibilidades de combinações gráficas. Os processos tecnológicos digitais desdobram e multiplicam as imagens em camadas, expandindo infinitamente as possibilidades de combinação. O terceiro jogo é o da encenação propriamente dita, o agenciamento da totalidade na construção de um todo harmonioso.

O desenho, a pintura, escultura, exposição, performance, cenografia, figurino, instalação ou produto realizado nessa poética, quando digitalizados, formam as bases de um banco de dados, uma biblioteca de imagens, interligada, que pode ser manipulada de infinitas formas e incontáveis possibilidades. Esse manancial é alimentado, constantemente, com projetos que se conectam com outros projetos, formando uma teia de ações constantes. O filme *Nada como o Firmamento...*, por exemplo, está inserido em outro projeto, a ser trabalhado no doutorado: a criação de um jogo em um ambiente de projeção integrada – a *Caixa Mágica*, um espaço imersivo, no qual o espectador poderá interagir com os filmes e se tornar personagem principal da cena. Seria impossível entender o contexto do filme e o jogo na *Caixa Mágica*, sem apresentar as etapas anteriores que formam a poética.

Percurso da Reflexão

A dinâmica complexa desse trabalho acarretou vários desafios que se transformaram em objetivos desta dissertação. Entre esses, o principal é analisar, na perspectiva crítico-teórica, a obra e o percurso de criação da artista plástica Sônia Paiva, por meio da reflexão sobre os principais processos e trabalhos que embasam o surgimento de sua *encenação pictórica*. Outra finalidade é resgatar, nomear e ampliar o referencial teórico e teorias que elucidam a complexidade da poética de seu trabalho, situando-a em um contexto histórico-teórico. Por fim, intenciona-se apresentar a transposição de linguagens, ou seja, explicar, linearmente, em linguagem escrita, um processo artístico visual, resultado do dia-a-dia do ofício da artista em seu espaço de trabalho múltiplo. Como explicar algo que se passa organicamente, de forma simultânea e interligada, numa rede de acontecimentos anacrônicos, na qual o importante, no processo, se encontra em plano invisível; algo que ocorre nas ações, nas relações, no momento de cada experiência e que passa pelo corpo da artista? Enfim, como apresentar um elefante por sua cauda?

Ao longo do processo, um exercício constante de mudança focal foi essencial para possibilitar o diálogo interno da abordagem artística com o externo da abordagem acadêmica.

Quanto mais a autora buscava aproximar os campos teóricos à sua expressão artística, mais a palavra “multiplicidade” ecoava e se estabelecia como foco central das investigações. O primeiro efeito da investigação da multiplicidade, como mostram Gilles Deleuze e Felix Guattari, em *Mil platôs*, é o desconforto causado pelo modelo de escrita clássica de “livro-raiz” de Chomsky. A idéia dessa construção de texto analisa o livro como uma bela “interioridade orgânica, significativa e subjetiva”, cuja estrutura arborescente parte de um eixo central e se ramifica em textos subordinados que fundamentam a lógica hierarquizante e binária.

A lógica binária é a realidade espiritual da “árvore-raiz” Até uma disciplina “avançada” como a Lingüística retém como imagem de base esta árvore-raiz, que a liga à reflexão clássica [...] Isto quer dizer que este pensamento nunca compreendeu a multiplicidade: ele necessita de uma forte unidade principal, unidade que é suposta para chegar a duas, segundo um método espiritual (DELEUZE e GUATTARI, 1995:13).

Com o surgimento das tecnologias digitais e a transformação da forma de comunicação pela Internet, vive-se um momento ativo da escritura não-linear. Convive-se, diariamente, com textos hipermidiáticos – escritura complexa, na qual diferentes blocos de informação estão conectados – de características multimídias, que incorporam sons, textos, imagens, vídeos. O modelo atual que mais condiz com esta realidade múltipla é o sistema-radícula, o modelo rizomático.

Desse modo, somente uma abordagem transdisciplinar seria capaz de abarcar a multiplicidade de forma não excludente.

A abordagem transdisciplinar não trata de estabelecer vários discursos disciplinares isolados sobre um mesmo objeto – multidisciplinaridade – ou reunir os vários saberes e discursos dentro de um único discurso globalizante – interdisciplinaridade. Ela põe em contato as várias disciplinas e saberes específicos até eles compenetrarem-se, transfigurarem-se e formarem um novo campo, [...] Nesse contato, as disciplinas se transformam e os conceitos transmutam, por destruição e reconstrução constantes e pela contínua migração de um campo para outro, como do pensamento ao visível e vice-versa, não mais se preservando inalteradas as formas e as fronteiras demarcatórias anteriores (BRANDÃO, *apud* DOMINGUES, 2005: 44).

Em síntese, conforme Gilbert Duran (1998), a abordagem transdisciplinar tenta extrair, da colaboração das várias disciplinas, um fio condutor, epistemológico.

Na perspectiva metodológica desta pesquisa, o olhar midiológico de Régis Debray serviu de guia para a escolha dos campos de relações e aproximações teóricas com a poética. A *midialogia* é uma forma de ver a imagem que leva em consideração a carga simbólica, sua maneira de produção e seu contexto político. Ela propõe a redução da distância entre os aspectos material e espiritual da imagem, ponto tão caro a essa expressão poética. É uma visão que leva em conta a interação dos múltiplos campos da prática da comunicação, congregando arte, política e teologia, para explicar as eras do olhar. “Suprimindo o obstáculo do humanismo que não admite que o sujeito seja tanto um prolongamento de seus objetos como o inverso, ela nos permite chegar a uma panorâmica coerente das variáveis da eficácia icônica” (DEBRAY, 1993:105).

Esta dissertação enfoca, portanto, os três planos transdisciplinares na obra da autora: no primeiro, o simbólico; no segundo, os processos de produção da imagem, e no terceiro, essencialmente de bases filosóficas e traços políticos, a construção de uma arte múltipla que espelha um ser humano que se quer total.

Retomando a orientação de Deleuze e Guattari para se lidar com a multiplicidade, foi imperativa a construção de um mapa da encenação pictórica, porque “um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer idéia de eixo genérico ou de estrutura profunda” (DELEUZE e GUATTARI, 1995:21).

Diferente é o rizoma, mapa e não decalque. [...] Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para a experimentação ancorada no real. O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. [...] O mapa é aberto, conectável, em todas as dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. [...] Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter múltiplas entradas. (DELEUZE e GUATTARI, 1995:22).

Situam-se, nesse mapa, os principais trabalhos da artista. Nele, acompanha-se a mutação dos personagens, cenários, cenas e narrativa. Esse mapa visual possibilita uma melhor compreensão da obra *Nada como o Firmamento...*, síntese desse processo múltiplo.

Todas as fotos, reportagens e arquivos digitais foram organizados. Mais de 800 páginas dos cadernos de anotações receberam tratamento digital, bem como centenas de fotos. Os registros dos cadernos tornaram-se matéria-prima para a construção do mapeamento da poética.

Nos cadernos, durante o percurso de experimentações, criações e investigações, os principais passos foram sistematicamente anotados, fornecendo memória ativa de todo o processo, ou seja, o rastro da poética, o fio de Ariadne, que pode ser retomado sempre que necessário. Esse panorama não abrange a participação da autora em outras produções culturais nas quais atuou paralelamente, e ainda atua, como cenógrafa, figurinista, iluminadora, artista gráfica, artista digital. Também não contém o trabalho didático realizado ao longo do tempo em cursos e oficinas, particulares e públicas, para evitar a extensão do texto para campos específicos.

Seguindo os três planos transdisciplinares já citados, esta dissertação foi estruturada em três capítulos, envolvendo:

O Simbólico, o Tecnológico e o Político da Encenação Pictórica

O capítulo “*A encenação pictórica*” apresenta o conteúdo simbólico da expressão por meio de quadros, desenhos, esboços, objetos e filmes. A primeira seção deste capítulo, “*Os elementos da encenação*”, compreende os períodos de 1985 a 1990, quando surgiram os principais personagens da encenação. A segunda seção, “*Alice nos acontecimentos da poética*”, apresenta a maneira pela qual os textos de Lewis Carroll influenciaram a poética. A terceira aborda o filme *Nada como o Firmamento...*, síntese dessa expressão transdisciplinar.

O segundo capítulo, “*Da pintura ao movimento*”, trata das formas de produção da imagem. A seção “*Os meios mágicos*” mostra a evolução da imagem em movimento no pré-cinema, até a animação quadro-a-quadro. Na seção “*Tecnologias da encenação pictórica*”, encontram-se as principais fases da transformação tecnológica na produção da *encenação pictórica*. Observa-se a imagem inicial, pintada ou esculpida, transformando-se na imagem atual, virtual, encenada e de luz do filme *Nada como o Firmamento.....* A seção “*A caixa mágica*” apresenta o projeto do ambiente imersivo de projeções integradas.

O capítulo “*Sobre a encenação*” abrange a multiplicidade e a encenação. “*A multiplicidade de Lewis Carroll*” compreende a perspectiva do autor, como um homem além do seu tempo. Na seção “*No rastro da arte total*”, apresenta-se um pequeno histórico do surgimento da figura do encenador atrelado ao conceito de arte total e os primeiros artistas representantes dessa perspectiva. Na seção “*O agenciamento da multiplicidade na poética*”, mostra-se como ocorre o gerenciamento dessa arte multifacetada. Também retrata o espaço e produtos que divulgam, difundem e multiplicam a *encenação pictórica*. Na seção “*A totalidade múltipla: Criando eu me criei*”, a autora faz sua reflexão do estudo.

Em todos os capítulos, a narrativa do processo criativo da artista é apresentada de forma dialógica, constantemente confrontando suas obras e o respectivo percurso com teóricos de variadas disciplinas, enquanto se discutem e analisam as contribuições desse conjunto variado nas expressões artísticas e na ideologia de seu referente.

Desse modo, afirma-se que não há, neste trabalho, uma linearidade nos procedimentos metodológicos, que permita distinguir os capítulos teóricos de uma história de vida retratada em arte. E não há, também, de outra perspectiva, como separar a autora/artista da autora/pesquisadora que, neste trabalho, lê sua obra para além de uma concepção particular de si e de sua auto-expressão.

A história de vida, como meio de investigação, e a auto-interpretação encontram, no método fenomenológico, o suporte teórico necessário à legitimidade de seu exercício.

Por esse método, “algo só pode ser entendido a partir do ponto de vista das pessoas que o estão vivendo e experimentando; tem, portanto, caráter transcendental, subjetivo, ou, como diria Pirandello no título de sua famosa obra teatral, “*Assim é, se vos parece*” (VERGARA, 1998:13).

Para Jean Paul Sartre (*apud* MARTINS, 2006), a redescoberta da história de vida como método de pesquisa deve-se, por um lado, ao predomínio de correntes teóricas voltadas para a problemática do sujeito e da interpretação que ele faz de sua situação; por outro, deve-se à crise de interpretações dentro do materialismo histórico que permeia a realidade. Essas interpretações visam a recuperar a

problemática singular do indivíduo na perspectiva do singular universal, isto é, tomam a história do indivíduo como uma particularização da história humana.

Maria Ângela Paulilo (2006:2) defende que, através de uma história de vida,

pode-se captar o que acontece na intersecção do individual com o social, assim como permite que elementos do presente fundam-se a evocações passadas. Pode-se, assim, dizer, que a vida olhada de forma retrospectiva faculta uma visão total de seu conjunto, e que é o tempo presente que torna possível uma compreensão mais aprofundada do momento passado [...] Somente a posteriori podem-se imputar, aos retalhos caóticos de vivência, as conexões de sentido que os convertem em experiência.

Paulilo (2006:2) também afirma ser problemático apreender a verdade dos acontecimentos pela narrativa de informantes. E cita Clifford Geertz, para quem uma interpretação construída (de informantes) representa uma “interpretação da interpretação”; “[...] por definição, somente um 'nativo' faz a interpretação em primeira mão [...]”.

Ressalte-se, ainda, que para a pesquisa científica, ainda que a neutralidade e a objetividade sejam buscadas, do ponto de vista literal, elas não existem, nem na interpretação, nem na própria separação sujeito/objeto (MARTINS, 2006).

Importa, nesse caso, e importou a este trabalho, que a pesquisadora imergiu no contexto e nas circunstâncias da pesquisa, segundo os parâmetros citados por Chizzoti (*apud* PAULILO, 2006), quais sejam: analisar os conhecimentos que se refletiram em sua prática, aceitar e dimensionar a importância de todos os fenômenos envolvidos em sua performance artística, verificar a constância e a frequência dos fatos, considerar falas e silêncios, revelações e ocultamentos, continuidade e ruptura, significado explícito e o que permanece oculto.

Dialógico em suas bases, este trabalho não teria como ser apresentado fora do contexto em que nasce e se desenvolve a expressão artística da autora/artista. E essa implicação inerente trouxe indefinições quanto à utilização da pessoa verbal da narrativa. Assim, optou-se por manter o texto marcado por uma linguagem mais impessoal, na tentativa de separar, gramaticalmente, a simbiose entre o sujeito que expressa a arte e o sujeito que descreve o respectivo processo e que conhece, como ninguém, seus meandros.

1 SOBRE O PICTÓRICO ENCENADO

Trata-se de uma poética essencialmente narrativa que, todavia, não narra uma história, mas sim, o processo de autoconhecimento da artista. As imagens produzidas nesse processo nascem da experiência com o inconsciente e são ancoradas nos acontecimentos reais do ofício artístico. Essa experiência se quer a expressão do ser insubmisso à mediocridade do senso comum, cunhada por dogmas realistas-materialistas.

Nessa expressão, a liberdade é mostrada na brincadeira com que a autora percebe e retrata as “certezas” estabelecidas. As personagens da *encenação pictórica*, a Boneca e a Louca, espelham as ligações da autora com a família, refletindo a dependência do indivíduo em relação à sociedade. A frase “Antes eu não era nada, apenas a boneca da Louca” trouxe alguma compreensão do poder que a sociedade exerce sobre o indivíduo naquela relação. A manipulação dos cenários e dos acontecimentos configura um jogo que busca o infinito; a cada composição, um novo contexto é criado. Na *encenação pictórica*, uma regra pretende ser determinada: o jogo deve ser lúdico, divertido, imprevisível e permitir total passagem da manifestação do inconsciente - do absurdo, surreal e fantástico -, como todo bom jogo.

A ponte consciente-inconsciente necessita de uma forma de aproximação correta, pois esse processo não se dá de maneira espontânea. Ele deve ser concebido conscientemente para expandir, cada vez mais, o campo que permite a expressão do vivo, da essência e do desejo. Para construção dessa ponte, nada melhor do que o jogo, porque como define Johan Huizinga,

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2005:33).

Somente mergulhando naquela região onde mora a criança feliz e brincalhona, é que podemos ouvir o manancial de reflexos, imagens, sensações, impressões e pulsações que são desprendidas do inconsciente. A imaginação é bem mais que a simples projeção dessas imagens; é um fazer-se imagem. É no jogo de

imagens que somos absorvidos completamente e que podemos experimentar novas formas de vivenciar as relações internas e externas.

Outros recursos de antigas tradições esotéricas são aplicados aos elementos da poética, para permitir que o inconsciente se manifeste mais livremente. A alquimia influencia a poética com sua linguagem hermética. O Tarô traz a forma do jogo multifacetado à narrativa, e a Cabala estrutura a totalidade das ações.

1.1 Os Elementos da Encenação

A germinação poética de Sônia Paiva iniciou-se em 1980, quando, ao pesquisar para um projeto interdisciplinar – uma mescla de teatro, dança, projeção holográfica e artes plásticas –, teve de realizar uma pesquisa de campo e fotografar internas de asilos com suas bonecas. O enredo imaginado para a peça discorria sobre a relação de uma louca com sua boneca. O asilo escolhido localiza-se na cidade de Goiás (Velho), no interior do país. Lá, Irmã Aspásia, a diretora, desenvolve um trabalho delicado com as internas, recolhendo na cidade panos para vesti-las e bonecas para diverti-las (Ilustração 3).



Ilustração 3: Fotos das internas do asilo da Cidade de Goiás (1980)

Nesse período, a expressão plástica da autora moldava-se por chavões pseudoclássicos, advindos de anos de estudo, em aulas informais (desde os 14 anos de idade), criando uma pintura maneirista. Mas a forma “adestrada” de expressão defrontou-se com uma encruzilhada: ou continuava do jeito que estava, oca, como a própria pintura anunciava, ou seria necessário empreender um movimento radical, para iniciar uma jornada totalmente diferente da anterior. Seria imperativo morrer e nascer novamente, para encontrar o caminho da expressividade própria. Essa morte é

um estado intermediário, ao qual seguirá nova vida. Não há vida nova que possa surgir, diziam os alquimistas, sem que antes morra a velha. Eles comparam a sua arte à atividade do semeador que introduz a semente do trigo na terra, onde ela morre, para despertar para uma vida nova (JUNG, 1999:123).

A vivência nas artes plásticas e no teatro durante o curso de graduação na UnB conduziu a um caminho de aprendizagem na cenografia. Pesquisando máscaras para uma montagem universitária, a autora buscou conhecimentos em mestres na prática cenográfica. Em sua pesquisa, conheceu o cenógrafo Irênio Maia e, em seguida, convidada por ele, começou a trabalhar na rede Globo de Televisão. Trancou o curso e participou do núcleo de minisséries especiais, sob o comando de Walter Avancini, entre 1982 e 1985. Teve oportunidade de trabalhar em importantes montagens televisivas, como “Grande Sertão Veredas”, de Guimarães Rosa, e “Anarquistas Graças à Deus”, de Zélia Gattai, entre outros.

O retorno às artes plásticas em 1985 marcou o início da *encenação pictórica* e coincidiu com a união da autora com o restaurador José Roberto Furquim, fundamental para seu processo de individuação e construção de sua expressividade. Ambos se encontravam no mesmo momento profissional e criaram, juntos, o laboratório necessário à empreitada: transformaram o apartamento de Furquim em um duplo ateliê de pintura e restauração.

As fotos das internas do asilo de Goiás (Ilustração 3) tornaram-se companheiras da autora durante anos. Questões que envolviam conceitos de loucura e sanidade constantemente estimulavam reflexões. Duas delas se sobressaíram: por um lado, saber quem é a louca, por outro, descobrir o papel da boneca na sociedade em que vivemos. O binômio louca/boneca passou, cada vez mais, a refletir as relações entre indivíduo e sociedade. Uma especial atenção foi dada à semelhança entre ambas. As bonecas eram comuns, comerciais, de plástico ou de pano, sem traço de personalidade. No entanto, a autora observava a semelhança entre as internas e suas bonecas. O olhar artístico concentrou-se na relação simbiótica do binômio e levou, em 1985, à realização de uma série de desenhos em uma espécie de momento catártico. A epifania permitiu, à autora, o entendimento de que “Antes eu não era nada, apenas a boneca da louca”. A partir do reconhecimento desse “nada” existencial, ou melhor, da idéia de ser apenas a boneca de uma sociedade louca, as imagens emergiram.

As primeiras cenas

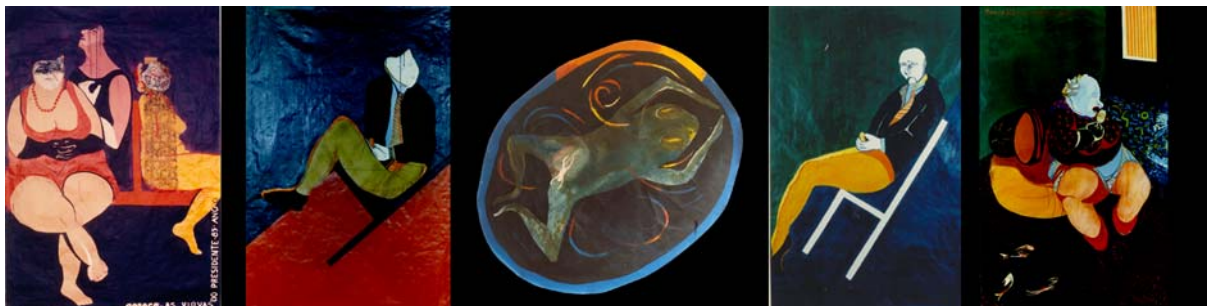


Ilustração 4: **Cobogó; As viúvas do presidente; 85 ano 0; O punheteiro equilibrista 1; O sapão; O punheteiro equilibrista 2; Menina feliz e seus fantásticos peixes brilhantes (1985/1986)**

O quadro *Cobogó, As viúvas do presidente, 85 ano 0* (Ilustração 4) representa o marco inicial dessa poética. Nele, mesclam-se vários temas. As três personagens da cena podem simbolizar: as três internas do asilo de Goiás, as mulheres da família da autora, as “Três Graças reunidas” ou, ainda, as viúvas da sociedade burguesa que choram a morte do presidente Tancredo Neves.

As telas são como grandes janelas ou portas abertas. Nessas, observam-se cenas congeladas, como aquelas montadas para as primeiras fotografias em que o modelo permanece imóvel por longo tempo. Elas são, também, bocas de cenas teatrais que apresentam composições simples: planos frontais, pouquíssimos objetos e fundos simples. As figuras destacam-se inteiras ou por partes, sob focos de luz. As expressões exageradas funcionam, como na tradição teatral, para ser vistas a distância. Os rostos dos personagens lembram máscaras japonesas que aparecem no teatro religioso *Nô* e no erótico *Kabuki*, esse decorrente do teatro de bonecos *Bunraku*.

A primeira fase desse trabalho determina o *Logos* da poética e estabelece a forma de seu discurso. As telas apresentam a vida observada pelo olhar da louca, da boneca e da observadora externa, a artista. O olhar vê a deformidade humana com humor, molda e dá cor a uma sociedade perdida e absurda. Os títulos dos quadros funcionam como o ponto teatral, em que o ator pega a “deixa” do texto e continua. *O aquário é o limite do mundo confortável, Na Gorda bamba, Menina feliz e seus fantásticos peixes brilhantes*, entre outros, buscam no espectador a necessidade de uma imaginação narrativa extra. Os principais personagens dessa fase são: a Gorda, a Boneca, a Viúva, o Punheteiro Equilibrista e o Sapo.

A figura gorda de Vitória (interna do asilo de Goiás) e sua boneca (Ilustração 3) definiram a plasticidade da montagem, trazendo para a cena uma reflexão sobre o corpo e os padrões estéticos de beleza. Com isso, levantou questionamentos sobre o padrão ideal e o irreal imposto pela “sanidade” social:

Que corpo é este? Que corpo é este, torto, troncho, atrofiado, disforme e deformado? Este que tanto interessa à arte, este que choca, que dói, que traz desgosto, mal-estar, repulsa e que tanto se revela, se desvenda e se desnuda na arte contemporânea [...] este corpo é o meu corpo (MEDEIROS, 2003:2).

A imagem rotunda, monolítica, da personagem modelou-se com o passar do tempo, com as vivências, estudos e experimentações. Em 1990, no projeto final de graduação, na Unb, a encenação do jogo de Alice, dirigido pela autora, teve Marcela Holanda no papel de Alice e Gladstone Meneses como o espião. As formas rotundas torneadas de Holanda influenciaram diretamente a modelagem da boneca.

As primeiras representações do binômio louca/boneca eram encenadas no âmbito familiar. Gradativamente, estenderam-se à sociedade como um todo. O olhar deslocou-se das fotos do asilo de Goiás, em contraponto à família, para todos os indivíduos em relação à sociedade. A atenção voltou-se para todas as “gordinhas” que andam desinibidas pelas ruas, com seus alegres vestidos de estampas grandes e acessórios igualmente irreverentes, símbolo da resistência popular, provocador dos padrões estéticos da sociedade burguesa, mas afinado com a estética natural de todas as loucas, crianças e bonecas.



Ilustração 5: Os balões; Movimento I; Cidade espiral (1987)

Em 1987, em duas horas, Sônia Paiva criou um painel diante do público, tarefa solicitada no projeto *Contrato de Risco*, da Fundação Cultural. A experiência desencadeou uma série de pinturas simultâneas, intituladas *Deita e Rola*. Nelas, os personagens interagem com o movimento do *Parque*, que já havia aparecido no ano anterior. A *Gordinha* está sobre um cavalo girando num carrossel, enquanto ao

fundo aparece uma roda gigante (Ilustração 67). Em *Deita e Rola*, os personagens estão inflados como balões, sobre espaços gráficos, com traços dinâmicos que sugerem o parque, a cidade ou o mar (Ilustração 5). O movimento desses elementos gráficos opõe-se às áreas de cor lisa; personagens destacam-se pelo contraste entre texturas, forma e cores.



Ilustração 6: Laboratório de personagens (1998)

Em 1988, estava em curso um projeto interdisciplinar desenvolvido pela autora; um espetáculo híbrido de pintura e performance, com a dançarina de *Butô* Maura Baiocchi. Foram seis meses de laboratório (Ilustração 6). Baiocchi criava performances corporais, enquanto a autora desenhava e pintava personagens e roteiros nascidos das experiências. Aproximadamente 100 desenhos e pinturas compuseram a visualidade do espetáculo.

A trajetória do Espião surgiu nesses desenhos e pinturas. Neles, acompanha-se a adolescência, o retrato adulto, namoro com a Gordinha, *Caras e Bocas da Gordinha*, *o dia D* - que retrata o casamento dos dois personagens-, *Máquina de moer gente*, resultado da união “feliz” das duas criaturas (Ilustração 7).

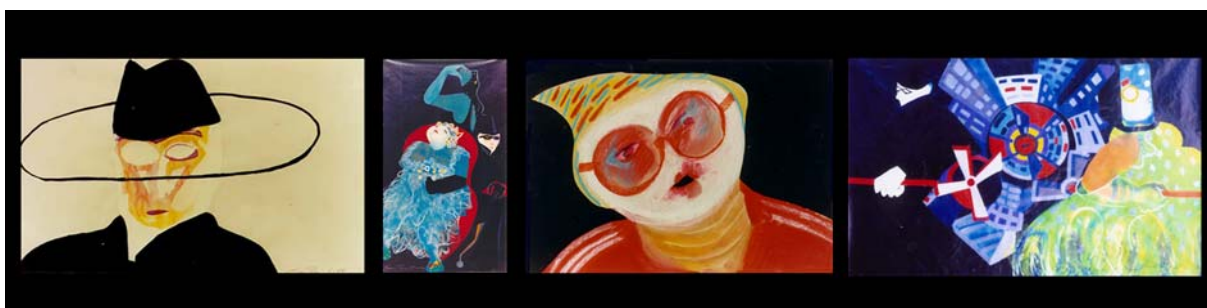


Ilustração 7: Spy; O dia D; Caras e bocas; A máquina de moer gente (1988)

Para a construção da personalidade do Espião, a autora inspirou-se nos dois personagens de quadrinhos, gêmeos (um branco e o outro preto), *Spy x Spy*, da revista *Mad*, de grande circulação nos anos 70 e 80 do século passado, que se auto-

intitulava “a revista mais aloprada do planeta”. O andar desse personagem é deslizante, como se estivesse sobre rodas.

O plano do projeto interdisciplinar com Baiocchi era montar um espetáculo único. No entanto, ao final do processo, cada qual produziu seu trabalho separadamente. Baiocchi fez uma peça intitulada *O presente da borboleta*, enquanto a autora realizou a exposição de pinturas denominada *Jogos de azar*. O processo permitiu a criação e a visualização de um universo cênico povoado de personagens, cenários, figurinos e ações, que culminaram na confecção de um roteiro pintado.

Nesse período, fundamenta-se o drama da poética, o *Pathos* – mistério do nascimento, vida e morte. Observa-se esse drama sintetizado no tríptico *Insônia: Vida, Farra do boi, Frio na barriga* (Ilustração 8). A partir dessa fase, o discurso seqüencial instala-se na poética da autora, por meio da realização de quadros panorâmicos, *story-boards* visuais (Anexo 1).



Ilustração 8: Tríptico: *Insônia - Vida, Farra do boi, Frio na Barriga* (1988)

Um ponto fundamental para a constituição da *encenação pictórica* originou-se do resultado desses laboratórios. A autora concluiu que o trabalho desejado por ela poderia, perfeitamente, ser concebido com bonecos, e a linguagem ideal para sua poética seria a animação, pela possibilidade de dar vida a objetos inanimados.

Uma nova etapa surgiu: a da materialização dos personagens para a concretização da animação, o que requer tecnologias de reprodutibilidade técnica da imagem.



Ilustração 9: Imagem síntese - A máquina de moer gente (1988)

Várias imagens provenientes dos trabalhos laboratoriais compõem a estrutura da narrativa. O roteiro construído baseou-se em estudos que levaram à transcrição, para a pintura, do método do livro “*Roteiro; arte e técnica de escrever para cinema e televisão*”, de Doc Comparato (1983). As imagens panorâmicas acompanhavam as instruções desse autor, com cada uma das três telas representando uma fase da construção de roteiros: o *story-line*, frase síntese da história; o argumento ou sinopse, e o desenvolvimento da história, o *story-board*.



Ilustração 10: *Story-line* (1988)

Como explica Comparato, *story-line* é o termo que designa o enredo da história e deve abranger tudo o que a história contém: apresentação do conflito, desenvolvimento e solução. Essa narrativa visual trata do indivíduo, tragado pela “*Máquina de moer gente*”, a sociedade, controlada pelo Espião a mando do poder.



Ilustração 11: Desenvolvimento do *story-line*, “montanha russa” (1988)

O argumento ou sinopse é o *story-line* desenvolvido, o resumo da história que se pretende roteirizar. A ampliação da idéia acrescenta noções de temporalidade, localização, percurso da ação e perfil da protagonista. O *story-board* ou argumento é o roteiro pintado, a estrutura da história.



Ilustração 12: **Insônia; Argumento I; Vida; Farra do boi ; Frio na barriga (1988)**

A gestação da boneca ocorre nas águas primordiais e uterinas do aquário (Ilustração 13), as mesmas águas primordiais que estão na cosmogonia (começo do mundo, a criação do universo, da natureza e do homem) de tantas religiões e culturas, como a egípcia e a aborígine. Questões sobre a origem do homem e do cosmo eram trabalhadas pela autora em seu processo alquímico de “nascer de novo”.



Ilustração 13: **Jack in the box (1988)**

Esse período fundamentou o *Ethos* da *encenação pictórica*, ou seja, a busca pelo entendimento dos mistérios da vida e um caminho para a conexão com o mágico que une o homem ao cosmos (comum a todos). A prática de estudos de outras tradições que exploram o inconsciente, por meios distintos da cultura ocidental, tornou-se constante. Nesses estudos, o canal com o invisível e com o indizível estabelece-se para liberar a imaginação ludicamente. Tais experimentações lidam com o casual, a saída do raciocínio da causalidade, e permitem que o acaso

interfira parcial ou totalmente no processo. O que interessa é a configuração dos elementos formados no momento da observação consciente.

A alquimia

A alquimia é a arte da transmutação da matéria; os alquimistas medievais trabalhavam para transformar metais comuns em prata e ouro através de processos para livrar os materiais de suas impurezas. [...] Nessa crença, derivada da filosofia dos alquimistas gregos, acreditava-se que a base do mundo material, a prima matéria, ou a matéria caótica, só vem a existir realmente depois de ser impressa pela forma (FABRICIUS, 1976: 7).

A Alquimia é chamada “a arte de Hermes”, o deus grego equivalente ao deus egípcio Thot, a quem se atribui a invenção do maior legado da civilização egípcia: os hieróglifos. “Tanto histórica como miticamente, coube aos egípcios desenvolverem esta fascinante forma de expressão em que palavras e imagens se somaram e se fundiram, na intenção de alcançar a expressão humana total” (CARVALHO, 1995: 15). Os hieróglifos são “glifos sagrados”. O termo “glifo”, em grego, significa “gravar”, de onde provém a “glíptica”, arte de gravar em pedras finas.

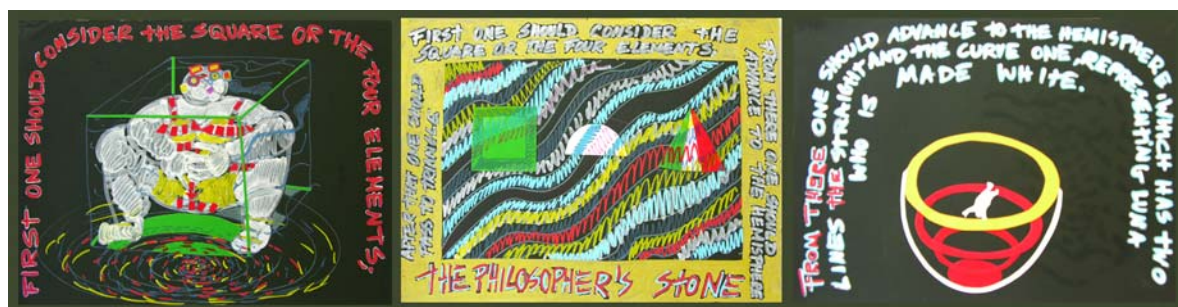


Ilustração 14: Estudos alquímicos (1993)

As séries de glifos ou imagens sagradas (*hiéros*) foram constituídas como grimório ou gramática de leitura. Na tradição hermética de hieróglifos, constrói-se uma narrativa desejada e depois embaralha-se a ordem das figuras de modo a afastar os “invejosos” leigos e atrair a curiosidade dos cultores da tradição. Esses deverão munir-se de humildade e paciência para montar o quebra-cabeça proposto. A essa gramática denomina-se, na tradição, “linguagem dos pássaros” ou “gaia ciência”. Ser filósofo, no sentido hermético do termo, é aprender a falar essa linguagem (CARVALHO, 1995:15).

Carl Gustav Jung propõe, em seu livro “*Psicologia e Alquimia*”, uma leitura do alquimista, projetando em seu trabalho hermético o “processo de individuação”.

Eu sustento a visão de que a esperança dos alquimistas em extrair da matéria o “ouro filosofal”, ou a “panacéia”, ou a “pedra filosofal”, era em parte uma ilusão, um efeito de projeção. O restante corresponde a certos fatores físicos que são de grande importância na psicologia do inconsciente. Como nos mostra os textos e seus simbolismos, a alquimia projeta o que eu chamaria de processo de individuação nos fenômenos das mudanças químicas (JUNG, *apud* FABRICIUS, 1976: 5).

Os estudos de antigas tradições herméticas e esotéricas inauguram-se na *encenação pictórica* com o “*Livro dos Mortos*” egípcio.

Existe um rico universo imagético com profundas raízes na memória do homem moderno, mas a que este não tem acesso através de coletâneas publicadas, permanecendo oculto em velhos manuscritos e textos impressos. [...] a cerca deles o poeta inglês William Blake (1757 -1827) diz que “todas as coisas que acontecem na Terra se refletem aí” e que “é a partir dessas obras que cada época renova as suas forças (BLAKE, *apud* ROOB, 1997: 8).

A obra alquímica é, em si, uma totalidade. Mais do que um livro, é, também, obra de arte, manual de laboratório, tratado de filosofia hermética, guia de espiritualidade, enigma expresso em imagens.

O “*Livro dos mortos*”, egípcio, é a coleção mais antiga de textos herméticos de que se tem notícia. Nessa coleção, encontram-se poemas, fórmulas mágicas, litâneas e hinos religiosos, transcritos em papiros, que eram colocados nos túmulos egípcios, nos sarcófagos, ao lado dos corpos mumificados. Tal coleção refere-se à morte e ao que acontece no mundo após a morte.

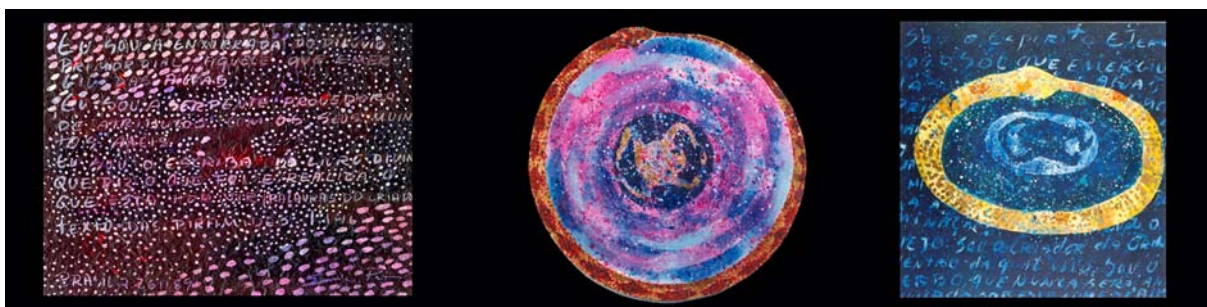


Ilustração 15: Encantamento; O Ovo Primordial; Encantamento e ovo (1990)

Lê-se, no Encantamento nº 714:

O deus supremo diz: Eu fui o espírito das águas primordiais. O que não tinha companhia quando o meu nome veio a ser. A forma mais antiga na qual vim a ser foi a de um afogado. Fui também aquele que veio a ser como um círculo, o que habitava o seu próprio ovo. Fui o que começou tudo, o habitante das águas primordiais. Primeiro Hahu emergiu para mim e então comecei a deslocar, criei meus membros em minha glória. Fui o fazedor de mim mesmo, pois que formei a

mim mesmo, de acordo com o meu desejo e de acordo com o meu coração (BUDGE, 1980: 167).

As palavras “fui o fazedor de mim mesmo, pois que formei a mim mesmo de acordo com o meu desejo e de acordo com o meu coração” passaram a repercutir na autora como um feitiço. A transmutação pessoal tornou-se meta na prática da ação expressiva. Na série de pinturas *Encantamentos*, foram selecionados textos do *Livro dos Mortos*, copiados obsessivamente (mais de 100), como forma de incorporar o conteúdo mágico daquelas palavras. Os escritos transformaram-se em elementos gráficos, como o movimento das águas sobre o ambiente (Ilustração 15). Além da água escrita com textos herméticos, o vocabulário pictórico ganha outros elementos alquímicos, como o ovo primordial, habitado por sapos e serpentes; a Uróboro – *én tó pan* (Um, o todo) – a cobra alquímica, que morde o seu próprio rabo que envolve o espaço aquático (Ilustração 16).



Ilustração 16: **Aquário; Uróboro e as banhistas; A cidade no tapete (1989)**

A moldura que envolve o aquário remete aos tapetes orientais. Em visita ao Museu Calouste Gulbenkian, em Portugal, no ano de 1989, a autora observou o valor que os tapetes tinham para os nômades, completamente diferente do caráter decorativo que nossa cultura impõe à peça. Para o nômade do deserto, sua casa são seus pertences, e o tapete é objeto fundamental na jornada. Serve para comer sobre ele, rezar, dormir, cobrir o animal, proteger das intempéries, entre outras funções. No entanto, o mais importante para a *encenação pictórica* diz respeito à composição dos dois campos de ações distintas. No geral, os tapetes possuem um motivo que se desenvolve nas bordas da imagem, enquanto outro ocupa o centro. Os assuntos são elaborados em espaços diferentes e simultâneos e formam dinâmicas distintas, internas e externas. Nos tapetes orientais, o centro representa o local das palavras sagradas, do sol, ou da espiral da vida. Nas bordas, observa-se o complemento do que não surge na caminhada e é necessário lembrar para manter as forças na jornada: a água, os animais, a natureza verde e exuberante.



Ilustração 17: **As banhistas (1989)**

Nas imagens da *encenação pictórica*, a borda simboliza a parte externa, o mundo exterior, do aquário, o mundo interior. Esses elementos se metamorfoseiam de acordo com a troca de ações internas e externas. Nesse período, o aquário bidimensional adquire espessura em sua borda com a utilização das molduras antigas, e remetem ao barulho da cidade, com seus carros em fila e sinais visuais. Na aquarela *A cidade no tapete* (Ilustração 16), observa-se uma expansão dos limites do aquário para a cidade submersa na água, que será ampliada nos filmes de animações seguintes, de diversas maneiras até adquirir a forma da cidade oceânica em *Nada como o Firmamento...*



Ilustração 18: **Instalação I♥Arte (1990)**

A instalação coletiva *I♥Arte* foi idealizada por um grupo de quatro artistas que queriam “declarar seu amor pela arte”. Ana Miguel, Elder Rocha Filho, Ralph Gehre e a autora queriam satisfazer os “instintos absurdos”.

Nesse período, concretizaram-se materialmente os elementos fundamentais da *encenação pictórica*: a Louca, a Boneca, o Sapo e as poltronas. As bonecas desempenham uma performance. A presença delas é um convite à participação do público, que circula pelo mundo da Louca e da Boneca. A instalação apresenta as duas bonecas: a boneca pequena (23 cm.), dentro de um aquário de vidro e sentada em um sofá; a boneca grande (120 cm.), no meio da sala e sentada em uma poltrona sobre um tapete articulado em forma de sapo. Nas paredes, painéis

mostram o processo de construção da boneca, o plano da instalação e o significado da espera na poltrona (Ilustração 18).

A miniatura abriu possibilidades para experiências múltiplas. A grande vantagem é a perspectiva ampliada, mesmo com o mínimo de material. Brincar de deus é a questão. A miniatura é, assim, o universo perfeito para desenvolvimento do “limiar do absurdo”, como disse Gaston Bachelard:

A imaginação não quer chegar a um diagrama que resuma conhecimentos. Procura um pretexto para multiplicar as imagens; e quando se interessa por uma imagem a imaginação lhe majora o valor (BACHELARD, 2003:160).



Ilustração 19: **Cenas do Perfume da Gordinha (1993)**

Ainda sobre a miniatura, Bachelard discorre:

O homem de lupa toma o Mundo como novidade [...] O homem de lupa barra – simplesmente – o mundo familiar. É um olhar novo diante de um objeto novo. A lupa do botânico é a infância redescoberta [...] A miniatura é a morada da grandeza (BACHELARD, 2003: 164).

O *perfume da Gordinha* representa fase preparatória para o filme de animação *The doll of the mad woman*. Um ensaio fotográfico foi trabalhado como projeto, para desenvolver os cenários e figurinos que iriam embarcar para Londres. O trabalho começou de forma totalmente lúdica. Era carnaval em Brasília, e três amigas de infância estavam entediadas. Então, surgiu a idéia da “brincadeira de bonecas” com a Gordinha e o Falcon (boneco popular, antigo, que o irmão de Furquim havia enviado da Bahia). A brincadeira consistia em simular o máximo de posições sexuais possíveis entre a Gordinha, o Falcon e o Sapo. Constatou-se a pouca cultura sobre o assunto, e a autora decidiu pesquisar manuais árabes, chineses e japoneses sobre sexo. A pesquisa levou à realização de vários desenhos nos cadernos de anotações, a série *O Perfume da Gordinha*.

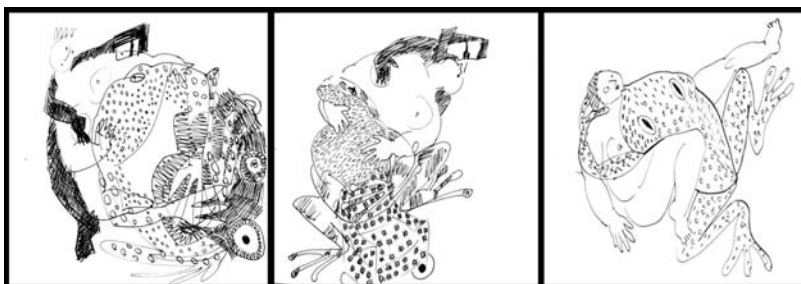


Ilustração 20: *Kama-sutra Totem* (1992)

Inspirados no *Kama-sutra* e no *Jardim dos Perfumes*, foram montadas "miniinstalações", com ambientes distintos para a realização de um manual sexual. A Gordinha atua como Gueixa, Sereia, Noiva. O Falcon desempenha o papel dele mesmo e se veste, também, como o Espião. O Sapo faz parte da orgia como pode, já que é um anfíbio desprovido de órgãos sexuais externos. A criatura feminina adquiriu personalidade própria e exigente. Seus desejos ficaram cada vez mais requintados, gritando por sua própria realidade em escala diminuta e "chic". A personagem Gordinha é atriz, necessita de diferentes papéis, de outros atores para contracenar, de cenografia e figurino para sua realidade.

Para registrar o seu grito de alerta, A Gordinha não conhece limites: já se vestiu de banhista, de rainha, de gueixa e de atriz pornográfica. Convive na sua casa de boneca com o sapo, aquele das histórias infantis que se transforma em príncipe encantado. Os beijos da Gordinha não conseguiram o encantamento (SILVA, 1993: caderno mulher).

A boneca *miss fat ladie* (assim batizada pela pequena anfitriã da autora em Londres) é uma anti-Bárbie. Seus pertences não podem ser de plástico, mas de materiais nobres como prata, estanho, madeira, seda, ouro (mesmo que sejam cenográficos). Sua estética é teatral, barroca, circense. Seu universo é surreal.

1.2 Alice nos Acontecimentos da Poética

"O humor é esta arte da superfície,
contra a velha ironia,
arte das profundidades ou das alturas."
(Gilles Deleuze)

O vocabulário figurativo da *encenação pictórica* estava determinado. As características da poética estavam definidas nos vários desenhos, pinturas, objetos, produzidos. Tudo pronto para a ação, faltava uma estrutura narrativa. A atriz

protagonista da *encenação pictórica* buscava um texto. Em 1991, as aventuras dos livros de Lewis Carroll, “*Alice no país das maravilhas*” e “*Através do espelho*”, entraram no percurso da poética pelas mãos de Márcia Marques. O universo fantástico e surreal de Alice combinou perfeitamente com o mundo da Louca e da Boneca, acrescentando, a ele, novas relações. A jornada que leva Alice até aqueles estranhos lugares, com figuras esquisitas, provocou uma reflexão profunda sobre a própria jornada da existência humana, tão estranha e desprovida de nexos quanto aquela.



Ilustração 21: **Cortem-lhe a cabeça; Essa gente é doida; O chapeleiro Spy Louco (1992)**

A relação da menina de Carroll com o poder é a mesma relação da Boneca com a Louca, nessa poética, e do indivíduo com a sociedade, na realidade. O poder corrompe a consciência ingênua, limita a perspectiva com sua “lógica” absurda e ainda fabrica personagens torturados, que perdem a noção de si mesmo e sentem-se estrangeiros do próprio ser. Vivemos neste mundo “muito estranhíssimo”, engendrado pelos poderosos, reis e rainhas loucos “para cortarem a cabeça de todo mundo”. Alice, a criança de Carroll, é uma “jovem insubmissa”; é “o veículo para retratar o choque entre figuras com uma autoridade arbitrária e suas jovens vítimas.” (COHEN, 1995: 393).

A *encenação pictórica* é canal para desnudar a loucura da sociedade; criatura e criadora rebelam-se contra os poderes humanos.

Para Jacques Lacan (*apud* MILLER, 2004:8), “Lewis Carroll ilustra todo tipo de verdade com sua obra, chegando até mesmo a comprová-las. Verdades sólidas, embora não evidentes”. Aqui Lacan refere-se às verdades do inconsciente. Segundo ele, o país das maravilhas, o para-além do espelho, não trata de mito, havendo necessidade de distinção dos aspectos imaginários que levam a esse equívoco.

Nem o texto nem o enredo recorrem a nenhuma ressonância de significações consideradas profundas. Não se evoca nem gênese,

nem tragédia, nem destino. Então, como essa obra tem tanta influência? Aí é que mora o segredo, o qual diz respeito à rede mais pura de nossa condição de ser: o simbólico, o imaginário e o real (LACAN, *apud* MILLER, 2004: 8).

A mistura do simbólico, do imaginário e do real na obra de Lewis Carroll dá-se como um jogo e se transforma em uma fascinante aventura combinatória. A forma com que ele agrupa os acontecimentos permite infinitas possibilidades para quem, como a autora, segue seus passos lúdicos.

Das imagens faz-se puro jogo de combinações, mas quais efeitos de vertigens são então obtidos? Das combinações elabora-se o plano de todo tipo de dimensões virtuais, mas são aquelas que dão acesso à realidade afinal de contas mais segura, a do impossível subitamente tornado familiar. Podemos nos estender à vontade sobre o poder do jogo de palavras: nesse caso também, quantas determinações a serem fornecidas, e acima de tudo que não se vá acreditar que se trata de uma pretensa articulação infantil, ou mesmo primitiva (LACAN, *apud* MILLER, 2004:8).



Ilustração 22: Caderno de colagens (1991)

Na obra de Lewis Carrol, uma simples pergunta pode gerar reflexões inimagináveis (1977: 69).

- Quem é você?

Não era um começo de conversa muito animador. Um pouco tímida, Alice respondeu:

- Eu... eu... nem eu mesmo sei, senhora, neste momento...eu...enfim, sei quem eu era, quando me levantei pela manhã, mas acho que já me transformei várias vezes desde então.

Na primeira adaptação de 1991, os personagens de Carroll mesclaram-se ao universo da Boneca e da Louca, e A Gordinha ganhou o sobrenome Alice. Ela é herdeira da personagem de Carroll. De sua tataravó, Gordinha Alice herdou os acontecimentos. Das antigas histórias, sobraram as mesmas loucuras, já que, o poder da Rainha não se modificou. A louca ainda continua mandando cortar as cabeças indiscriminadamente.



Ilustração 23: Primeira adaptação dos livros de Alice (1991)

Nos desenhos iniciais (Ilustração 23), notam-se vários personagens dos livros originais, como o coelho, a lagarta, o grilo, a tartaruga, entre outros. Ao longo do processo de adaptação, a maioria dos personagens dos livros de Alice metamorfoseou-se ou desapareceu. A Gordinha Alice vive outro contexto, outro tempo e, principalmente, é resultado da mistura do real, com o imaginário e o simbólico de Sônia Paiva, o que a transforma (a Gordinha) em uma entidade própria e distinta. Os acontecimentos de Alice são motivo de cenas que se desenvolvem livremente dentro dos elementos da poética. As criaturas do mundo da Louca e da Boneca estimulam novas cenas, e a autora acrescenta situações, textos e ambientes que alteram totalmente o contexto da trama original de Alice.

A personagem Gordinha Alice inicia sua aventura fazendo um piquenique, pelo qual está apaixonada. E pensa: “que lindo lanchinho”. Mas o coelho a distrai, enquanto o Espião rouba-lhe o singelo lanche e foge em seu monociclo. Ela corre gritando pelo lanchinho: “Hei! o meu lanchinho!” e despenca em um buraco. Sua aventura é a busca do “lindo lanchinho”. “Onde estará o meu lanchinho?”, pergunta-se a personagem, enquanto percorre sua caminhada. A jornada busca alimentos materiais, intelectuais e espirituais. “Há sempre espaço para mais um lanchinho!”, fala nossa pequena gluttona em seus piores momentos. Cada vez que se depara com um alimento ou algo, transforma-se: outra herança ancestral.



Ilustração 24: Primeira adaptação dos livros de Alice (1991)

A personagem Gordinha está sempre sozinha em suas buscas, pois não consegue evitar a solidão. Como o Louco, do baralho de Tarô, é escrava de sua marcha incerta, por não saber de onde vem, nem para onde vai. No entanto, sabe que é preciso caminhar com determinação, porque viver é caminhar. Ela é perseguida pelo Espião, personagem múltiplo que pode assumir qualquer forma. A missão dele é espionar e enlouquecer a Gordinha, sob as ordens do poder (a Rainha).



Ilustração 25: Caderno de colagens (1991)

No Caderno de Colagens, criado em 1991, a escritura cênica da *encenação pictórica* é baseada nos textos originais de Lewis Carroll. A ordem dos acontecimentos, porém, é embaralhada; as cenas são escolhidas segundo o grau de loucura: o coelho manda Alice buscar as luvas e os leques, como se ela fosse Mary Anne, sua empregada; o chapeleiro louco propõe uma charada que ele mesmo não tem a mínima idéia da resposta; o gato indica a saída a Alice e confunde a personagem, ao afirmar que todos são loucos por ali, e ela não pode evitar isso.

No mesmo Caderno, observa-se a multiplicidade instalada como uma realidade na poética: “Alice percorre tudo”, escreve a autora em suas anotações. “Deve ser uma obra aberta, conter todas as dimensões, ser atemporal e dinâmica, multifacetada e cheia de contrastes. Deve ser uma brincadeira mágica, sinônimo de viver”. Aqui, a forma da narrativa é sequenciada, e a ação se desenrola no tempo contínuo, mas não necessariamente na mesma ordem estabelecida nos livros originais de Alice. A partir dos roteiros pintados, algumas cenas específicas foram destacadas e trabalhadas. Elas se modificam conceitual e materialmente nas experiências dos diversos planos de investigação; cada tema tem evolução própria. O filme *Nada como o Firmamento..* é a síntese e o resultado de três seqüências principais: *A queda e o grito*, *O vôo e a ascensão espiral*, *O aquário e a cidade – oceânica*. A seguir, a evolução dessas cenas:

A queda e o grito

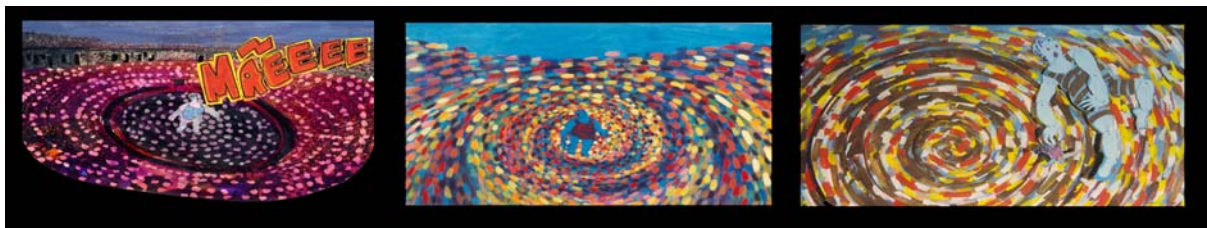


Ilustração 26: O grito no Caderno de Colagens (1994)

O *grito* surge pela primeira vez no Caderno de Colagens de 1991 e expressa a queda em espiral anti-horária de Alice para o buraco. Na primeira versão da cena, a personagem encontra-se só e atordoada; havia caído no buraco e se vê em um espaço que lembra uma arena grega, rodeada por luzes que se movimentam. Ela grita: “mãeeee” (Ilustração 26).

A mesma cena aparece pintada em um painel de 200cm x 120cm, *O grito*, com milhares de pontos coloridos que causam uma sensação de vertigem – uma versão de Sônia para o quadro de Edvard Munch, *The scream*; o mesmo movimento está em *The doll of the mad woman*. A animação de recorte é construída sobre eixo giratório de várias camadas de papel pintado. Ouvem-se os gritos da personagem que gira enquanto cai num vórtex colorido (Ilustração 27).



Ilustração 27: O grito na Caixa Caleidoscópica (1994)

Nova mutação ocorre na cena do grito na Instalação Caleidoscópica *The doll of the mad woman*. O filme é exibido dentro de uma caixa de espelhos, na qual a imagem se multiplica, multifacetando o vórtex do grito (Ilustração 26).

O vôo e a ascensão espiral

No oitavo capítulo do livro de Carroll, *Através do Espelho*, dois cavaleiros, um branco e um vermelho, brigam para aprisionar Alice. Indignada, a personagem anuncia que não quer ser prisioneira de ninguém, quer ser Rainha.



Ilustração 28: *I don't want to be anybody's prisoner. I want to be a Queen!* (1991)

Na *encenação pictórica*, a personagem sabe que ser rainha deste mundo louco não é grande coisa. Por isso, pensando bem, ela desiste de reinar e decide voar; prefere a liberdade do pensamento ao poder louco da majestade. Voar torna-se idéia fixa. Para a criadora realizar o desejo de sua criatura, foram necessários 12 anos de trabalho. A concretização efetiva desse vôo ocorreu em *Nada como o Firmamento...*



Ilustração 29: *Cenas do filme The doll of the mad woman* (1994)

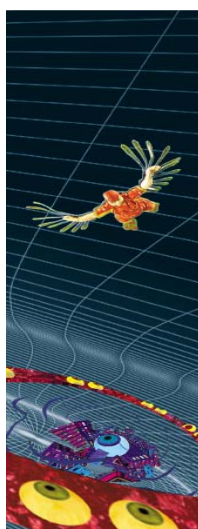


Ilustração 30: *Imagem filme Nada como o Firmamento..* (2005)

Em seu primeiro vôo, no filme *The doll of the mad woman* (Ilustração 29), a personagem sai de uma caixa de mágica. Já no segundo vôo, em *O aquário é o limite do mundo confortável*, ela, em tamanho diminuto, percorre o aquário/apartamento do Espião (Ilustração 31).

No filme *Nada como o Firmamento....*, ela voa além da cidade-oceânica (Ilustração 30).

O aquário e a cidade – oceânica

Durante todo o percurso da *encenação pictórica*, desenvolveu-se o aquário que, como foi dito, simboliza o limite entre o espaço interno e externo, o útero de gestação da Gordinha. No prédio do filme *O aquário é o limite do mundo confortável*, observa-se um coletivo de aquários em sua fachada. Em *Nada como o Firmamento....*, a perspectiva amplia-se para o mar barulhento da cidade - oceânica.

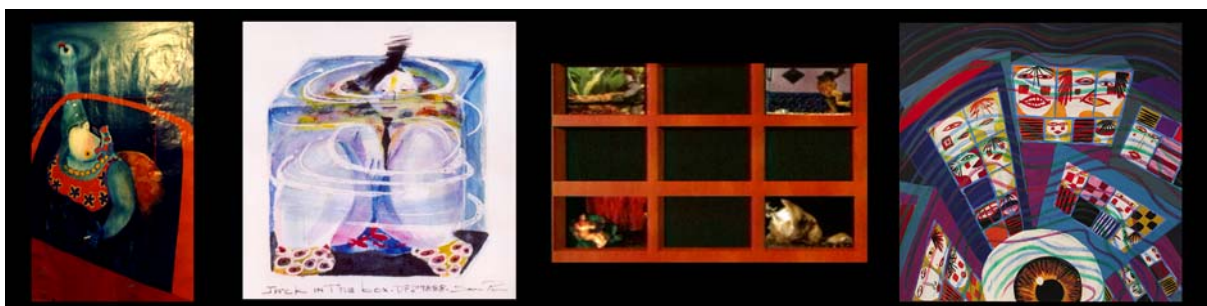


Ilustração 31: O aquário é o limite do mundo confortável; Jack in the box; cena do filme O aquário é o limite do mundo confortável; A cidade é um mar barulhento

A idéia do aquário é traduzida em poema, no catálogo da exposição *A boneca e a louca apresentam Sonia Paiva*, em 1996, no Centro Cultural do Banco do Brasil (CCBB), no Rio de Janeiro.

Magaldi (1994) apresenta o poema:

I am in the water
 (wish I could make you hear the sound of it;
 The sound of this weird quietness and stillness...)
 I am in this room – a glass room – filled with water: This big, big
 aquarium!
 Where I can see the outside, talk with the outside and
 They can see me, talk to me...
 But I am the one alone in the inside:
 I am the mermaid in the aquarium.
 (... there is a certain wisdom in it.)
 I can hear my voice in my head and recognize it as it is: My Voice.
 It's time for Celebration and Happiness: I recognize my voice in me –
 do you?

I have a slumber feeling saying that life is happening again – maybe it really is.
 Maybe I should sing. Maybe I should just sing.
 I am the artist. Who are you?



Ilustração 32: Livro-caixa com roteiros panorâmicos (2002/2003)

À medida que os roteiros das histórias de Alice foram trabalhados, a forma da narrativa modificou-se. Os domínios de cada personagem desenvolveram-se mais claramente por meio dos roteiros das tirinhas panorâmicas, iniciados em 2000. O Espião, submetido ao poder, controla a cidade/parque/labirinto. A personagem Gordinha caminha nesse mundo dominado pelo poder. Como em um jogo, as tirinhas podem ser embaralhadas, permitindo a construção de uma nova narrativa. Cada tirinha contém uma seqüência de roteiro de animação: a primeira abrange da chegada da personagem ao piquenique até sua queda no buraco (cidade/parque); a segunda vai da queda no buraco à ordem dada pelo Espião, para que a personagem lhe traga luvas e leque, e assim por diante (Ilustração 32).

De natureza multifacetada, a personagem Gordinha combina sabedoria, sandice e desatino. Seu mundo é a terra não-verbal da imaginação. O projeto do Tarô da Gordinha Alice visou a um profundo mergulho no inconsciente; o objetivo é definir na poética suas formas arquetípicas.

O Tarô é um dos caminhos não-rationais criados pelo ser humano, para explorar os mistérios da vida e estimular o conhecimento consciente do universo que se expande à sua volta, em novas áreas de ser e conhecer.

Uma viagem pelas cartas de Tarô, primeiro que tudo, é uma viagem às nossas próprias profundezas [...]. Pois as cartas do Tarô, que nasceram num tempo que o misterioso e o irracional tinham mais realidade do que hoje, trazem-nos uma ponte efetiva para a sabedoria ancestral do nosso eu mais íntimo. E uma sabedoria é a grande necessidade do nosso tempo – sabedoria para resolver os nossos problemas pessoais e sabedoria para encontrar respostas criativas às perguntas universais que nos confrontam (NICHOLS, 2003:18).

O baralho do Tarô é composto de quatro naipes de 14 cartas, como o baralho atual de jogo. Àquelas cartas, somam-se, no Tarô, 22 arcanos maiores (trunfos), que representam, de forma sintética, uma só figura, no baralho de jogos: o Joquer. Os trunfos contam uma história pela imagem. Como no livro alquímico *Mutus Liber*, os arcanos maiores podem ser encarados “como um texto pictórico mudo, que representa as experiências típicas encontradas ao longo do caminho de autocompreensão” (NICHOLS, 2003: 20).

O louco simboliza a alma do homem. Os arcanos maiores representam deus e a trindade, e os menores, o mundo fenomenal. Os trunfos referem-se aos estágios de desenvolvimento humano, enquanto os quatro naipes expandem os temas dos trunfos e indicam os futuros eventos.

Carl Gustav Jung (*apud* NICHOLS, 2003) valorizava caminhos não-rationais percorridos pela humanidade. Ao longo de sua vida, investigou os mistérios da consciência e sua relação com o grande inconsciente.

Ele reconheceu de pronto, como fez em muitos outros jogos e tentativas primordiais de adivinhação do invisível e do futuro, que o Tarô tinha sua origem e antecipação em padrões profundos do inconsciente coletivo, com acesso a potenciais de maior percepção à disposição deste padrões (NICHOLS, 2003:16).



Ilustração 33: **Morte 1; Baralho de Olhos (copas); Cartas 1 e 2; Morte 2; Sol; Força**

De origem incerta, pouco se sabe a respeito da verdadeira história das cartas do Tarô. Mas é inegável o poder que os arquétipos exercem, ao estimular a imaginação humana.

O importante para esta poética é que o Tarô instiga o devaneio, o mergulho na criatividade, a fim de ampliar a compreensão do incompreensível.



Ilustração 34: **Desenho da carta nº 0, A Louca**

Sônia Paiva estudou o conteúdo das cartas do Tarô e adaptou suas imagens ao universo pictórico da Louca e da Boneca. Em seu baralho, por exemplo, o Mago foi transformado em Maga e representa a própria criadora. A Boneca encarna o Louco, carta do Tarô. A Gordinha Alice está em sua viagem de autoconhecimento. Ela é a Louca do baralho do Tarô, "o andarilho enérgico, ubíquo e imortal" (NICHOLS, 2003:39). Sua posição no baralho é movente, livre para viajar à vontade, "tocado (a) da tristeza e da solidão de qualquer figura que se destaca do aconchegante anonimato que desfruta o homem médio".

A carta do Mundo no Tarô de Sônia Paiva simboliza a totalidade ou o conjunto da *encenação pictórica* manifestada. De acordo com a visão

contemporânea do Tarô de Veet Vivarta, no livro “*O caminho do mago*”, a carta do Mundo “representa a união com o todo deixado para trás, os véus da ilusão, libertando-se de situações de inconsciência, o salto do Louco se completa com leveza e celebração, fechamento de um ciclo, ampla renovação” (VIVARTA, 2005: XX).



Ilustração 35: Fita de Moebius (verso das cartas); A louca; A maga; O carro; O punheteiro equilibrista; O mundo



Ilustração 36: A carta XXI do Tarô – O mundo

A carta do Mundo é traduzida no filme *Nada como o Firmamento....*

1.3 O Filme *Nada como o Firmamento.....*

Nada como o firmamento para trazer ao pensamento a certeza de que estou sólido em toda a área que ocupo. E a imensidão aérea é ter o espaço do firmamento no pensamento e acreditar e voar algum dia (SCIENCE, 1996).

A letra da música de Chico Science, *O encontro de Isaac Asimov com Santos Dumont no céu*, acima, traduz, perfeitamente, a idéia do vôo nessa poética. O vôo significa a liberdade de pensamento, cujo domínio é único e exclusivo do pensador,

ou seja, a única liberdade possível. Somos feitos de pensamentos que podem ter a dimensão do firmamento, se assim desejarmos: "Sou um ser cósmico, minhas possibilidades são infinitas", aprendeu a autora em sua caminhada. Como diz André Comte-Sponville, no livro *"Tratado do desespero e da beatitude"*, a felicidade está no pensamento, porque "a vida está inteira no campo do discurso e do imaginário", e "Não há vida verdadeira senão sonhada. A filosofia (e a arte) é a verdade desse sonho e o sonho desta verdade" (COMTE-SPONVILLE, 1997:10).



Ilustração 37: **Que olho é esse que me olha? (1999)**

Em 1999, a autora desenvolveu série de desenhos e pintura inspirada na letra de Science. O quadro *Que olho é este que me olha?* (Ilustração 37) é a imagem síntese do filme *Nada como o Firmamento...* Observa-se a cidade-aquário submersa em um líquido com seu olho central. A cidade desenvolve-se labirinticamente, a partir desse centro, e é circundada pela moldura de olhos que se movimentam. A personagem alada voa em sua trajetória ascendente e para fora da cidade-aquário, pontilhada pela letra de Science.

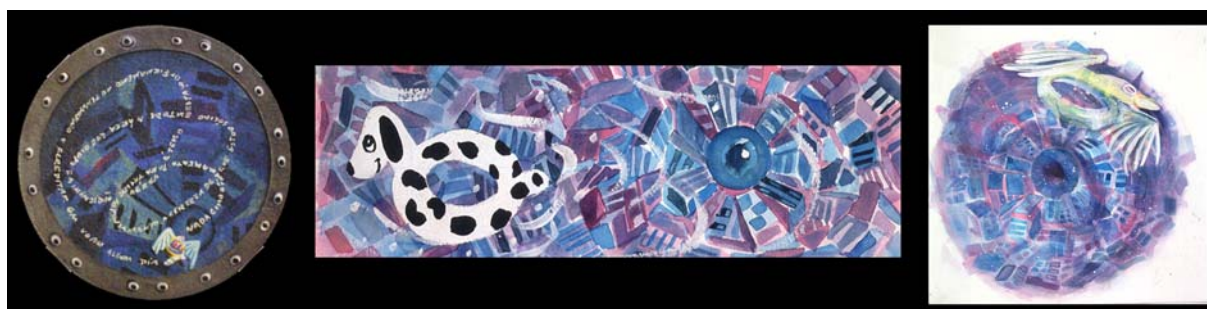


Ilustração 38: **Variações sobre o tema Que olho é esse que me olha? (1999)**

O olho é o outro, presente em todos os lugares. No filme, ele é único e ameaçador no centro da cidade, multiplicado e diverso na moldura que a envolve, e também está no interior dos prédios. Todos os olhos acompanham o percurso alado da personagem.



Ilustração 39: **Desenhos no caderno de anotações (1999)**

O olho é, ainda, a menor parte do *Espião* que, mutante, assume qualquer forma.



Ilustração 40: **Metamorfose no Parque (2004)**



Ilustração 41: **Metamorfose olho/ roda/ monociclo/ corpo/ Spy (2004)**

No centro e no fundo da cidade, existe outro olho, pintado em tons de azuis: o coração. Ele observa o vôo da *Gordinha* e, submerso, reflete o olhar coletivo da cidade. A cidade-oceânica expande a idéia inicial do aquário para o mar grupal de prédios da cidade barulhenta.



Ilustração 42: **A cidade-oceano (2005)**

Bachelard evoca a imagem da cidade-oceano:

Sabe-se que a cidade é um mar barulhento; já se disse muitas vezes que Paris faz ouvir, no meio da noite, o murmúrio incessante das ondas e das marés. Com esta banalidade, construo uma imagem sincera, uma imagem que é minha, tão minha como se eu mesmo a tivesse inventado, seguindo minha doce mania de acreditar que sempre sou o sujeito do que penso (BACHELARD, 2003:45).

A imagem cidade-oceano foi concebida pela combinação animada de luzes, sons e imagens. Uma multidão foi trazida para os prédios, evocando a platéia de caras e olhos inspirada no quadro *O jogo do século*, de Friedensreich Hundertwasser, arquiteto e ecologista austríaco.



Ilustração 43: **O jogo do século (Hundertwasser, 1952)**

A imagem aramada que envolve a cidade, fundo do filme, mostra-se, ao final, quando a câmera se afasta. Trata-se de um vessel alquímico de decantação da alma. Nele, acontecem os processos de transmutações da personagem. Também

representa o espaço-tempo modelado pela matéria. O princípio antrópico da física afirma, a grosso modo, “que o universo é do jeito que é, pelo menos em parte, porque nós existimos” (HAWKING, 2001: 86).



Ilustração 44: **O vessel e a Gordinha**

2 DA PINTURA AO MOVIMENTO

" O grande panorâma da vida é interessante porque se move."

(J. Bell. Pettigow, 1873)

No século XX, ocorreram mudanças rápidas e intensas em todo o planeta, particularmente nos últimos 25 anos. Houve uma grande transformação total sem precedentes em tamanho, velocidade e função. A razão de toda esta mudança, como concordam muitos pensadores e autores, está na revolução tecnológica.

Na época atual, a técnica é uma das dimensões fundamentais onde está em jogo a transformação do mundo humano por ele mesmo. A incidência cada vez mais pregnante das realidades tecnoeconômicas sobre todos os aspectos da vida social, e também os deslocamentos menos visíveis que ocorrem na esfera intelectual obrigam-nos a reconhecer a técnica como um dos mais importantes temas filosóficos e políticos de nosso tempo (LÉVY, 1996:7).

O desenvolvimento acelerado do conhecimento humano na forma de produzir, expressar e comunicar provocou enorme impacto sobre o saber e causou mudanças sociais e culturais fundamentais, transformando as noções de realidade, verdade, razão e do próprio conhecimento.

A Revolução Industrial, no século XIX, deu a partida definitiva para a aceleração do tempo, questão fundamental na construção de nosso olhar contemporâneo e tecnológico. A velocidade com que o ser humano transformou a paisagem ao seu redor é assustadora. O homem interveio na natureza das máquinas, com meios de transporte e de comunicação, acelerando a vida moderna. Com isso, nossa imaginação sofreu grandes alterações na percepção das imagens.

O espectador de um filme, observou Gilles Dorfles, habitua-se a um modo diferente de memorizar uma seqüência cinética, primeiramente porque são figuras em movimento, mas, principalmente, porque se desenvolvem no tempo, quer dizer, numa duração de tempo que não é mais o tempo da vida real, uma duração que pode ser acelerada ou desacelerada, inteiramente imaginada.[...] O movimento tornou-se, nesta arte, o seu medium expressivo, dando às imagens capacidades de metamorfoses ópticas impensáveis até então (DORFLES, *apud* VENTURELLI, 2004: 22).

O surgimento de novas formas comunicativas e de uma nova estética - como fotografia, cinema, vídeo, artes digitais, cinéticas e interativas - acarretou mudanças radicais na forma de produzir imagens. Hoje, há uma obsessão por movimento. Da tradição artística artesanal de raízes milenares, com as dimensões humanistas do

Renascimento, passou-se para a imagem técnica, construída por um código matemático - digital -, reflexo de um mundo visual e dinâmico e de dimensões planetárias. Em menos de um século, a materialidade da imagem – própria da pintura e da escultura e presente na película fotográfica e cinematográfica – transforma-se em sinal elétrico na transmissão televisiva e transmuta-se em código binário no meio digital. Passou-se da mão para o olho, e do olho para o corpo integrado, da tinta para a luz, e do sinal para os números visíveis e legíveis a todos.

Faz-se necessária uma breve retrospectiva histórica da imagem em movimento. A abordagem dessa dissertação é um reflexo da utilização das tecnologias na *encenação pictórica*, mescla das formas mágicas do pré-cinema e do início da animação com as tecnologias digitais. Essa visão, que lança o olhar em dois movimentos simultâneos, para o passado e para o futuro, coincide com uma vertente de historiadores atuais. Para se compreender a trama labiríntica de formas e procedimentos das mídias eletrônicas e digitais, há necessidade de se mergulhar nas formas mágicas do período anterior ao cinema e seu início. Essa aproximação é explicada: a arte digital, como o pré-cinema, fundamenta-se nas artes gráficas, enquanto o cinema, cuja base é fotográfica, pretende-se simulacro da realidade.

Arlindo Machado (1997) esclarece, em seu livro “*Pré-cinema e pós-cinema*”:

Grande parte desses recursos (das mídias eletrônicas e digitais) retomava, recuperava ou fazia ecoar atitudes retóricas e tecnológicas já antes experimentadas nas formas pré-cinematográficas e no cinema dos primeiros tempos, ou seja, o cinema anterior à hegemonia do modelo narrativo que se impôs a partir de Griffith[...] O caso mais gritante é, evidentemente, a obra de Georges Méliès, que antecipa em quase 100 anos o uso de inserções de imagens no quadro, a permanente metamorfose das figuras e toda a iconografia híbrida e múltipla que hoje celebramos nos filmes e vídeos de autores absolutamente contemporâneos como Nam June Paik, Zbigniew Rybcznski e Peter Greenaway (MACHADO, 1997: 9).

O desejo de capturar o movimento na pintura é tão antigo quanto a própria arte. O ser humano sempre investigou o movimento e a luz. Para viabilizar a animação como meio de expressão, foi necessário percorrer um longo caminho científico e técnico, de pesquisas e experimentos. Para Barbosa Júnior (2002:30), só “com o advento da ciência moderna, após o Renascimento, vai existir um ambiente propício para a formulação de idéias que resultam nos primeiros dispositivos que apontam a possibilidade de por em prática a animação como a conhecemos.”

Nascido pelas mãos dos irmãos Lumière, antes de mais nada, o cinema é a arte da vida em movimento. Filho da fotografia, fundamenta-se no Renascimento e possui a mesma ideologia de objetividade, verossimilhança e coerência formulada pelas leis da perspectiva monocular. A animação, ao contrário, é herdeira da pintura e filha da imaginação; utiliza-se da fantasia, da mágica e do imprevisível para se expressar. O animador constrói sua fantasia, para depois registrá-la pela câmera.

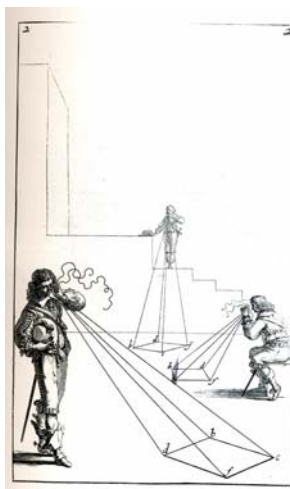


Ilustração 45: Esquema da perspectiva monocular do Renascimento

O artista-cientista do Renascimento ansiava por copiar a natureza e melhorá-la. Para isso, inventou toda sorte de dispositivos, como a *câmera obscura*, que auxiliava na reprodução do mundo visível. O tratado de Leon Battista Alberti, intitulado “*Da Pintura*”, primeira obra a tratar a arte como teoria, traça as duas máximas da iconografia renascentista: a objetividade, ou “imitação da natureza”, e a beleza, como “configuração ideal”.

A busca da objetividade tem um sentido claro no Renascimento: trata de um empenho no sentido de colocar *fora do homem* a produção de imagens e livrá-lo do peso deformante das imagens interiores. A imagem “objetiva” é a imagem que vem de fora (“da natureza”), aquela que se pode apreender com máquinas e instrumentos derivados da investigação científica, e sua principal virtude é estar imune à subjetividade humana, às imagens interiores, que deformam e adulteram a realidade visível (MACHADO, 1997:226).

Simultaneamente ao Renascimento, encontra-se um movimento que irá se desenvolver paralela e contrariamente ao positivismo renascentista: a perversão da perspectiva, a anamorfose. Esse método engenhoso encurta, alonga e deforma os raios visuais em direção ao ponto de fuga, de modo que as representações dos espaços dilatam-se, encurtam-se, encurvam-se ou deformam-se, proporcionalmente.

Além de perverter códigos perspectivos, o resultado produzido é irreal. No interior dessas deformações, pode-se enxertar “uma multiplicação de mundos artificiais que artomentam os homens de todas as épocas”, como disse Jurgis Baltrusaitis, estudioso da anamorfose. Ele vislumbrava uma fértil evolução da expressão na história da arte, que era “uma contínua advertência dos elementos aberrantes e artificiais da perspectiva”.

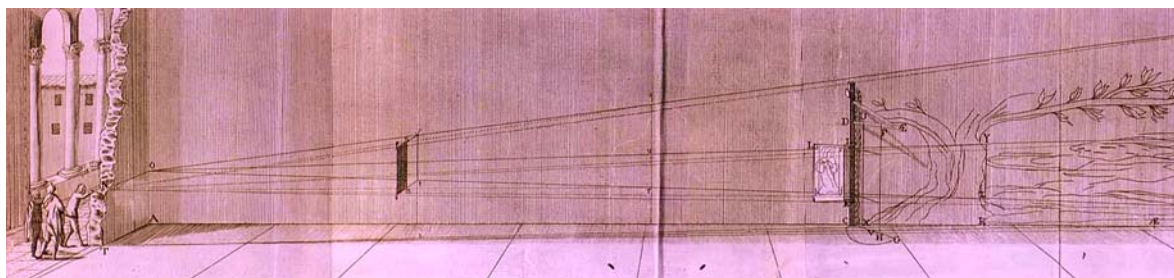


Ilustração 46: **Esquema da perspectiva anamórfica**

Machado (1997) aponta duas direções de desenvolvimento artístico de caminhos simultâneos, após o século XV: a dos cânones oficiais de objetividade e coerência, apegadas à realidade; a da desconstrução do positivismo. Essa desconstrução tomará corpo na arte barroca, que utiliza deformações anamórficas, para produzir efeitos típicos de desproporções e instabilidades; truques que foram aprofundados na arte romântica, quando as imagens internas dos artistas voltaram a povoar o universo da imagem com seu poder desagregador. A perversão do modelo positivista desembocará em toda a aventura da arte moderna, que nega explicitamente os postulados renascentistas.

O desenvolvimento da indústria cinematográfica, direcionado cada vez mais para o foto-realismo, eliminou muitas das características do pré-cinema em sua estrutura expressiva – a construção manual, ação em *looping* e a distinção entre espaço e movimento. Essas características foram desenvolvidas pela “prima pobre” do cinema: a animação.

A oposição entre os estilos de animação e cinema definiram a cultura da imagem em movimento do século XX. Animadores destacavam seu caráter artificial, admitindo abertamente que suas imagens eram meras representações. Sua linguagem visual mais afinada com a gráfica do que com a fotográfica (MANOVICH, 2001: 298).

Enquanto a matéria-prima da animação é a ilusão, o cinema realístico, ao pretender capturar a realidade, esforçou-se em esconder os processos de produção e todas as indicações que pudessem desnudar a real artificialidade do meio.

Nos anos 90, com a hegemonia do computador, a animação deixou de ser uma arte marginalizada, para situar-se no centro da cena. Como fala Lev Manovich, em *The language of New Media*, um exemplo desse reposicionamento da animação, a partir do ambiente tecnológico, é o sucesso do gênero *making off*, lançado nos anos 90 pelos estúdios de Hollywood, o qual revela os segredos dos efeitos especiais dos filmes. O desenvolvimento da ficção científica contribuiu para modificar o aspecto realista do cinema. Esse gênero artístico é fundamentado na lógica do truque e nasceu dos espetáculos de mágica e dos ilusionistas. As características da animação, originadas na tradição do pré-cinema, foram incorporadas ao cinema tradicional. Técnicas para alterar imagens, separar a figura do fundo com projeções ou recorte, criar efeitos de sobreposição de planos com pinturas sobre vidros, usar espelhos, miniaturas, entre outras, começaram a aproximar a realidade da fantasia. Mas, mesmo utilizando-se da técnica da animação, o cinema muitas vezes separou a filmagem das cenas reais dos efeitos especiais, que eram unidos na edição.

A partir de 1980, o computador entrou nos lares como uma ferramenta de trabalho e, também, como meio de lazer. Sua tecnologia estendeu-se para aparelhos celulares, televisão e Internet. A linguagem da informática integra, cada vez mais, o dia-a-dia das pessoas, que utilizam a tecnologia, principalmente, para a comunicação com o outro. A forma de acessar *softwares* dá-se por meio de menus, comandos como *copy*, *paste*, *cut*, *search* e outros, usados para definir as operações.

Os *softwares* elaborados para auxiliar artistas, programadores e usuários, com interfaces “amigáveis”, tornaram possível a realização de objetos digitais e sem muitas dificuldades. Produzir um projeto em mídia digital passou a ser comum para o usuário. Computadores estão cada vez mais acessíveis, e as máquinas populares permitem, com aprimoramento cada vez maior, a criação, execução e finalização de mídias visuais, sonoras e escritas, possibilitando a experimentação independente.

Manovich (2001) explica como a tecnologia digital tende a substituir, universalmente, a tecnologia cinematográfica e redefine o processo de filmagem. O

autor descreve os novos princípios da filmagem digital, válidos tanto para a produção individual quanto para a coletiva, não importando se são utilizados *hardwares*, *softwares* profissionais ou os equivalentes amadores.

No lugar de filmar a realidade, agora é possível gerar cenas inteiras, muito próximas do real, diretamente no computador com o auxílio de ferramenta de animação 3D. Como resultado, o cinema desloca-se de seu papel anterior: ser a única forma na qual um filme pode ser construído.

Uma vez que a seqüência de um filme pode ser digitalizada (ou diretamente gravada em formato digital), perde-se a relação privilegiada de índice da realidade. Para o computador não há distinção entre imagem obtida da lente fotográfica, imagem criada em programa de pintura ou sintetizada em programa gráfico 3D, pois todas são geradas a partir do mesmo material: o píxel. Um píxel, independente da origem, pode ser facilmente alterado, substituído por outro, e assim por diante.

O cinema realista, intacto na filmografia tradicional, agora funciona como material básico para a composição e a modificação. Como resultado, no lugar de manter o realismo visual e único do processo fotográfico, o filme obtém a plasticidade que só era possível na pintura e na animação. O cineasta digital trabalha com uma “realidade elástica”; uma forma de realismo que pode ser descrita como se realmente tivesse existido, apesar de isso ser impossível.

Na cinematografia tradicional em geral, edição e efeitos especiais são construídos separadamente e montados posteriormente. O computador acabou com essa distinção. A manipulação de imagens individuais de pinturas ou imagens algorítmicas tornou-se tão fácil, quanto o arranjo das seqüências de imagens no tempo cronológico. Ambos envolvem operações simples, como “cortar” e “colar”. As modificações na imagem digital são as mesmas para o tempo, espaço e relações de escala. Reordenar as seqüências das imagens no tempo, compô-las no espaço, modificar as partes individuais e o píxel passaram a ser a mesma operação, conceitual e prática.

Cinema digital, portanto, pode ser definido como a somatória do cinema realista com a pintura, com os processamentos da imagem, composição, animação computadorizada 2D e animação computadorizada 3D. As operações de edição e montagem (pontos-chave das manipulações da fotografia, cinema e televisão), na

montagem digital, foram substituídas por três operações fundamentais da *new media*: seleção, composição e teleação. A seleção é utilizada tanto pelo *designer* como pelo usuário. Os menus são as portas de acesso para a operação; estão incorporados às atividades cotidianas e se apresentam em várias situações. No restaurante, pede-se o menu de comidas; nas lojas, escolhem-se objetos por catálogos; nos programas de computador, encontram-se bibliotecas de opções para escolha de texturas, formas, sons, objetos. Um dos aspectos da lógica da seleção é a escolha de elementos *ready-made*. No caso da *encenação pictórica*, esses menus são as bibliotecas.

2.1 Os Meios Mágicos

A pintura é a mais assombrosa das feitiçarias. Consegue persuadir-nos, através das mais transparentes falsidades, de que é a pura verdade.

(Jean Etienne Liotard)

No século XIX, John Constable (*apud* GOMBRICH, 1986), nas aulas de Hampsted, resumia o conceito de pintura: “pintar é uma ciência, e deve ser praticada como uma investigação das leis da natureza. Por que, então, não pode o paisagismo ser considerado como um ramo da filosofia natural, da qual os quadros não passam de experiências?” Em “*Arte e Ilusão*”, Gombrich lembrou que aquilo que Constable nomeou de “filosofia natural” hoje se chama de “física”.

No processo de criação, é entre a mente e o fazer que a imagem se configura; mas é na experiência que ela se forma. Para ser executada, toda imagem requer um processo e se utiliza de uma tecnologia. A realização da imagem mais elementar possível envolve dispositivo técnico. O negativo das mãos impressas nas paredes das cavernas paleolíticas, por exemplo, já exigia tecnologia própria. Para cada manifestação artística da humanidade, é possível determinar dispositivos técnicos básicos, desde os afrescos egípcios; a estatuária em mármore romana; iluminuras da idade média; gravuras em metal, madeira e pedra; e, em especial, todas as invenções relacionadas com a “perspectiva artificial” do Renascimento.

Todas essas “máquinas de imagens” pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera “tecnológica” necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessite, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, ação, agenciamento, jogo) (DUBOIS, 2004:33).

Imagem no pré-cinema e no cinema

Numa visão breve do desenvolvimento da imagem em movimento, abrangendo o período do pré-cinema até a invenção da animação, destacam-se, entre os animadores que influenciaram a composição da *encenação pictórica*, a alemã Lotte Reiniger e os trabalhos de animação com recorte de silhueta, e Jan Svankmajer, animador de bonecos, *stop motion*. A coleção *Media Magica*, de aproximadamente 15 mil peças, disponível em seis volumes de DVD, foi essencial para ilustrar essa explanação. O cineasta experimental e teórico alemão Werner Nekes mergulhou profundamente no universo da imagem mágica. “Ele é antes de mais nada, fascinado por imagens, e toda a magia que podem vir delas por meio de truques de mecanismos, movimento ou luz”. Sua coleção é reconhecida como uma das mais ricas coleções particulares, puro deleite para os olhos e para a percepção. Nela, observa-se que

A história da invenção técnica do cinema não abrange apenas pesquisa científica de laboratório ou investimento na área industrial, mas também um universo mais exótico, onde se inclui ainda o mediunismo, a fantasmagoria (as projeções de fantasmas de Robertson, por exemplo), várias modalidades de espetáculos de massa (os prestidigitadores de feiras e quermesses, o teatro óptico de Reynaud), os fabricantes de brinquedos e adornos de mesa e até mesmo charlatães de todas as espécies (MACHADO, 1997:14).

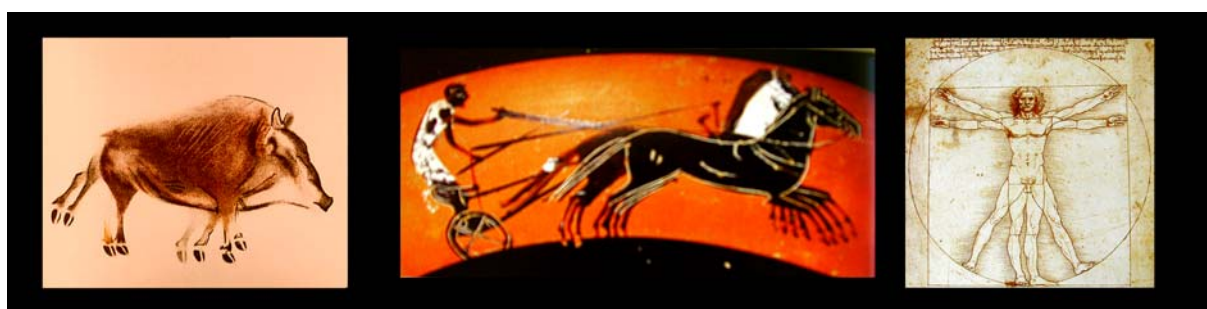


Ilustração 47: **Desenho da caverna de Altamira, com 30.000 anos; pintura em vaso grego, com 2600 anos; desenho de Leonardo da Vinci, com 500 anos**

As patas do javali no desenho de Altamira, realizado há cerca de 30.000 anos, manifesta o antigo desejo do homem de expressar o movimento. Observa-se semelhante representação do movimento na corrida dos cavalos, pintada em um vaso grego de cerca de 2600 anos, em que várias patas simulam o movimento do galope. Os vasos gregos exemplificam a prática antiga da “história figurada”, mais tarde desdobrada nas histórias em quadrinhos. As ações dramáticas desenrolam-se

no tempo e no espaço na medida em que giramos o vaso. Leonardo da Vinci apresenta, também, no famoso desenho *Proporções do corpo humano*, um homem com membros superiores e inferiores duplicados, provocando a noção de movimento (Ilustração 47).

Intimamente ligada à pintura, a história cinematográfica (no sentido etimológico do termo) desenvolve-se no ateliê do pintor com a invenção dos ancestrais da fotografia e do cinema: a Lanterna Mágica e a Câmera Escura (Ilustração 48). Seus princípios óticos foram elaborados para ordenar a visão e facilitar a apreensão do real. Leonardo da Vinci desenvolveu o princípio da câmara obscura para a projeção de imagem; Albert Dürer, o esquema de portinhola para facilitar a reprodução da imagem. Para o mesmo fim, Filippo Brunelleschi concebeu o Esquema da Tavoletta.

Verdadeiras *technè optikè* que ajudaram a fundar uma forma de figuração mimética baseada na reprodução do visível (tal como ele se dá à percepção humana) e ao mesmo tempo intelectualmente elaborada, para não dizer calculada (como processo mental) (DUBOIS, 2004: 36).

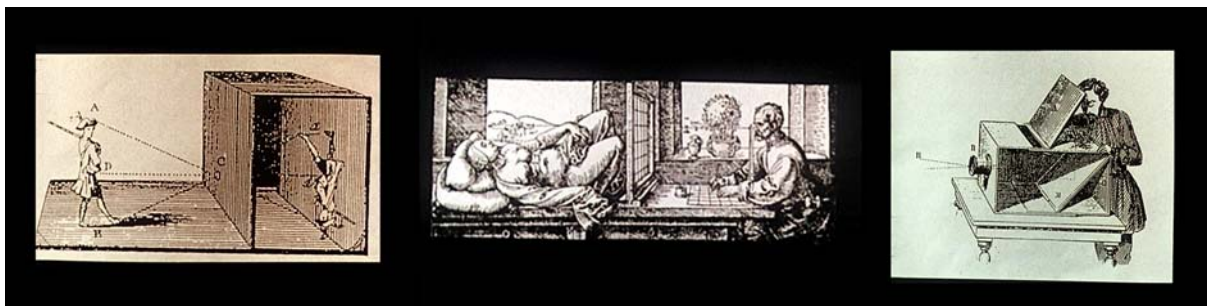


Ilustração 48: Câmera escura e sistema quadriculado de Albrecht Dürer c.1527

A animação é truque, como a perspectiva. Para a compreensão da imagem em movimento é fundamental saber que os olhos enganam, e toda percepção envolve uma interpretação de imagens. O olho humano retém a imagem, depois de vê-la, por frações de segundos, fenômeno conhecido como “persistência da imagem”.

O truque ocorre aí. Nessa fração de segundo, substitui-se, por meio de um dispositivo qualquer, uma imagem pela outra e, assim, o movimento parece ter ocorrido. Portanto, como sabemos, o que se vê quando se assiste um filme não é a

imagem em movimento e sim, uma série de imagens paradas, mostradas em uma rápida sucessão de 24 quadros por segundo.

A perspectiva é um esquema para a construção de imagem que produz a ilusão de tridimensionalidade. É um truque, uma convenção científica, criada no século XV como forma de descrever o espaço.

Em 1645, Athanasius Kircher publicou texto intitulado *Ars Magna Lucis et Umbrae* (*The Great Art of Light and Shadow*), no qual descreveu a invenção da Lanterna Mágica. Formada por uma caixa, com uma fonte de luz e um espelho curvo no interior, esse equipamento simples possibilitava a projeção de lâminas de vidro pintadas (Ilustração 48).

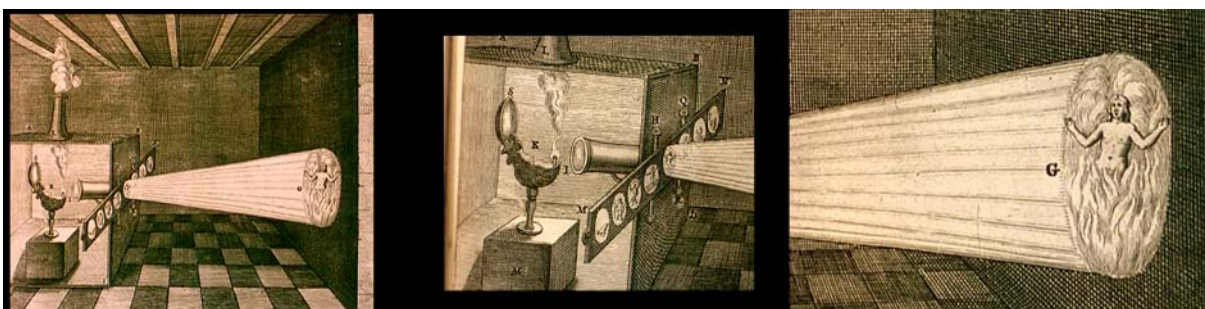


Ilustração 49: *Ars Magna Lucis et Umbrae*



Ilustração 50: Lanterna mágica, esquema, imagens e foto da lanterna

Apesar do uso do dispositivo para pré-ordenar a visão, a imagem produzida por meio das “máquinas de imagens” continua sendo exclusivamente criada pelas mãos do artista e experimentada como algo individual e subjetivo (DUBOIS, 2004).

A câmera escura, a portinhola, ou a tavoletta são instrumentos; organizam o olhar, facilitam a apreensão do real, reproduzem, imitam, controlam, medem ou aprofundam a percepção visual do olho humano, mas nunca chegam a desenhar a imagem sobre um suporte. São como próteses para o olho, não são operadores de inscrição (DUBOIS, 2004: 36).

O primeiro mecanismo cinematográfico, o *Taumatrocópio* (ou *Wonder Turner*) foi inventado pelo físico inglês J.A. Paris, em 1826. Consiste em um pedaço de papelão com desenhos dos dois lados e dois pedaços de barbante presos no cartão para rodá-lo. Quando o dispositivo é girado rapidamente, uma imagem se funde na outra. Para Nekes (2004), o *Taumatrocópio* é crucial na transmissão da informação visual; ele troca de imagem em três movimentos: uma unidade de informação; uma unidade intermediária, sem informação; e outra unidade de informação (Ilustração 51).



Ilustração 51: Taumatrocópio



Ilustração 52: Fenaquitoscópio, de Plateau; Estroboscópio, de Stampfer

Joseph Plateau, físico belga, e Simon von Stampfer, físico austríaco, entre 1828 e 1832, criaram os primeiros dispositivos que apresentavam a animação de desenhos.

O *Fenaquitoscópio* de Plateau e o *Estroboscópio* de Stampfer foram feitos com um disco fixado em um cabo, para que girassem livremente. Ao redor do disco, desenhava-se uma série de figuras nos vários estágios do movimento, separados por frestas. Enquanto o disco é girado, o observador vê a imagem em movimento – refletida no espelho – através das frestas (Ilustração 52).



Ilustração 53: Zootroscópio, de Horner, e Praxinoscópio, de Reynaud

O joalheiro inglês William George Horner, em 1834, foi pioneiro ao criar um dispositivo de imagem em movimento para mais de um espectador. Nascido com o nome de *daedalum*, mais tarde foi chamado de *Zootroscópio* ou “roda da vida”. Com o mesmo princípio do *Fenaquitoscópio* e do *Estroboscópio*, os vários movimentos dos personagens eram desenhados em uma tira e dispostos em um tambor giratório. Vê-se o movimento pelas frestas do tambor posicionadas acima dos desenhos.



Ilustração 54: Praxinoscópio, de Emile Reynaud

O visionário artista francês Emile Reynaud deu dois passos importantes para a evolução do filme. Sua versão do *Zootroscópio*, o *Praxinoscópio*, iniciou as investigações da imagem projetada indiretamente. No centro do *Zootroscópio*, Reynaud posiciona espelhos para refletir as tiras de desenhos instaladas ao redor do tambor (Ilustrações 53 e 54).

Reynaud, pintor de *slides* para a Lanterna Mágica, levou 15 anos aperfeiçoando o *Praxinoscópio* para uni-lo às qualidades da Lanterna. Seu Teatro Óptico, inaugurado em 1892, representa outro grande passo. No lugar de um único *looping* de imagens, característico dos dispositivos da época, Reynaud usava luzes e espelhos para apresentar um número maior de ciclos de figuras em movimento, projetadas por trás de uma tela. Suas histórias animadas eram “desenhadas em

tecido transparente, em tiras com perfuração lateral, para ser tracionadas por engrenagens” (BARBOSA JÚNIOR, 2001: 36).



Ilustração 55: **Flip-book**

O *flip-book* foi criado por um pintor no século XVIII. Trata-se de um livro com vários desenhos, que ao ser folheado, cria a ilusão do movimento. Ele se tornou muito popular no século XIX (Ilustração 55).



Ilustração 56: **Peep Show e Pop-up**

Montagem é a prática de colidir ou aproximar diferentes imagens ou partes delas, para criar uma nova relação. Muitas técnicas de montagem, utilizadas no cinema e no computador, vêm de uma longa tradição visual que remonta ao século XVI. Técnicas de *peep show*, *pop-ups*, caleidoscópio, cartões com movimentos, livro perfurado, entre outras, podem ser representadas nas operações gráficas do computador (Ilustrações 56 e 57).



Ilustração 57: **Pop-up (2004)**

A necessidade de fixar a imagem projetada pela câmera escura é o ponto fundamental da descoberta da fotografia, progressão natural no desenvolvimento dos procedimentos tecnológicos da pintura. Louis Jacques M. Daguerre, talentoso pintor e desenhista de cenários, trabalhou num considerável número de óperas parisienses. Durante alguns anos, ele causou sensação em Paris com seu *Diorama*, espetáculo composto de enormes painéis translúcidos, pintados por intermédio da câmera escura, que produziam efeitos visuais (fusão, tridimensionalidade) pela iluminação a vela, controlada na frente e no verso desses painéis.

Para auxiliar nas pinturas de perspectiva, Daguerre pesquisava uma forma de fixar a imagem obtida pela câmera escura. Em 1829, firmou sociedade com Nicephore Niépce, a fim de aperfeiçoar a heliografia, “a escrita com luz”. Daguerre não concordava com os métodos de Niépce, que utilizava betume da Judéia. Ao perceber as grandes limitações desse material, decidiu prosseguir sozinho nas pesquisas com prata coloidal. Em 1839, sua invenção patenteada de *daguerreótipo* - como a fotografia ficou conhecida por décadas - foi vendida ao governo francês, em troca de uma polpuda pensão vitalícia.

Com o progresso do século XIX, cientistas e artistas buscavam avidamente a representação gráfica do movimento, rápido demais para o olho humano ver e muito extremo para qualquer pessoa posar. Desde a invenção da fotografia, lamentava-se a impossibilidade de a câmera fotográfica capturar o movimento. O próprio Daguerre comentou, certa vez, em entrevista para o *Foreign Quarterly Review*, sobre a questão: “Na folhagem é menos efetivo, o constante movimento das folhas provoca uma paisagem borrada e sem sentido [...] a mesma objeção aplica-se necessariamente a todos os objetos que se movem”.



Ilustração 58: Foto do aparato de Muybridge

Entre os pioneiros que investigaram as diferentes maneiras de capturar o real com o objetivo de analisar o movimento, destaca-se Eadweard Muybridge, fotógrafo anglo-americano, pioneiro da fotografia do movimento, “artista-fotógrafo” que realizou a primeira experiência de *stop motion*. Em 1880, ele conduziu um de seus experimentos mais sofisticados: fotografou o galope de um cavalo, usando vinte e quatro câmeras fotográficas dispostas ao longo de uma pista de corridas e armadas com fios estendidos que disparavam as câmeras ao toque do cavalo (Ilustração 58). A obra de Muybridge é monumental; são 19.347 fotografias, referência obrigatória para qualquer animador que busque compreender o movimento.



Ilustração 59: Kinora, dos Lumière

O cinematógrafo criado pelos irmãos Lumière em 1895 foi o resultado do aperfeiçoamento dos dispositivos surgidos até então. O motor substituiu a manivela da Kinora, espécie de flip-book dentro de uma caixa inventada pelos Lumière três anos antes. Podia se ver trechos curtos dos filmes, em *looping*, girando-se a manivela – uma espécie de vídeo cassete da época (Ilustração 59).



Ilustração 60: Fotogramas dos filmes de Lumière vistos na Kinora

Se Lumière me fascina é, como todo mundo, em sua relação com o cinema, com os filmes [...] Inventor do cinema Lumière viu nele apenas uma “invenção sem futuro” [...] primeiro produtor, primeiro distribuidor de filmes, imprime sua marca, quase seu estilo, a toda uma produção pela qual só é responsável indiretamente [...] Primeiro a ter compreendido que a produção de imagens animadas só tinha interesse em relação a um público, a uma sala, a um dispositivo (AUMONT, 2004: 26).



Ilustração 61: Cinematógrafo dos Lumière, tri-funcional

O primeiro dispositivo criado era múltiplo e servia para filmar, projetar e fazer o copião em papel para a Kinora. Os cartões-postais em movimento dos irmãos Lumière, que hoje nos parecem tão monótonos, causaram espanto à audiência da época. Relata-se que na exibição do filme *A chegada do trem na estação*, a platéia correu da sala de projeção com medo de ser atropelada pelo trem (Ilustração 61).

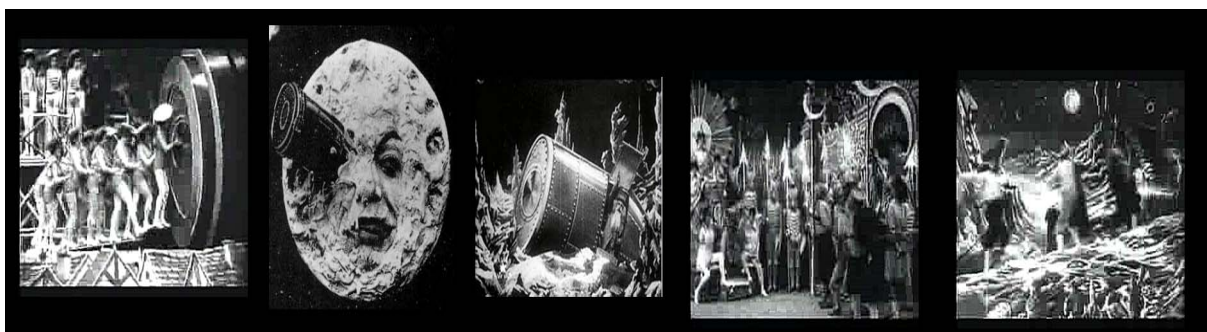


Ilustração 62: Fotogramas do legendário filme de Georges Méliès, *A viagem à Lua*

Georges Méliès, um reconhecido mágico de palco, iniciou as pesquisas cinematográficas com o objetivo de registrar seu trabalho. Logo percebeu as possibilidades mágicas do meio para manipular o tempo e “trapacear” a realidade.

Uma das maneiras encontradas para isso estava num processo conhecido como *substituição por parada de ação*. Esse processo (o primeiro passo para a verdadeira técnica da animação) vai dar origem a um gênero de filme que se confunde com a própria natureza do cinema como espetáculo potencialmente ilusionista: o *trickfilm* (filme de efeitos), do qual o cineasta francês Georges Méliès foi o grande precursor. Para ele, o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance (BARBOSA JÚNIOR, 2001: 41).

Méliès combinava figuras fantásticas, cenários e figurinos elaborados com simples e efetivos efeitos especiais como: *slow-motion*, superexposição e dissolução de imagem. Dos aproximadamente 500 curta-metragens desenvolvidos, entre 1896

e 1912. *A viagem à Lua* é seu trabalho mais conhecido e reconhecido por utilizar intrincadas animações para criar sua realidade fantástica (Ilustração 62).

O teatro das sombras

Trata-se da forma mais antiga do uso da luz artisticamente. Sua origem é remota. “Documentos antigos provam a existência de imagens funerárias movidas por mecanismos que lhes conferiam uma perfeita ilusão de vida” (AMARAL, 1996: 77). O teatro chinês estava ligado ao sobrenatural e ao fantástico.

O teatro de sombras tinha efeitos mágicos [...] As marionetes eram de um refinamento e de um mecanismo técnico surpreendente. [...] os bonecos tinham um caráter religioso e um forte poder mágico. Os bonequeiros gozavam de um prestígio que os equiparava aos mágicos. Eles possuíam dons mediúnicos. Os personagens eram considerados reencarnações de espíritos e cabia ao bonequeiro saber controlá-los, pois os espíritos se serviam dos bonecos para se manifestarem (AMARAL, 1996:80).



Ilustração 62: *Wayang purwa* de Java

Na Indonésia, na ilha de Java, a tradição do teatro de sombras continua viva. *Wayang purwa* é um teatro refinado, no qual as figuras são esculpidas como filigranas no couro e ornadas com pinturas de traços finos (Ilustração 63).



Ilustração 63: Silhuetas do século XVII e XIX

No século XVIII, a antiga forma de teatro chinês ficou largamente conhecida na Europa como *Sombra chinesa*, transformando-se numa brincadeira popular.



Ilustração 64: **As aventuras do príncipe Achmed (animação de recorte de Lotte Reiniger)**

A artista alemã Lotte Reiniger era fascinada pela técnica e desde pequena tinha seu teatro de sombra chinês. Sua habilidade de recortar silhuetas com tesoura a levou a desenvolver a técnica de *animação de silhuetas*, uma adaptação para o cinema do teatro de sombras chinesas que conhecia muito bem. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed (As aventuras do Príncipe Achmed)* (Ilustração 65), realizado em 1926, foi o primeiro longa metragem da história da animação (BARBOSA JÚNIOR, 2001).

As figuras recortadas em cartolina preta são dispostas sobre uma prancha de vidro e iluminadas por trás, proporcionando bonitos efeitos atmosféricos. As figuras bidimensionais são articuladas, os vidros podem ser pintados e colocados em camadas, as luzes variam de cor – tudo isso aumenta as possibilidades expressivas e ajuda a evitar o risco de tédio que essas formas mais limitadas de animação propiciam quando se trata de filme de maior duração (BARBOSA JÚNIOR, 2001: 88).

O teatro russo de bonecos



Ilustração 65: **O Chapeleiro e o Coelho Branco, de Alice, e O diálogo entre a vida e a morte, de Jan Svankmajer**

O *background* de Jan Svankmajer também é teatral. Mas, diferentemente da estética bidimensional das sombras de Reiniger, Svankmajer conhece muito bem o teatro tridimensional de bonecos de Praga, onde trabalhou por muitos anos. Acredita que “Surrealismo existe na realidade e não ao lado dela”. Sua primeira obra

reconhecida internacionalmente foi a versão das histórias de Alice, de Lewis Carroll, em 1988. Seus filmes são colagens da vida real, com bonecos e objetos que atestam seu comprometimento com o Surrealismo. Em entrevista a Geoff Andrew, Svankmajer disse: “Carroll era precursor do Surrealismo, então, mentalmente, nós estamos do mesmo lado do rio (apesar de eu ser provavelmente mais ansioso que ele); também somos infantis, o que na sociedade normal é um insulto”.

2.2 Tecnologias da *Encenação Pictórica*



Ilustração 66: *O aquário é o limite do mundo confortável; O parque; C.U.X.I.X.O.; O aval da noiva; Na gorda bamba (1986/1987)*

A primeira fase da *encenação pictórica* foi fundamentalmente pintada entre 1985 e 1990. O suporte preferencialmente utilizado foi o papel. O *craft* em rolo também foi escolhido, pela facilidade de ser esticado e pintado na parede. A tinta utilizada no trabalho era à base d'água, vinílica ou acrílica. Os papéis, depois de pintados, eram entelados e montados, de forma que pudessem ser enrolados e acondicionados em caixas verticais. Duas ripas, colocadas na cabeça e no pé da tela, serviam de sustentação e dois tubos de papelão faziam o acabamento (Ilustração 67).

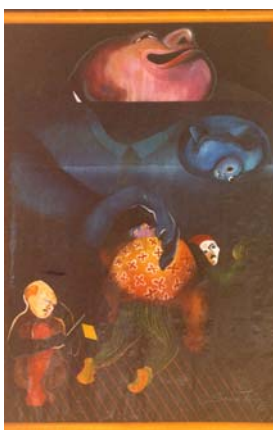


Ilustração 67: *Sem título (1986)*

O formato grande, para Sônia Paiva, provocava um embate sem controle no ato da realização. As grandes telas eram pintadas com a mão esquerda ou com ambas, para provocar uma situação de descontrole e permitir uma escrita automática. A sensação era de um mergulho com o corpo inteiro, no plano bidimensional. A pintura deste período, em sua maioria, só podia ser vista com o distanciamento do observador.

Essa fase é de intensa imersão na arte moderna. Alguns artistas foram fundamentais para a construção das fundações estéticas da *encenação pictórica*. O estudo da obra de Vincent Van Gogh e de suas cartas ao irmão Théo foi definitivo para ela entender a cor e suas relações. O trabalho com as cores complementares foi uma grande lição do mestre, que ensinou a aproximar uma complementar da outra, pela mistura de pequenas porções de uma na outra. O traço de Van Gogh tem lições de expressividade e dinâmica que foram praticadas pela autora. Com Pablo Picasso, a diversidade de olhar foi o grande ensinamento. Ela aprendeu também a necessidade de manter um diário das reflexões artísticas. Em *Je suis le Cahier*, o mestre ensina que os cadernos de anotações são testemunho vivo dos processos do pensamento.

São anotações que levam a alguma coisa ou decorrem de alguma coisa, talvez de uma escultura que vire quadro ou retorne a sua idéia original. As páginas dos cadernos são os desenhos para quadros, mas muitas vezes são também um posfácio. Há momentos que elas se sobressaem como obras elaboradas por si mesmas. Os cadernos de Picasso são degraus para trampolins e saltos mortais (CLAUDE PICASSO, 1986:X).

Com Vassily Kandinsky e Paul Klee a artista desenvolveu o entendimento sobre a relação entre as cores e o som. A força da imersão em um espaço pictórico foi uma lição aprendida ao vivo. No museu espanhol Rainha Sofia, a autora viu três, das quatro telas monumentais, da instalação *Water Lilies*, de Claude Monet, de 1927.

A construção da imagem da autora iniciou-se, nessa fase, segundo os moldes dos grandes mestres renascentistas. Os painéis eram pintados diretamente sobre a superfície lisa do papel *craft*; as áreas de sombras e de luzes eram modeladas sobre o tom pardo e, depois, fragmentadas e multiplicadas pelas cores e traços. Esse método clássico de pintura, que se utiliza de iluminação focal, conferiu ao trabalho um caráter teatral desejado. A técnica da aerografia, herança da época hiper-realista

da autora, foi utilizada desde o início, como uma ferramenta para auxiliar a representação do volume e da transparência na pintura.

A artista estudou, também, a *Teoria das Cores*, de Johann Wolfgang Goethe, que em sua época orgulhava-se de conhecer a ciência da cor, mais do que ser um poeta famoso.

De tudo o que faço como poeta, não tenho a menor vaidade. Bons poetas viveram ao mesmo tempo em que eu, outros melhores, ainda antes de mim, outros virão mais tarde; mas que no meu século eu seja o único que conheça a difícil ciência das cores, disso me vanglorio um pouco, e é por isso que tenho o sentimento de uma certa superioridade (CARTA A ECKERMANN, 1829).

Como observa Israel Pedrosa (1980:53), em *Da cor à cor inexistente*, Goethe foi o pesquisador que mais exerceu influência sobre os intelectuais e artistas contemporâneos, quanto à utilização estética dos princípios cromáticos. Sua *Teoria das Cores* foi contestada por muitos; utilizada em silêncio por alguns e permaneceu longos anos em completo esquecimento do público. Embora até hoje se associe diretamente Goethe a sua obra mais famosa, *O Fausto*, seu trabalho de maior influência para a humanidade foram os princípios levantados por ele, na *Teoria das Cores*, “as bases das artes visuais do século XX”.

Cada vez mais, ele reconhecia que uma grande arte só poderia ser fruto de leis verdadeiras e naturais, e que o academicismo constituía a própria negação de tais leis. Ardoroso defensor de uma arte de elevado conteúdo moral e humano, iria contribuir, também, com suas descobertas estético-científicas, para o advento da abstração nas artes plásticas, quase um século depois de sua morte (PEDROSA, 1980:54).

Na trajetória de Sônia, a necessidade de fazer a boneca surgiu na prática do ateliê. Estudando o quadro *Na gorda bamba* (Ilustração 67), precisava de um modelo para realizar a pintura da Gordinha equilibrando-se em uma corda bamba, vista de cima. Construiu um modelo de massa de modelar, a primeira da série.



Ilustração 68: *Deita e rola III*; *Deita e rola X*; *La Gordereia* (1987)

A série *Deita e Rola*, de 1987, teve uma peculiaridade importante para o processo da artista: sua realização foi simultânea. Aproximadamente 20 painéis foram colocados por todos cantos do ateliê, para serem trabalhados ao mesmo tempo. Os papéis eram montados em painéis de eucatex. A bricadeira consistia em recortar as áreas do fundo preto com cores contrastantes e fazer o ambiente ao redor dos personagens, um universo gráfico colorido. Esses grafismos acentuavam a dinâmica do quadro e as tensões internas e externas das imagens. As experiências visavam soltar o traço da autora. Foi importante para pensar várias obras ao mesmo tempo e trabalhar mais a questão formal do que a conceitual (Ilustração 69).



Ilustração 69: **Spy ou Espião (1988)**

Nos desenhos e pinturas nos laboratórios interdisciplinares com Baiocchi, todos os tipos de material artístico eram levados para os laboratórios e mesclados conforme a necessidade. O personagem Espião ou Spy surgiu a partir da performance de Baiocchi, com uma capa tipo *Sherlock Holmes* introduzida por ela. Completou-se o figurino do personagem com uma meia de seda branca no rosto e uma máscara preta sobreposta, recortando os olhos. Um chapéu de couro preto alongou a cabeça da figura (Ilustração 70).



Ilustração 70: **Aquários montados em molduras antigas (1992)**

A série de trabalhos com molduras antigas teve início na fase dos aquários, em 1990, devido a um achado no lixo: uma moldura de fotografias oval, do início do século XX, intacta, ainda conservando o vidro bolha. O espaço entre o vidro e o quadro formava um ambiente perfeito para os aquários. Já se anunciava a tridimensionalidade virtual que seria desenvolvida em *Nada como o Firmamento*..... (Ilustração 71).

A série com molduras antigas levou a autora a garimpar outras peças no interior de Goiás. Com a ajuda de um amigo, adquiriu, aproximadamente, 25 peças. Todas as molduras precisavam de restauração.



Ilustração 71: **Moldura antiga antes da restauração (1992)**

A restauração das peças demandava um grande tempo de trabalho específico. Cada uma precisava passar, primeiro, por um processo de limpeza e de descupinização, para resgatar a originalidade. Às vezes, era necessário complementar as partes que faltavam, o que implicou estudos de técnicas protéticas (Ilustração 72). Após recuperação da peça, a artista interferia no objeto, adicionando elementos próprios da poética, como por exemplo, uma pátina específica para cada quadro e uniformização do conjunto.



Ilustração 72: **Projeto de miniinstalação e do esqueleto da boneca; fotografia da boneca montada**

A segunda fase da execução da *encenação pictórica*, de 1990 a 1993, é marcada pelo surgimento da protagonista das histórias. Como foi dito, a materialização da personagem foi uma progressão natural do desejo da autora de “brincar de deus” e dar vida ao universo da Louca e da Boneca.

A boneca seguiu o modelo estrutural de marionete de fio. As partes foram feitas separadamente e unidas de forma que as juntas ficassem soltas para a manipulação por cima, pelos fios. A modelagem foi feita colocando-se espuma dos dois lados de cada parte do esqueleto e recortando as formas com uma tesourinha. A derme da boneca foi formada por uma capa com vários banhos de tinta nas partes separadas. Depois de montada, a boneca recebeu uma camada de meia de seda branca, para unificá-la visualmente e disfarçar as juntas (Ilustração 73).



Ilustração 73: **Detalhe de cena do manual sexual, O Perfume da Gordinha (1993)**

O aparecimento da boneca desencadeou a materialização do universo em miniaturas da criatura. Surgidas no mesmo período em que o sofá, foram pensadas para integrar a instalação *I ♥ arte*. Faziam parte de uma montagem, na qual se via, dentro de um aquário de vidro, a Gordinha vestida de noiva, sentada num sofá, à espera do Espião.



Ilustração 74: **Casa de boneca, miniestúdio para as fotos de O perfume da Gordinha (1993)**

No início da confecção das miniaturas, foi estabelecida uma regra, em relação à escala, que é mantida até hoje: tudo deve parecer real, por mais que seja absurdo.

O perfume da Gordinha é um ensaio fotográfico realizado em uma casa de boneca. Um miniestúdio fotográfico foi montado com todo o aparato profissional necessário: estúdios para as cenas, espaço para almoxarifado, sistema de iluminação e camarim. Vários ambientes e cenas exigiram a confecção de figurinos, acessórios e objetos. O trabalho se desdobrou numa exposição de produtos da série de fotos, xerogravuras e postais (Ilustração 75).



Ilustração 75: A queda, *pop-up* central do roteiro para *The doll of the mad woman* (1991)

A terceira fase da construção da *encenação pictórica* caracteriza-se pelo mergulho no universo das imagens em movimento. Com o projeto de dar vida ao universo da Louca e da Boneca e animar as cenas das colagens do caderno de Alice, a multiplicidade de técnicas e tecnologias instalou-se definitivamente no processo.



Ilustração 76: Boneca articulada, seguindo o esquema de Lotte Reiniger (1993)

A animação quadro-a-quadro ampliou a capacidade ilusionista da poética e permitiu a utilização dos fundamentos artísticos do desenho, pintura, escultura e fotografia, abrindo novos campos de exploração: tempo, movimento, luz e som. Vale lembrar, como já dito, que a animação é uma invenção, e que cada tipo tem sua especificidade técnica.

As pesquisas em torno da imagem em movimento concentraram-se, inicialmente, nos dispositivos e técnicas do pré-cinema: lanterna mágica, objetos óticos, *flip-books*, *pop-ups*, brinquedos mecânicos, jogos infantis, teatro de sombras, entre outros. Os primórdios da animação cinematográfica também foram investigados. As principais técnicas, de animação quadro-a-quadro, estudadas foram: silhueta e recorte, *Stop Motion* e *Pixilation*.



Ilustração 77: *La Gordereia*; *Que lindo lanchinho*; *A queda* (1994)

A animação de recorte (Ilustração 77 e 78) foi decorrência natural das colagens, a maneira mais simples para dar movimento ao desenho e à pintura. Sua realização exigiu pouco equipamento e muita paciência. Os estudos se concentraram na *animação de recorte* de Reiniger. Sua técnica de figuras recortadas foi detalhadamente descrita em *Shadow Puppets, Shadow Theatre and Shadow film*. As cenas bidimensionais de recorte são a união das pesquisas feitas da animação de recorte de Lotte Reiniger, com os estudos de engenharia de papel, *pop-ups* e *peep-show*.



Ilustração 78: *Abertura do filme* e *O nascimento dos bonecos* (1994)

A abertura do filme *The doll of the mad woman* e cenas como *O Grito*, *Chá muito louco*, *A Queda*, *La Gordereia* e *Que lindo lanchinho* estão entre as cenas experimentadas com a técnica de *animação de recorte* bidimensional. A diferença, em relação à técnica de Reiniger, é a posição da luz que, no trabalho com silhuetas, é posicionada por trás, e no trabalho de recortes pintado, pela frente.



Ilustração 79: Terceira boneca para a animação em *stop motion* (1994)

A animação de bonecos, *stop motion*, foi decorrência natural da criatura materializada e equipada. A autora embarcou para Londres com uma mala de bonecas, móveis, acessórios e objetos em miniatura para construir as cenas do filme. Nos estudos e experimentos com a marionete de fios, verificou a necessidade de fazer uma nova boneca específica para a técnica de animação. A estrutura da boneca de marionete, com juntas soltas, não funcionava, pois a técnica exige que o boneco permaneça parado na posição, para ser fotografado.

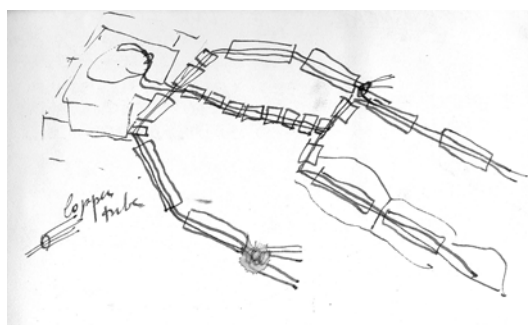


Ilustração 80: Esqueleto para *stop motion* (1994)

A estrutura da boneca foi modificada pelo *filmmaker* londrino, George Saxon, orientador do projeto. O novo esqueleto foi construído com uma peça única de arame duplo, com canos de cobre delimitando o tamanho dos “ossos” e o local das articulações. A forma do corpo foi modelada na espuma e recortada com tesourinha. Como na boneca anterior, essa recebeu camadas de tinta e meia de seda fina para dar acabamento (Ilustração 81).

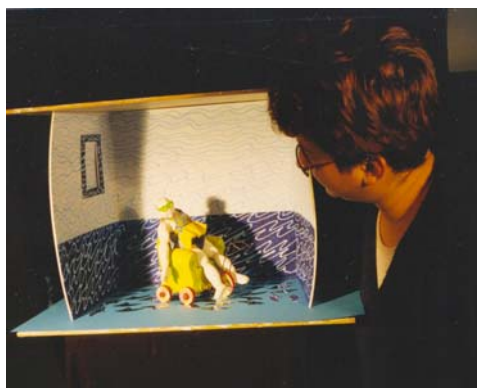


Ilustração 81: Foto da autora em estúdio (1993)

A animação tridimensional demandou a confecção de novos cenários, figurinos e novas estruturas de apoio para as filmagens. A cena da chegada para o piquenique na cidade, por exemplo, exigiu além do aparato para sua composição – cenário, iluminação, figurino e acessórios –, a confecção de um novo objeto, a poltrona de rodinhas. Pesquisas e experimentos de moldagem em silicone foram desenvolvidos para a realização deste objeto, com o auxílio da técnica de escultura da Byam Shaw, Janane. As principais cenas construídas com bonecos foram: *A queda*; *A chegada no piquenique*; *O aquário*; *A rainha*, mandando cortar a cabeça de todo mundo; *O vôo da Gordinha Alice*, saindo da caixa mágica (Ilustração 83).

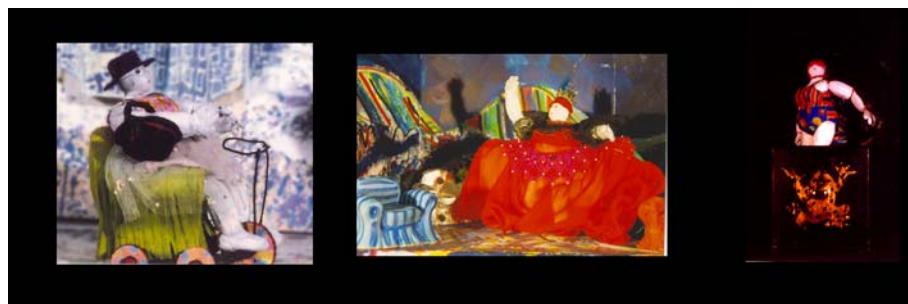


Ilustração 82: *A chegada no piquenique*; *A rainha no parque* e *O vôo da Gordinha* (1994)

A técnica utilizada para animar *O nascimento dos bonecos*, descongelando, foi a *pixilation*. A fotografia dos cubos de gelo, com a Gordinha e o Falcon descongelando, foi feita quadro-a-quadro, em intervalos de tempo. A mesma técnica

foi utilizada para as mãos e a cara do Espião, encenadas por Jason Graham. O ator atua como um boneco e foi fotografado fazendo o movimento quadro-a-quadro.

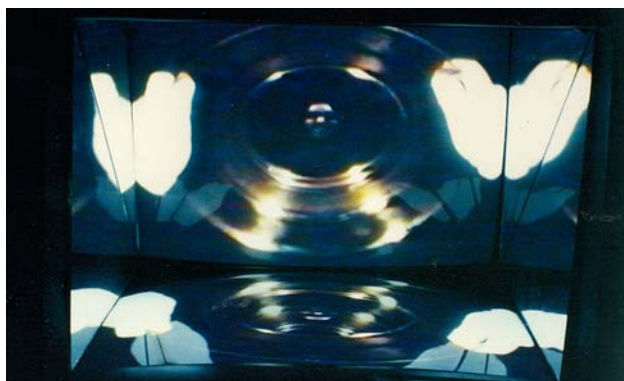


Ilustração 83: As mãos e o rosto do Espião na bandeja, Caixa Caleidoscópica (1994)

The doll of the mad woman é um filme de oito minutos, de caráter experimental, uma colagem dos experimentos com a imagem em movimento. O principal objetivo desse experimento foi testar as possibilidades da animação.

Realizado em 8mm, foi feito como nos primórdios da animação, com o mínimo de recursos técnicos. Sem forma de controle da imagem, a animação era feita direto, na ação sobre o espaço, no escuro. Somente depois de chegar do laboratório, o que levava meses, o trabalho podia ser avaliado. A edição foi feita a partir da transferência da película, por projeção, para vídeo. A mesa de edição analógica tinha, apenas, os recursos básicos.



Ilustração 84: Kits-loucura: Kit-Gueixa e Kit-vôo 1 (1996)

Os *kits-loucuras* fazem parte de um projeto contínuo da poética; resultam da multiplicação das ações da Gordinha, funcionam como embalagens e, também, como expositores do ambiente simbólico e surreal de cada cena ou personagem. Eles surgiram para solucionar problemas de armazenamento e estocagem dos frágeis elementos, que cresciam, na medida em que as experiências da *encenação pictórica* aumentavam. Esse projeto tornou-se uma ação constante que acompanha a criação dos personagens, figurinos e acessórios, para acondicionar, ordenar e

expor as miniaturas. A inspiração vem dos antigos baús de viagem e das caixas de bonecas do início do século XIX, com compartimentos para figurinos e acessórios.



Ilustração 85: Quadros da série *Kama-sutra*, do livro do *Kit-gueixa* (1995)

O trabalho com as miniaturas demanda conhecimentos que envolvem um leque amplo de técnicas e habilidades artesanais específicas. Para a realização da peruca da Gueixa, por exemplo, foi necessário o estudo da técnica de perucas verdadeiras e 15 dias amarrando mecha por mecha, para obter uma peça resistente o bastante para ser penteada e poder montar os complicados arranjos de cabeça, típicos das gueixas. Para acondicionar as comidinhas japonesa, feitas de massa de porcelana plástica, bandejas e pratos foram produzidas com a técnica de laca chinesa. O livrinho do “*Kit-Gueixa*” é uma obra dentro da outra; é composto de minirreproduções da série de quadros *Kama-sutra* (Ilustração 86).



Ilustração 86: Estudo para *Kits-loucura* (1996)

Para cada construção de caixa, abrem-se vários planos de investigações e múltiplas atividades, que se unem, ao final, no objeto. O planejamento parte sempre de dentro para fora, dos objetos a serem acondicionados para a forma da caixa. São várias camadas de planejamentos: a forma da caixa; os compartimentos a serem criados; os papéis para revestimento das várias partes das caixas, com padrões específicos; a forma de prender os objetos na caixa e assim por diante. As várias partes são feitas separadamente. A estrutura da caixa é cortada em papelão, os padrões das estampas são recortados, os *stencils*, os papéis pintados e tudo mais é

preparado para, quando as partes se unirem, forem um todo harmonioso e expressivo (Ilustração 85 e 87).



Ilustração 87: Projeto das caixas de presente e alminhas (1993/1994)

Os projetos das *alminhas* (microesculturas feitas de massa de porcelana plástica (Fimo) e das minicenenas (caixas ou nichos com as cenas montadas e iluminadas) surgiram em 1993. Para presentear amigos, a artista produziu uma pequena série de caixinhas: ensaios de cenas que deveriam ser desenvolvidas para as filmagens de *The doll of the mad woman*.

As alminhas viraram uma febre para a autora. Foram produzidas mais de 200 peças, inspiradas nas banhistas da fase dos aquários (Ilustração 17). As gordinhas, dependuradas por fios de *nylon*, nadam em suas bóias pegam carona com peixes, flutuam nos sofás e são acompanhadas de sapos e peixes. Formam um universo aquático surreal que parece boiar na imensidão da parede.



Ilustração 88: Cena do filme *O aquário é o limite do mundo confortável* (1995)

As miniesculturadas possuem o corpo aparente com matéria fosforescente para brilhar no escuro; suas roupas são como peles de peixe. Um estudo dos motivos celulares das escamas foi feito pela autora, ao visitar aquários em Londres. Também estudou a técnica romana de vidro *Millefiori* e a técnica de *sushi* e balas japonesas.

A quarta fase de mutação tecnológica caracteriza-se pela entrada das tecnologias digitais, como já dito. Essa fase inicia-se com a realização do filme *O aquário é o limite do mundo confortável*, concebido para a instalação caleidoscópica *A Louca e a Boneca apresentam Sonia Paiva*, em 1996 (evento também já citado); o projeto era uma releitura do trabalho realizado em Londres.

Outros elementos foram feitos para esse filme, novos objetos, bonecos e acessórios. O elenco da *encenação pictórica* ganhou os bonecos do Espião e do Sapo, agora do tamanho da Gordinha.

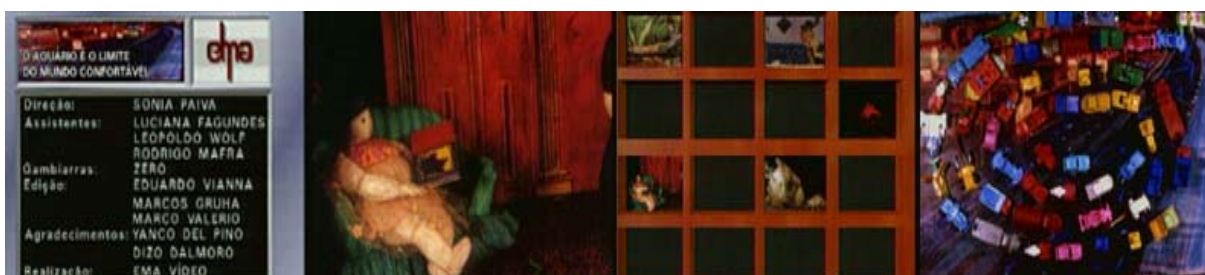


Ilustração 89: **Abertura e cenas do filme *O aquário é o limite do mundo confortável* (1996)**

O filme apresenta a frente de um prédio como uma parede de combogó (Ilustração 90). Em cada buraco, há um apartamento/aquário no qual algo acontece. Observam-se cenas íntimas da Gordinha com Espião e o Sapo, entre outras. A câmera alterna movimentos de *zoom in* e *zoom out*, perdendo o foco ao se afastar e focando ao se aproximar dos interiores dos apartamentos/aquários. Ao final, quando a câmera se afasta mais do prédio, nota-se que ele está sobreposto a uma foto de Brasília. Em seguida, a fotografia é coberta por uma fila de carrinhos de plástico em movimento espiral. O prédio com os aquários foi construído digitalmente. As animações foram feitas em 16 mm, com uma câmera Bolex, e depois telecinados. A edição do filme ainda era analógica, o que acarretou um minucioso plano de três edições sobrepostas.



Ilustração 90: **O encontro da Gordinha com Isaac Asimov e Santos Dumont no céu (2003)**

A computação gráfica entrou definitivamente na composição do trabalho, a partir da parceria com Vasconcellos. Com especialização em animação digital no Canadá, Vasconcellos construiu os cenários em programa de animação 3D e coordenou a edição multimídia do filme.

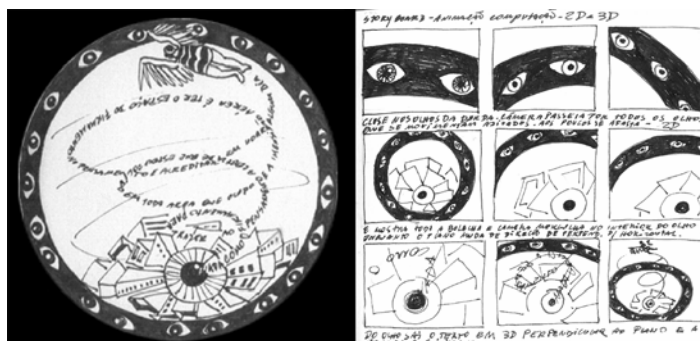


Ilustração 91: Estudo do quadro *Que olho é esse que me olha?* (1990)

A idéia contida no quadro *Que olho é esse que me olha* (Ilustração 37) foi transformada em roteiro para o filme digital *O encontro da Gordinha com Isaac Asimov e Santos Dumont no céu*; filme experimental que teve como objetivo testar as cenas de *Nada como o Firmamento...*

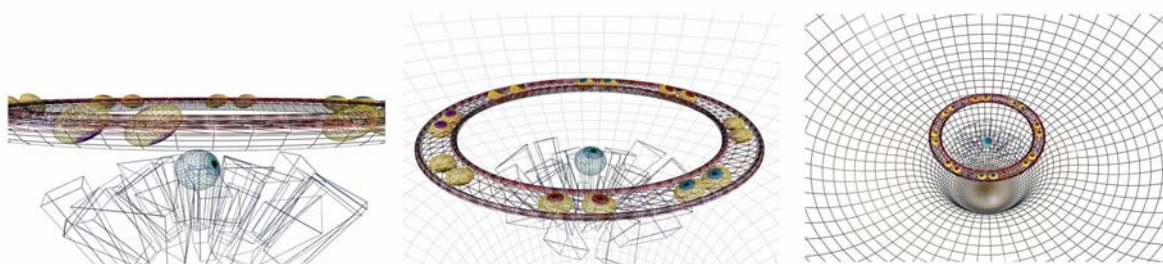


Ilustração 92: Três visões da câmera no cenário 3D (2003)

Um simples mergulho da boneca alada, em *stop motion*, sobreposto ao cenário modelado em *software* de animação 3D, estrutura essa experimentação. O cenário da cidade com o olho central, rodeada por uma moldura de olhos, é construído em modelagem 3D e recebe aplicação de textura de pinturas digitalizadas. A câmera, em duas posições acima do cenário, afasta-se no final do voo da personagem e mostra a cidade numa rede aramada, como o universo modelado. O voo acompanha os 1'45" da música de Science (Ilustração 92).

Quando a autora e Vasconcellos foram contemplados com o patrocínio da Petrobrás, para fazer do piloto um curta-metragem, abandonaram a idéia de utilizar a música de Science como referência de duração, por ser muito curta. Foi preciso criar uma sonoplastia que ampliou o roteiro de dois minutos para sete minutos e

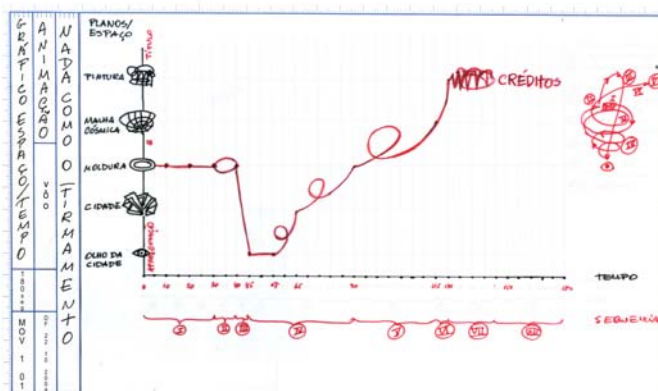


Ilustração 94: Gráfico da trajetória em relação ao espaço/tempo, *Nada como o Firmamento...*

Perdemo-nos, junto com a personagem, no labirinto urbano. Somos tomados pelos mesmos olhares, sons e luzes que observam seu vôo-aquático. Ao final, emergimos como nos sonhos de Ícaro, nos sentindo acolhidos pelos versos de Science na voz da criadora e como Ícaro, assistimos a seu desaparecimento súbito.

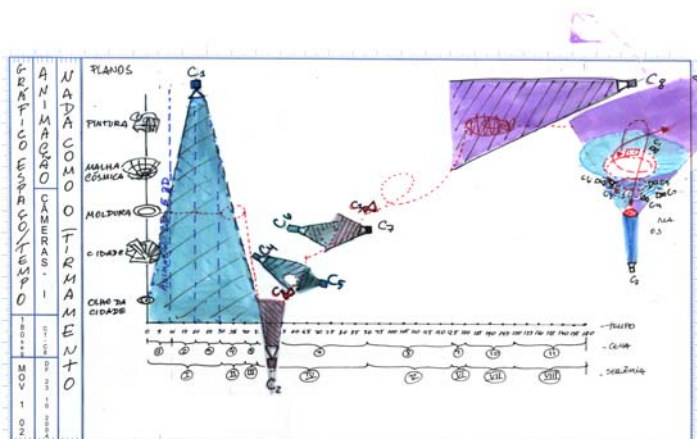


Ilustração 95: Posições das câmeras em relação ao tempo e ao espaço nas cenas (2004)

Para conseguir a visualidade desse todo multimídia, foram feitos gráficos que relacionavam os vários eventos no espaço/tempo. Esses foram desenhados em folhas de papel transparente, de forma que pudessem ser vistos quando sobrepostos, propiciando uma noção do conjunto dos eventos multimídias da composição: fotografia digital, cenografia digital, edição de câmeras e sonoplastia (Ilustração 95 e 96).

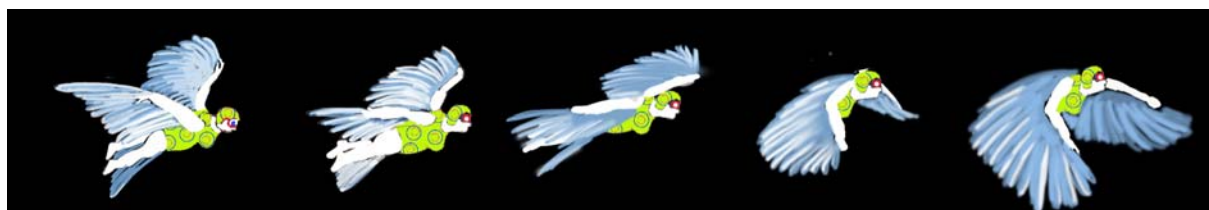


Ilustração 96: Estudo dos movimentos do vôo da gordinha (2003)

O estudo do voo da personagem foi feito com base na seqüência de fotografias da pomba doméstica de Eadweard Mybridge (1878) (Ilustração 98).

O voo do filme piloto havia sido feito de maneira improvisada, como um teste, e apresentou vários problemas, corrigidos no filme *Nada como o Firmamento...* Naquele, a imagem digital tinha pouca qualidade, a luz estava batendo, e o voo era instável e imperfeito. Nesse, com a aquisição de uma nova câmera digital, um equipamento de luz melhor e um sistema ideal de sustentação da boneca, a qualidade final foi garantida.

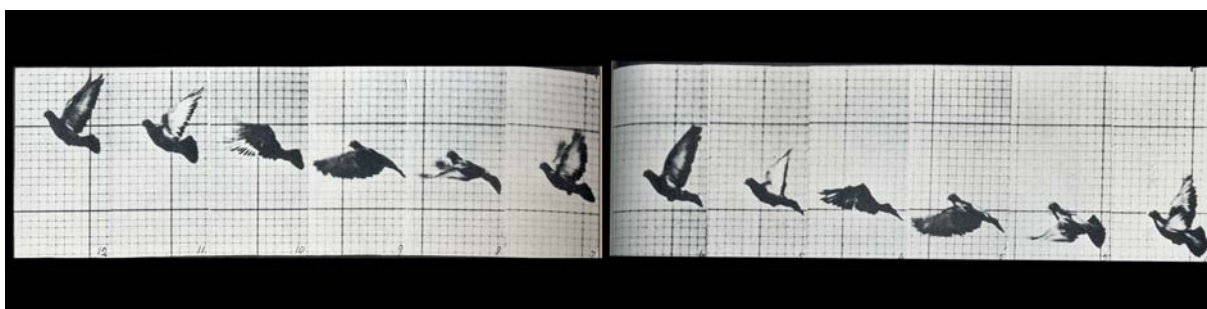


Ilustração 97: **Seqüência do voo da pomba doméstica, de Eadweard Mybridge**

A partir da determinação do posicionamento das câmeras, foi possível fotografar os ciclos de batidas de asas, para formar a biblioteca digital do voo *O manual de voo da Gordinha*, que soma 125 imagens. Nesse *manual*, estão anotados os nomes e endereços eletrônicos dos arquivos. Nele, pode-se visualizar o ciclo e as imagens que o compõem (Ilustração 99).

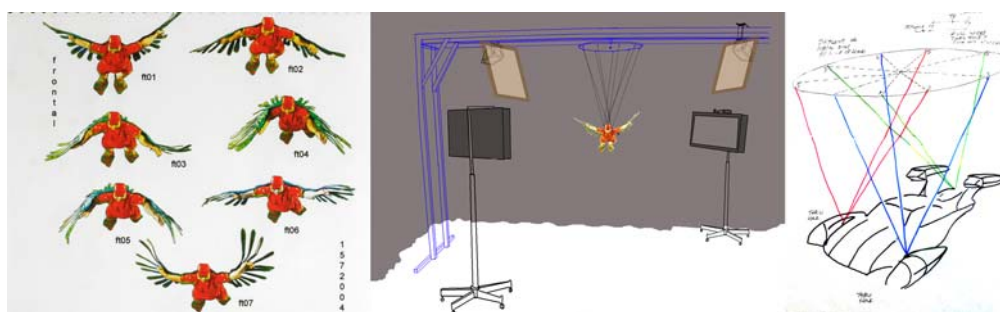


Ilustração 98: **Página do manual de voo: estúdio e detalhe do sistema de sustentação de nove fios (2004)**

Foram definidas três localizações para a câmera em relação à trajetória da boneca, o que determinou os sets fotográficos: câmera frontal, câmera topo e a câmera de baixo (do olho da cidade). Os ciclos de frente, de costas e girando foram feitos para cada posição de câmera. Cada foto passou por uma fase de tratamento

de imagem em que cada figura foi cuidadosamente recortada do fundo para ser aplicada, solta, sobre o filme do cenário, na edição final.

A luz foi corrigida com a montagem de um estúdio fotográfico, com cortinas pretas, mesa de luz, suportes, caixas de luzes e difusores que garantiram a uniformidade das fotos e evitaram o batimento da imagem. A falta de estabilidade para a manipulação *da boneca* exigiu a criação de uma estrutura estável para manusear quadro-a-quadro a boneca. O sistema americano de nove fios, sugerido por Furquim, foi ideal para dar estabilidade e possibilitar seu giro e deslocamento ao mesmo tempo (Ilustração 99).



Ilustração 99: O molde da boneca de silicone, a boneca pronta e sendo vestida (2004)

Foi preciso criar uma forma de clonar a Gordinha, para resolver o problema de quebras constantes dos esqueletos, resultante da intensa manipulação da boneca. A partir do molde anterior, foram produzidas duas bonecas de silicone. O figurino do vô é composto de um maiô pintado à mão em dois tons, verde e vermelho; um capacete de pele de pé de peru tingida de vermelho; dois pés-de-pato e os óculos de massa de porcelana plástica, Fimo, e as asas de estrutura de arame, pano fino e pintura com tinta latéx. Esses objetos juntamente com a caixa compõem o Kit vô2 do Kit-Loucura de *Nada como o Firmamento...*

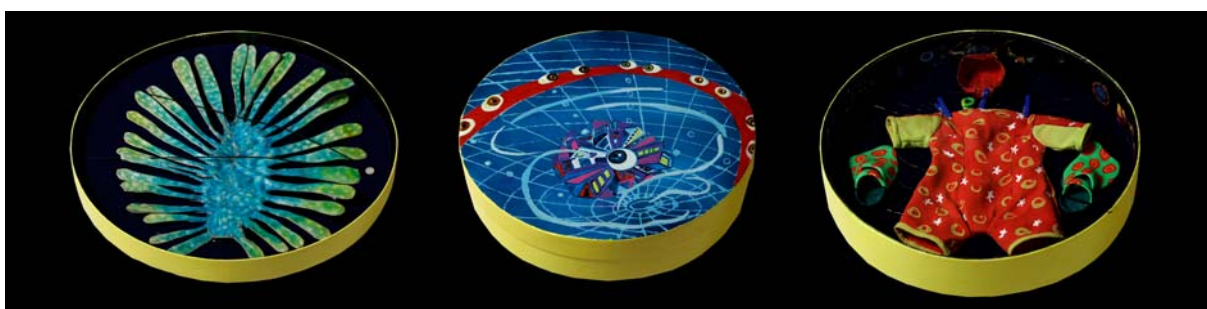


Ilustração 100: Kit vôo 2 (2005)

A caixa lembra uma lata de filme. Observa-se na lateral, por dentro, uma tira de imagens do filme. No fundo, estão o figurino e os objetos de cena da Gordinha: o maiô, a touca, os óculos e os pés-de-pato. As asas estão presas no interior da tampa. Por fora, foi pintada uma cena do filme (Ilustração 101).

O cenário, a construção da cidade-oceânica



Ilustração 101: Foto da artista pintando as texturas dos prédios da cidade virtual (2003)

São várias etapas simultâneas para a concretização do cenário. De um lado, a autora trabalha com as pinturas e texturas, de outro, Vasconcellos constrói os sólidos geométricos. A textura do filme é pintada, as imagens são elaboradas com tintas, trabalhadas com pincéis, canetas e aerógrafo e depois digitalizadas e manipuladas na interface gráfica (Ilustração 102).

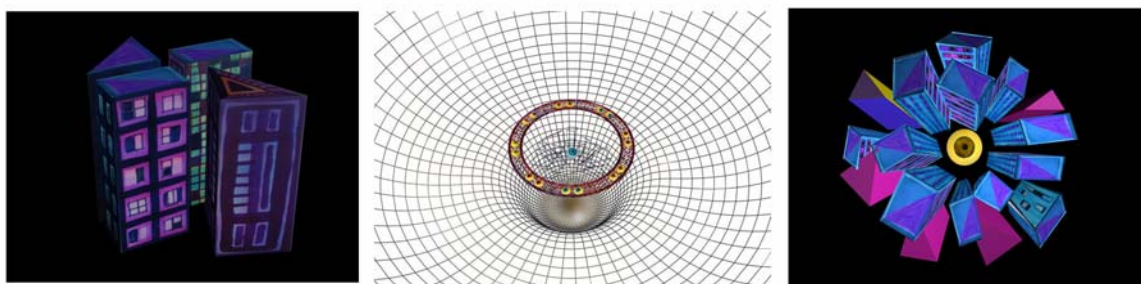


Ilustração 102: Texturas dos prédios do filme piloto (2003)

Inicialmente, os prédios continham apenas uma camada de textura pintada aplicada em cada face dos sólidos geométricos. Depois, quando a Gordinha teve que passear pela cidade apagada, as fachadas dos prédios ganharam luzes, carinhas e olhos em seus interiores. As camadas de composições de animações 2D foram ampliadas e as possibilidades de composições aumentaram. As imagens formaram “o manual das texturas animadas” (Ilustração 104).

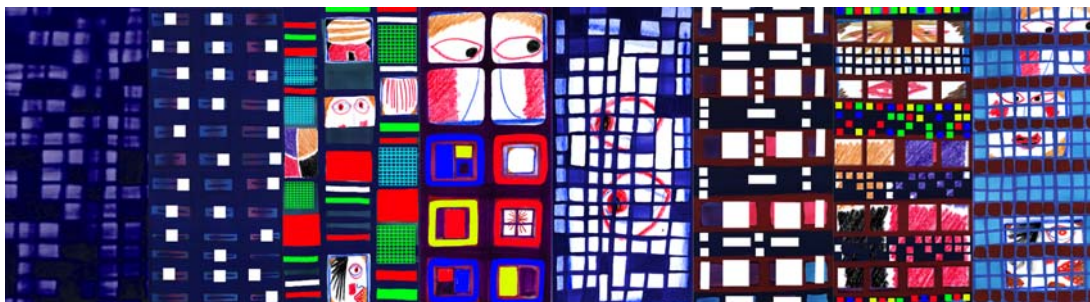


Ilustração 103: As texturas dos prédios e as combinações (2004)

O animador João Angelini foi convidado para fazer a platéia do jogo de futebol do citado quadro de Hundertwasser escalada como figuração de *Nada como o Firmamento...* Angelini desenhou uma grande quantidade de pequenas cenas, com lápis de cor aquarelado, para manter a textura pictórica do filme. Foram centenas de caras, olhos e texturas animadas para compor as fachadas em movimento dos prédios, que formaram um *Manual de caras e bocas* (Ilustração 105). O jogo combinatório dos prédios crescia cada vez mais, na medida em que foram surgindo novas texturas de fachada, padrões de luzes e caras animadas.



Ilustração 104: As carinhas desenhadas de Angelini (2004)

Os menus da *encenação pictórica* são compostos das várias bibliotecas de imagens, os vários manuais, que constituem o banco de dados da poética (Ilustração 106). A seleção foi feita quase que exclusivamente desse material, já que a autora rejeitou a utilização de imagens *ready-made* (não produzidas por ela), apesar de utilizá-las em casos especiais, como a foto do Telescópio espacial *Hubble* aplicada como textura do aramado da cidade.

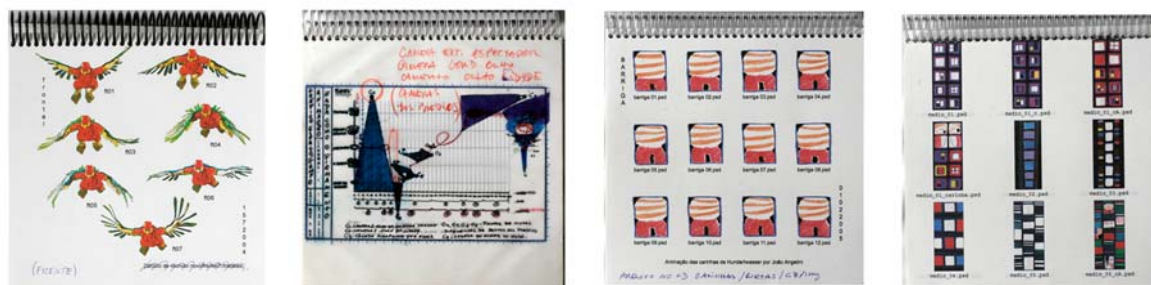


Ilustração 105: Os vários manuais da *encenação pictórica* formam a biblioteca digital

No meio digital, as imagens transformadas em píxel podem ser modificadas infinitamente. Os dados digitais igualam todas as ações multimídia em ação gráfica. Trabalha-se em camadas de eventos com possibilidades de combinações infinitas; bases para um grande jogo combinatório.

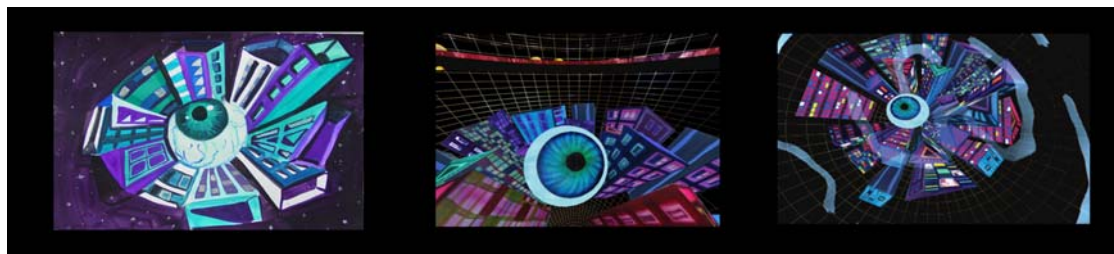


Ilustração 106: **A cidade desenhada, apagada no piloto e iluminada no filme**

O universo aramado

As imagens computacionais são produzidas por meio de algoritmos matemáticos e expostas em forma de píxel, a unidade celular da informática. Esse dispositivo forneceu uma visão super-humana, pois apenas com um movimento do *mouse*, podemos nos aproximar da célula para modificá-la ou nos afastarmos milhares de vezes e ver um espaço de imagem infinito (Ilustração 108).

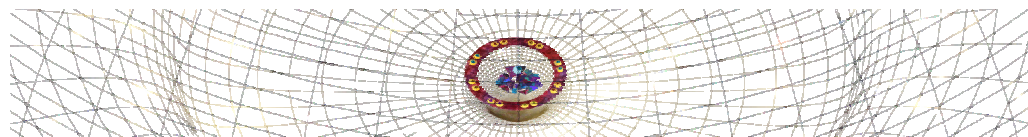


Ilustração 107: **Visão afastada da câmera no cenário de *Nada como o Firmamento...***

A possibilidade de redimensionamento do espaço e a livre localização da câmera (olho) redimensionam a noção de espaço. A pintura da autora sofreu conseqüências diretas nesse sentido, e o espaço pintado também foi redimensionado (Ilustrações 109 e 110).

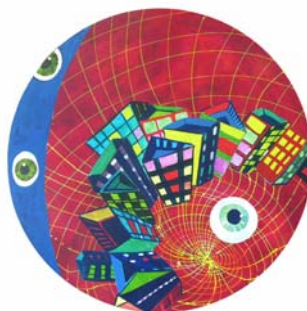


Ilustração 108: **Cidade aramada 1 (acrílica sobre tela, 2006)**

Oliver Grau, em *Virtual art: from illusion to Immersion*, define a *caverna digital* como “um cubo em que cada superfície das suas seis faces pode ser usada como tela de projeção, envolvendo o espectador dentro de um ambiente de imagem.”

A imersão é um aspecto importante e necessita de definição.

Imersão pode ser um processo intelectualmente estimulante; no entanto, no presente como no passado, em muitos casos, imersão é mentalmente absorvida e é um processo, uma mudança, a passagem de um estado mental para outro. É caracterizada por diminuir a distância entre o que está sendo mostrado e aumentar o envolvimento emocional com o que está acontecendo [...] A intenção é instalar um mundo artificial que confira a totalidade da imagem no espaço ou pelo menos preencha o campo de visão do espectador inteiramente. Diferentemente, por exemplo, de um ciclo de afrescos que descreve uma seqüência de imagens sucessivas, estas imagens integram o observador em um espaço de ilusão e imersão em 360°, com uma unidade de tempo e espaço (GRAU, 2003:18).

O Panorama de Robert Barker, patenteado em 1796, foi uma das primeiras formas criadas de imersão da imagem, em 180° e 360°. Ao decidir pintar Edimburgo em 360°, Barker percebeu que a regra da perspectiva renascentista, na qual o pintor deve fixar um ponto, não funcionaria para aquela representação. Ao virar a cabeça, os pontos de fuga mudam com a direção da visão. Barker, então, desenvolveu um “truque”, derivado dos antigos esquemas de cópias da realidade. Construiu um cilindro de vidro, num suporte largo o bastante para caber sua cabeça e mãos e colocou diante da cena a ser pintada. Posicionado-se no centro do cilindro, olhando para fora, desenhou por dentro do vidro, enquanto girava a cabeça (Ilustração 113).



Ilustração 112: **Cilindro de vidro para o desenho do panorama**

Quando terminava o esboço, o artista podia envolver ao longo do cilindro um papel transparente e copiar a paisagem. O papel era desenrolado e quadriculado

para ser transferido para a tela. O desenho final resultava em uma imagem anamórfica, em que as linhas horizontais são curvas, resultado da visão em 360°.

O espetáculo do panorama que proporciona a visão total é uma invenção decorrente da aliança da pintura trompe L'oeil com uma arquitetura em espaço cilíndrico, construído especialmente para conceber tal vista. A pintura circular disposta no interior do cilindro é oferecida ao olho do espectador, que se encontra em uma plataforma central e pode abraçar todo o horizonte, sem discernir a que distância se encontra do cenário que contempla (BELLUZZO, 1994: 51).

Para a apresentação das telas panorâmicas de Barker, que mediam 100 metros de comprimento por 15 metros de altura, foi necessária a construção de um prédio. Inaugurado em maio de 1793, em Leicester Square, Londres o prédio era cilíndrico para provocar a ilusão e sensação de uma visão panorâmica ao ar livre (Ilustração 114).

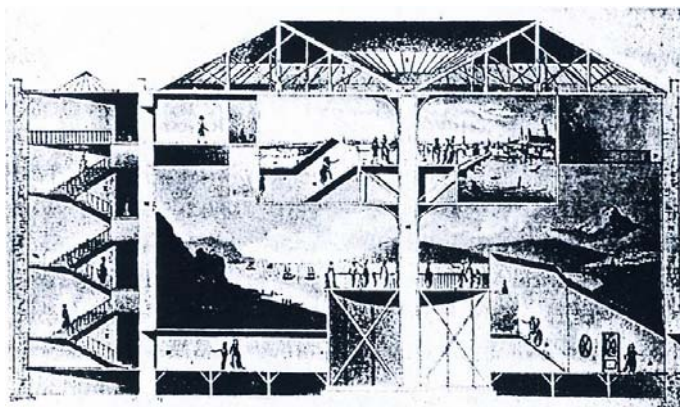


Ilustração 113: Planta do prédio circular, Leicester Square (1793)

New Media ou *Future cinema* é a linguagem atual que potencializa a idéia de imersão de Barker, um conceito recente de linguagem, que une a cinemática a informática e a telecomunicação.



Ilustração 114: Instalação de Jeffrey Shaw, Place (1995)

Na *New Media*, outro conceito fundamental é a interatividade, talvez seja o conceito mais importante, por ser o mais revolucionário, ao quebrar a distância entre o criador e o espectador, propondo uma co-autoria.

Na tradição dos trabalhos de instalação imersiva, a utilização de imagens reais facilita a ilusão de imersão. Jeffrey Shaw e Luc Courchesne são referências obrigatórias nos atuais estudos de experimentações com ambientes imersivos e interativos. Shaw é tido como um dos precursores da *Media art ou New Media*. Sua marca é a experimentação com espaços imersivos. Em seu trabalho de 1995, *Place* (Ilustração 115), combina fotografia, cinemática e realidade virtual. Nesse trabalho, Shaw constrói um espaço de projeção de 360°, cilíndrico, que envolve o espectador, permitindo que ele se mova dentro de imagens panorâmicas projetadas na tela. Essas imagens são fotografias tiradas com câmera panorâmica em Bali, França, Japão e La Palma, e podem ser manipuladas através da interface da câmera de vídeo posicionada numa plataforma giratória central. O sistema possibilita a interação do espectador com a paisagem, focando e desfocando zonas no espaço virtual.



Ilustração 115: *New Media, Landscape One*, Luc Courchesne (1997)

O trabalho de Courchesne, *Landscape One*, tem a mesma característica imersiva de *Place*, porém, com formatação espacial diferente (Ilustração 116). Possui quatro lados "pintados" por projetores de vídeo, formando uma única foto realística de 360°. O jardim público de Montreal pode ser visitado por personagens reais e virtuais. Para caminhar na paisagem, o personagem real, o espectador, deve fazer contato de voz com o personagem virtual. A interação entre eles determina os caminhos do passeio. As questões propostas pelo espectador definem a natureza do relacionamento travado entre ambos: cada tipo de pergunta leva a um lugar

diferente. Dessa forma, é o contato com o personagem virtual que define o espaço fisicamente.

A mudança radical dos "aparatos culturais" nas comunicações, com o surgimento da rede mundial de comunicações, a Internet, gerou novas categorias de conceituação. Noções como interface, hipertexto, hipermídia, interatividade, ciberespaço e outras surgiram para redefinir os papéis dos meios de comunicação no contexto histórico e social da humanidade.

O hipertexto, para Pierre Levy (1996), é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertexto. Os princípios que caracterizam o hipertexto são: metamorfose, heterogeneidade, multiplicidade, exterioridade, topologia e mobilidade dos centros.

Essa noção de hipertexto muda completamente a forma de pensar a narrativa. A forma linear já não existe, tudo é modulado e se relaciona. O usuário do computador, que navega na rede, determina o caminho de ligação entre as informações.

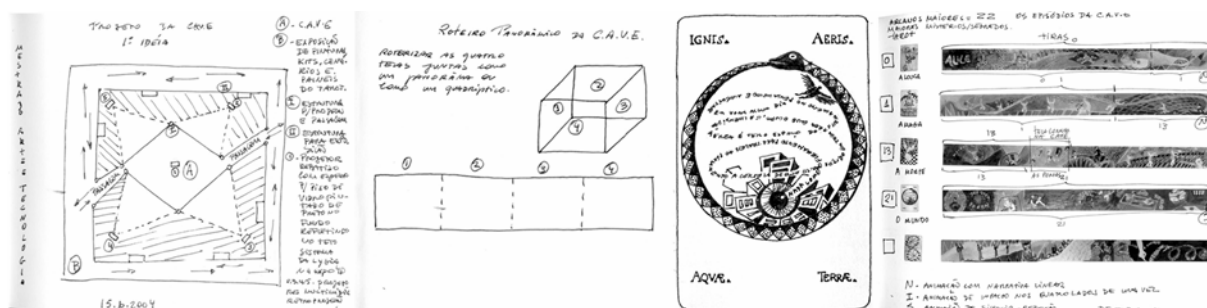


Ilustração 116: Projeto da Caverna digital, espaço de jogo com os módulos narrativos (2004)

A idéia da instalação *Caixa mágica* é transformar o universo da Gordinha Alice em um jogo imersivo, com módulos narrativos que se transformam em um jogo espacial. As animações formarão hipertextos e poderão ser navegadas pelo espectador, através da interface de sensores. As 22 cartas do Tarô poderão ser alteradas em sua ordem, fazendo parte de uma espécie de “hiper-romance”, segundo a visão de Calvino (1990:135): “o romance como uma grande rede, sempre em mutação [...] que procura ser uma espécie de máquina de multiplicar as narrações partindo de elementos figurativos com múltiplos significados possíveis”.

O modelo das redes dos possíveis pode tanto ser concentrado nas poucas páginas de um conto de Borges, como pode constituir a

estrutura que leva a romances extensos ou extensíssimos, nos quais a densidade de concentração se reproduz em cada parte separada. Direi, no entanto, que hoje a regra da “escrita breve” é confirmada até pelos romances longos, que apresentam uma estrutura acumulativa, modular, combinatória (CALVINO, 1990:134).

Calvino, em *Seis propostas para o próximo milênio*, recomendou a multiplicidade como uma das seis "qualidades" a serem desenvolvidas na criação da narrativa literária neste século; as outras são: leveza, rapidez, exatidão, visibilidade e consistência (essa última foi anotada e não desenvolvida antes de sua morte).

Para ele “o conhecimento como multiplicidade é um fio que ata as obras maiores, tanto no que se vem chamando de modernismo quanto do que vem se chamando de pós-modernismo”. O autor afirma, ainda, que o que toma forma nos grandes romances do século XX é a idéia de uma enciclopédia aberta, porque “hoje em dia não é mais pensável uma totalidade que não seja potencial, conjectural, múltiplice” (CALVINO, 1990:131).

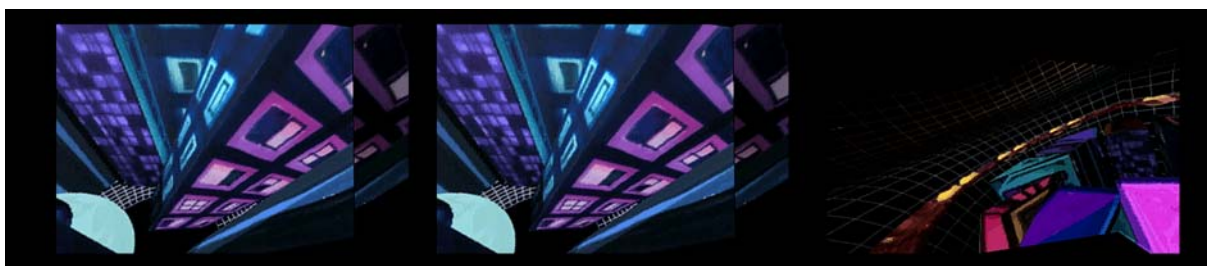


Ilustração 117: Simulação 3D do mergulho na Instalação da *Caixa Mágica* (2004)

3 SOBRE A ENCENAÇÃO

A história da arte moderna é uma história de desafio e provocações contra o *status quo*, forjado em uma visão de mundo diferente da cartesiana que separa a mente da matéria; um conceito metafísico, que embasou nossa realidade ocidental realista-materialista até pouco tempo atrás. Ao longo do século XX, artistas buscaram, entre outras, trazer à cena ocidental uma perspectiva de resgate do invisível, do incompreensível e do mágico. Movimentos como o Surrealismo e o Dadaísmo subverteram a ordem burguesa e fundiram a popular na arte erudita, resgatando o teatro de variedades, o teatro de rua e as tradições folclóricas.

“O cabaré apresentava performances e exposições deliberadamente concebidas para chocar e indignar a platéia, afrontando seus preconceitos quanto à natureza da ‘arte’” (BRADLEY, 1999: 13). A arte saiu de seus locais sagrados, museus e galerias instalando-se em toda parte. Esses movimentos buscaram uma interdisciplinaridade típica das companhias de teatro ambulantes, como a *Commedia dell'arte* italiana, do século XVI.

O teatro sofreu também mudanças radicais, assim como todos os campos do conhecimento. Segundo Jean-Jaques Roubine, em “*A linguagem da encenação*”, a marca do teatro moderno é o surgimento da figura do encenador. Para o autor, os fatores que contribuíram para esse aparecimento foram: primeiro, a noção de fronteiras que começou a desaparecer e, em seguida, a de distâncias; segundo, a descoberta dos recursos da iluminação elétrica. Assim, a encenação reflete o enfraquecimento da hegemonia da escrita e o crescente avanço do domínio imagético, que se instala como linguagem massificada por meio dos canais de comunicação e difusão do século XX.

Munidos de uma retórica hostil, justificada pelos horrores da guerra, dadaístas e surrealistas manifestaram-se – por meio de panfletos, revistas e manifestos – contra o senso comum da burguesia; eles celebraram a “ação destrutiva” contra a “sensatez humana”. A atitude revolucionária desses grupos, espalhados em diferentes pontos da Europa e, posteriormente nos EUA, concretizou-se em movimentos fundamentais para a estruturação do imaginário do século XX.

Antonin Artaud fundou o *Teatro da Crueldade*, que faz do teatro veículo terapêutico, para a transformação da alma humana. Seu teatro é alquímico; a visão

que encontra uma natureza comum entre arte e alquimia é herança de grandes pensadores do século XX. A alquimia está intimamente ligada à noção de totalidade. Essa fascinante forma de expressão funde a palavra com a imagem na intenção de alcançar a expressão humana total.

Lewis Carroll desempenha um papel importante na construção do pensamento paradoxal moderno. Tido por muitos como precursor do Dadaísmo e do Surrealismo. Pierre Mabille comenta que ele é “um profeta da revolução profunda que há um século se realizou nos domínios da lógica, da razão e, mais particularmente, da logística matemática”. Sua obra *nonsense*, como situa Claude Roy, está entre os três livros “arquétipos da consciência e do inconsciente britânicos”, ao lado da Bíblia e de Shakespeare. Para Jacques Lacan, sua obra é “o primeiro épico da era científica”. Seus contos *nonsense* possuem características semelhantes a seus trabalhos de matemática, chegando a fundir as duas linguagens no final, quando apresenta sua última obra de geometria, “*Euclides e os rivais modernos*”, sob a forma de um relato de ficção dialogado.

Antecipando a axiomatização da geometria realizada por Hilbert, empenhou-se, sobretudo, em organizar logicamente as proposições de Euclides, bem como em conceber uma linguagem simbólica que lhe permitisse evitar em matéria de álgebra e de lógica, as ambigüidades das línguas naturais [...]. Ele apresentou seus diagramas quadrados em “A lógica simbólica” paralelamente a um método inicial de resolução dos silogismos. Os tratados de história da lógica contemporânea ainda fazem referência à modernidade de seu procedimento. Ele mesmo qualificou esse manual ao qual, no fim de sua vida, dedicou toda sua energia, como “obra destinada a Deus. [...] A obra matemática de Carroll inscreve-se no movimento que levou da matematização da matemática à logicização da matemática impulsionada por Frege. O triunfo da ciência é contemporâneo do aperfeiçoamento de suas ferramentas, da elaboração de um método, de que participa a ênfase marcada sobre o que Lacan qualifica como “dialética materializada”: “Ilustração e prova” (MARRET, *apud* MILLER, 2004:12).

No início das aventuras de Alice, entediada com os livros da irmã, que não conseguiam distraí-la, a menina indagou: “Para que pode servir um livro sem imagens nem diálogos?” Falando dos livros, ela ensinou que as palavras, sozinhas, são inúteis. Então Alice adormeceu e sonhou. O relato de seu sonho foi repleto de ilustrações. A obra possui a estrutura de um tratado científico. “O sonho ali já se acha associado à formalização de um saber” (MARRET, *apud* MILLER 2004: 11).

3.1 A Multiplicidade de Lewis Carroll

“Um homem tão multifacetado que não parecia ser um, mas o epítome de toda a humanidade”, disse Dryden (*apud* COEHN, 1995:33), sobre Carrol.

O matemático vitoriano Charles Lutwidge Dodgson, o verdadeiro nome de Lewis Carroll, escreveu, em 1865, “sem querer”, uma das obras mais intrigantes de nossos tempos. Seu trabalho exerce, até hoje, enorme influência sobre as produções artísticas de todo mundo em diversas áreas do saber humano.



Ilustração 118: Oscar Gustav Rejlande. Foto de Lewis Carroll (1863)

Com uma característica multifacetada, Lewis Carroll foi um ser humano complexo e misterioso que ainda desafia nosso entendimento nos dias de hoje. Sua figura era e ainda é um grande enigma: alto e ereto, sempre vestido de preto, agia de modo formal, preciso, rigoroso e digno em cada gesto. “Mas sua aparência severa oculta uma imaginação desvairada, um manancial de sagacidade e humor, um conhecimento profundo e irrestrito da condição humana e uma capacidade de tocar os outros, de emocioná-los e fazê-los rir” (COHEN, 1995:17).

As facetas fundamentais de seu pensamento basearam-se na matemática e na lógica.

[...] recentemente, vários escritores mergulharam nessas obras esotéricas e demonstraram que ele desbravou novos terrenos em inúmeros ramos dessa especialidade (matemática e lógica) e que, não raro, seus estudos estavam até adiantados para a época (COHEN, 1995:16).

A fotografia, no entanto, foi muito importante na vida de Dodgson. Funcionou como chave para abrir-lhe as portas da sociedade inglesa. Com a fotografia sua vida

mudou completamente. Seu talento foi logo reconhecido pela sociedade de Oxford. Com a fotografia Dodgson se aproximou do universo infantil. “A fotografia dava-lhe um acesso imediato ao grande prazer da sua vida, conhecer, conversar e, em muitos casos, desenvolver uma amizade profunda e sincera com lindas meninas puras e espontâneas” (COHEN, 1995: 190).

À época, a fotografia estava em seu período inicial e sua feitura demandava um trabalho de grande complexidade. Dodgson desenvolveu sua aptidão como fotógrafo. Passava muito tempo organizando as sessões de fotos, cuidando sozinho de todas as etapas. Encomendava o material, manipulava as soluções químicas, preparava a chapa, manjava a câmera, revelava, imprimia, envernizava e fazia o registro final. Tudo passava pelo seu crivo, pelo seu olhar.

A força criativa de Dodgson era enorme e o impulsionava em várias direções diferentes ao mesmo tempo. Além do trabalho regular como professor de matemática da *Christ Church*, Dodgson mantinha hábitos metódicos que lhe tomavam todo o tempo disponível. Ele registrou em diários, durante vários anos, todas suas atividades importantes do dia. Em seu “Cadastro de cartas recebidas e mandadas”, mantido durante os últimos 37 anos de vida, podemos ver Dodgson como um “missivista obsessivo”, como afirmam alguns críticos, acumulando uma quantidade extraordinária de cartas:

Escrever cartas era um ritual para ele: planejava-as antecipadamente e as executava com extremo cuidado e engenho. Não raro compunha-as de madrugada, quando não conseguia dormir, e para essas noites insones chegou a inventar um mecanismo, um nictógrafo, que lhe permitia tomar notas no escuro sob as cobertas [...] todas as cartas, longas ou curtas, importantes ou triviais, foram escritas com dedicação total e são perfeitamente legíveis – um feito para o mais assíduo missivista de todos os tempos (COHEN, 1995: 331).

Certo dia escreveu a um amigo: “Parece que passo a vida a escrever cartas, e estou começando a achar que a definição de ‘homem’ é ‘animal que escreve cartas’.” Outra vez divertiu-se com sua “obsessão”: “mal consigo diferenciar o tinteiro de mim mesmo” (COHEN, 1995: 331).

Dodgson pregava e ensinava, ao mesmo tempo, por meio da correspondência. Suas cartas eram sempre surpreendentes e recheadas de jogos de palavras, quebra-cabeças, histórias incríveis, acrósticos, e tudo o mais que pudesse encantar os jovens amigos. Trabalhou, também, em defesa da arte

dramática como uma arte salutar, edificante e educativa; desafiando a oposição da igreja. Participou ativamente da fundação da escola que mais tarde viria a ser a *Royal Academy of Dramatic Art*.

Se ele nunca tivesse escrito seus livros para crianças, ainda assim seu nome teria ficado para a posteridade em mais de uma disciplina. Sua bibliografia inclui mais de trezentos itens publicados separadamente. Foi uma das primeiras pessoas a fazer fotografias artísticas e chegou a ser reconhecido como melhor fotógrafo de crianças do século XIX. Também foi um missivista criativo e prodigioso [...] ele enviou e recebeu 98.721 cartas (COHEN, 1995: 17).

É inegável que Dodgson, ou melhor, Carroll, é mais conhecido pelas aventuras de Alice, como escritor infantil amplamente divulgado por obras mais leves, sua fantasia, seu *nonsense*. Mas, no que se refere ao conjunto da obra, sua produção múltipla é pouco conhecida. Quando pesquisamos suas muitas facetas, encontramos uma produção impressionante de trabalhos de matemática, lógica, literatura infantil, literatura adulta, fotografia, teatro, jogos e enigmas, entre outros.

A literatura infantil, no entanto, alcançou uma dimensão inimaginável. Paradoxalmente, era a faceta que Dodgson pretendia manter escondida por trás do pseudônimo. De fato, Carroll revolucionou a literatura infantil. Na época vitoriana acreditava-se que a criança era um adulto em miniatura. Os livros para crianças eram moralistas e cheios de regras que seguiam nobres objetivos de “ensinar e pregar”. A maioria era sisuda e didática, e procurava infundir disciplina e obediência. Depois de Carroll, os livros infantis ficaram mais divertidos e menos sérios. Dodgson era fascinado pela “natureza infantil”. No prefácio de *As aventuras de Alice sob a terra*, escreve: “qualquer pessoa que tenha algum dia amado uma criança terá experimentado a mais absoluta admiração despertada pela presença de um espírito recém-saído das mãos de Deus, no qual o pecado ainda não lançou sua sombra”.

Rousseau foi o primeiro a mudar o foco de sua lente para mergulhar no tema da criança e tentar captar a delicada textura da infância. Ele demoliu a crença de que a criança é um adulto em miniatura; e a infância uma fase a ser superada o mais rápido possível. A criança, para Rousseau, era um ser primitivo no sentido mais edificante, um ser nobre e imaculado, puro e incorrupto [...] seu desejo era que as crianças pudessem se desenvolver com o mínimo de interferência externa (COHEN, 1995: 139).

Em sua visão da infância, o escritor William Blake faz a unificação da nobreza primitiva vista por Rousseau com a simplicidade angelical, envolvendo esse ser ideal

numa nuvem de beleza mística. Para Blake, a criança possuía, ao mesmo tempo, uma enganosa simplicidade, e uma intrincada complexidade. “Na criança, via lampejos de divindade, enxergava nela o mensageiro vindo de cima para trazer a anunciação do paraíso” (COHEN, 1995: 139).

Dodgson (*apud* COHEN, 1995:139) compartilhava a mesma visão da infância de Blake; “ele também reverenciava a mística combinação do primitivo e do puro, do nobre e do divino”. Acreditava, como Blake, que “as crianças enxergavam o âmago de verdades complexas com mais clareza e percepção do que experientes adultos”. Uma das coisas mais fascinantes na gênese de *Alice no país das maravilhas* é o fato de o reverendo Dodgson não ter pretendido “fazer uma obra” e tão pouco publicá-la. A história é leve como o ar, e, por pouco, não se evapora. Não fosse a insistência de Alice, então com dez anos.

Eu não tinha a menor intenção de publicar este livreto quando o escrevi. Foi algo que somente considerei depois, dada a pressão dos amigos, “talvez um pouco parciais demais”, que sempre levam a culpa quando um escritor corre para publicar (CARROLL *apud* COHEN, 1995:162).



Ilustração 119: O primeiro livro de Alice, feito a punho por Carroll

O primeiro livro de Alice, *As aventuras de Alice sob a terra*, foi concebido para agradar uma menina e tinha o mais puro valor de encantamento (Ilustração 120). O exemplar manuscrito a punho e ilustrado pelo autor destinava-se a Alice Liddell, filha do reitor da *Christ Church*, Henry George Liddell. “Da menina, Lewis Carroll fez-se o servo, é ela o objeto por ele desenhado, é ela o ouvido que quer alcançar, é ela a quem se dirige verdadeiramente dentre todos nós” (LACAN, *apud* MILLER, 2004: 8).

Muitos anos depois Alice lembraria da ocasião em que convenceu Dodgson a escrever aquela história para ela.

“A história, naquele dia, devia ser melhor do que de costume, porque no dia seguinte comecei a importuná-lo, pedindo-lhe que a escrevesse para mim, coisa que nunca fizera antes” (LIDDELL, *apud* COHEN, 1995:630).

A obra despretensiosa, no entanto, propagou-se pela humanidade com força impressionante. Inúmeros autores tentaram explicar, analisar, entender, interpretar, e decodificar o trabalho de Carroll. Esta obra tem o poder de “encantar”. Tal “encantamento” localiza-se precisamente no momento em que o autor nos propicia uma experiência incomum com a palavra.

O paradoxo aparece como destituição da profundidade, exibição dos acontecimentos na superfície, desdobramento da linguagem ao longo deste limite. O humor é esta arte da superfície, contra a velha ironia, arte das profundidades ou das alturas (DELEUZE, 2003: 9).

Lewis Carroll tratava o senso comum com desconfiança. Douglas Nickel (2002:10) comentou que ele “se deliciava com a artificialidade estrutural da linguagem. O seu *background* em matemática e lógica formal permitia que visse a linguagem como um delicioso sistema fluido de significação”.

- Quando eu uso a palavra, disse Humpty Dumpty num tom bastante desdenhoso, ela significa exatamente o que quero que ela signifique: nem mais nem menos.

- A questão é, disse Alice, se pode fazer as palavras significarem tantas coisas diferentes.

- A questão, disse Humpty Dumpty, é saber quem vai mandar – só isto (CARROLL, 2002: 204).

Na visão de Carroll, o sentido depende do falante e do ouvinte. Ele não está determinado, e é somente no momento de seu acontecimento que se estabelece. Em seu artigo *The Stage and the Spirit of Reverence*, Carroll apresenta sua visão sobre o sentido das palavras: “Palavra alguma tem um sentido inseparavelmente ligado a ela; uma palavra significa o que o falante pretende dizer com ela, e o que o ouvinte entende por ela, e isso é tudo” (CARROLL, *apud* GARDNER, 2002: 204).

O comentário, tido por muitos, como o mais ambicioso sobre a obra de Carroll, é de Gilles Deleuze. Para o autor do livro *Lógica do sentido*,

A obra de Lewis Carroll tem tudo para agradar o leitor atual [...] e para além do prazer atual algo diferente, um jogo do sentido e do não-senso, um caos-cosmos [...] O lugar privilegiado de Lewis Carroll

provém do fato de que ele faz a primeira grande conta, a primeira grande encenação dos paradoxos do sentido, ora recolhendo-os, ora renovando-os, ora inventando-os, ora preparando-os (DELEUZE, 2003: XV).

Segundo o senso comum, em toda afirmação existe um sentido determinado, enquanto a característica de um paradoxo consiste em negar a arbitrariedade do sentido imposta pela linguagem do senso comum, afirmando sempre, em oposição, dois sentidos ao mesmo tempo.

Segundo Deleuze, em Alice, o paradoxo de que todos os outros derivam é o *paradoxo da regressão* ou da *proliferação indefinida*. Sobre este paradoxo, ele comenta:

O sentido é como uma esfera em que estou instalado para operar as designações possíveis e mesmo para pensar suas condições. O sentido está sempre pressuposto desde que eu comece a falar; eu não poderia começar sem esta pressuposição. Por outras palavras: nunca digo o sentido daquilo que eu digo. Mas, em compensação, posso sempre tomar o sentido do que digo como objeto de uma outra proposição, da qual por sua vez não digo o sentido, entro então numa regressão infinita do pressuposto. Esta regressão dá testemunho, ao mesmo tempo, da maior impotência daquele que fala e da mais alta potência da linguagem: minha impotência em dizer o sentido, mas o poder infinito da linguagem de falar sobre as palavras. (DELEUZE, 2003: 31).

Na conversa de Alice com o Cavaleiro Branco, em “*Através do Espelho*”, observamos um exemplo do paradoxo da *proliferação indefinida* de Carroll (2002: 234):

O Cavaleiro Branco anuncia o nome da canção que vai cantar:

– O nome da canção é chamado “Olho de hadoque”.

– Oh! Esse é o nome da canção, não é? Disse Alice, tentando se interessar.

– Não, você não compreendeu, disse o Cavaleiro, um pouco irritado. É assim que o nome é chamado. O nome na verdade é “O velho homem velho”.

– Nesse caso eu deveria ter perguntado: É assim que a canção é chamada? Corrigiu-se Alice.

– Não, não devia: isso é completamente diferente! A canção é chamada “modos e meios”, mas isso é só como ela é chamada, entende?

– Bem, então qual é a canção? Perguntou Alice que a essa altura estava completamente atordoada.

Estava chegando lá, disse o Cavaleiro. A canção é realmente “Sentado na porteira” e a melodia é uma invenção minha.

Antonin Artaud (1999) experimentou traduzir a obra de Lewis Carroll, *Através do espelho*, e acabou por criar uma interessante experiência de diálogo expressivo, que ele chamou de adaptações-variações. À época, Artaud estava internado no asilo de Rodez e afastado da escrita. Havia ficado seis anos sem escrever devido às crises esquizofrênicas. Encontrou nas adaptações-variações o caminho de retorno à escrita. O impacto das palavras de Carroll sobre o poeta foi tamanho, que Artaud declarou-se ignorante em relação ao sentido das palavras:

Eis algumas frases que escrevi na manhã do dia em que “Through the Looking-Glass” foi-me entregue: / ‘Sou um ignorante’. Acreditava estar seguro do sentido das palavras, acreditava-me até um certo ponto ser seu mestre. Mas agora que eu as experimentei um pouco, ele me escapa. / Por quê? / As palavras valiam pelo que eu as fazia dizer, isto é, pelo que lhes colocava dentro. / Mas eu nunca pude saber exatamente até que ponto eu tinha razão (ARTAUD, *apud* REY, 2002: 54).

Para Artaud, o uso que Carroll faz das palavras tem poderes mágicos:

Quero dizer que realmente e materialmente, tudo isso se deve a uma espécie de uma feitiçaria verbal e que não me lembro em nenhuma outra leitura de ter percebido tais imagens, de terem-se aberto em mim imagens com esse tipo de mergulho em todas as profundezas intelectuais do ser, imagens que, na sua qualidade de imagens, carregam depois de si uma verdadeira corrente de vida que promete como nos sonhos, novas existências e infinitas ações (ARTAUD, *apud* REY, 2002: 53).

Um exemplo da modernidade do procedimento de Carroll com a linguagem pode ser visto no comentário de E.H.Gombrich (1999:151): “A idéia de que a prosa é um tipo especial de linguagem nunca teria sido imaginada sem os modos de proceder do poeta com a língua, tão bem descrito pelo autor de *Alice no País das maravilhas*”.

Primeiro você escreve uma frase,
E depois a corta em pedaços pequenos;
A seguir mistura os pedaços, e os arranja
De modo que caiam aleatoriamente:
Não faz a ordem das frases
Nenhuma diferença.

A semelhança desse procedimento com as instruções dadaístas de Tristan Tzara (*apud* FER, 1998) em “*Para fazer um poema dadaísta*”, explica o porquê de tantos autores considerarem Carroll o precursor do Dadaísmo e do Surrealismo.

Pegue um jornal.

Pegue uma tesoura.

Escolha no jornal um artigo do tamanho que você queira dar a seu poema.

Recorte o artigo.

Em seguida, recorte com atenção cada palavra que forma esse artigo e coloque num saco.

Agite suavemente

A seguir retire cada pedaço um após o outro.

Copie conscienciosamente na ordem que eles foram retirados do saco.

O poema se parecerá com você.

Ao que ele acrescentava ironicamente no final: “ei-lo – um autor infinitamente original, de sensibilidade encantadora, embora não apreciado pela horda vulgar” (TZARA, *apud* FER, 1998: 32).

3.2 No Rastro da Arte Total

A fundamentação da idéia de encenação, ou hibridização cênica, retoma ao teatro grego pré-aristotélico. Na modernidade, o ressurgimento desse conceito tem suas raízes na obra de arte total de Richard Wagner. Wagner preconizava, em 1848, uma obra de arte do futuro, uma arte interdisciplinar, que envolvia artistas de várias disciplinas, produzida em larga escala.

A companhia Meininger, com suas *tournées* empreendidas a partir de 1874, por toda a Europa, foi a primeira manifestação deste fenômeno, característico do teatro moderno, o encenador. O príncipe herdeiro de Saxe-Weimar, levado em 1866, ao trono de seu modesto ducado, devotou seu principal interesse ao teatro da corte.

O duque George II agora o desenvolvera num teatro modelar. Abdicando da ópera e concentrando-se no drama, construiu um repertório clássico de montagens que sobressaiu numa ambiciosa combinação de palavra e imagem, precisão em estilo e cenário (BERTHOLD, 2000: 446).

Os princípios cênicos dos Meininger perduraram até o início do século XX e influenciaram artistas como Stanislávsky, em Moscou, e Antonin Artaud, na França. Ambos admitiram sua dívida com a companhia em matérias como exatidão histórica, a sugestão da quarta parede, o trabalho de disciplina com o grupo, e a idéia que a direção cênica é que forma o estilo.

A concepção da cena como lugar de colaboração das diversas linguagens artísticas tem sua formação no simbolismo, onde criadores da encenação moderna buscaram modelos alternativos para o naturalismo. Os simbolistas nutriram-se de duas fontes: o modelo do drama musical wagneriano e a teoria de Charles Baudelaire, que poetizou sua idéia sobre a origem comum das sensações táteis, olfativas, sonoras, visuais e gustativas no poema “*Correspondências*”. Dedicou especial atenção às qualidades poéticas ou dramáticas da pintura, à virtualidade musical da cor e à potência plástica da literatura. Os simbolistas utilizaram essas sugestões para potencializar a interpretação e as linguagens artísticas, afetando decisivamente a encenação teatral moderna.

O ideal de uma arte do futuro, em que o artista é o mediador entre o poder e o povo, como expressado por Wagner na *Gesamtkunstwerk*, tem suas raízes no Romantismo.

A idéia de “*Gesamtkunstwerk*” (obra de arte total) já circulava no primeiro romantismo sobre a figura do que Schlegel denominou “poesia progressiva universal”. No momento em que o natural aparece não como sistema e sim como infinito, o arquitetônico cede seu posto ao progressivo. As formas da natureza são momentos de uma progressão. O mesmo nas artes. A continuidade das formas na arte permite pensar uma poesia composta por aquilo que é comum a todas as artes, pois entre elas não existe limite, e sim diferenciais de progressão e daqui surgem as idéias de unidade da arte e da obra de arte total (WAGNER, *apud* SÁNCHEZ, 1999a: 26).

O homem romântico sentiu a necessidade de buscar uma nova conexão com a natureza, não mediada por poderes terrenos, e de situar o artista, novamente, como veículo entre o consciente e o inconsciente, entre a natureza e Deus, entre o povo e o espírito. Schlegel concentrou-se na utopia de criar uma “nova mitologia”, definida como “expressão hieroglífica da natureza circundante na glorificação da fantasia e do amor” (SCHLEGEL, *apud* SÁNCHEZ, 1999b: 26). Os românticos privilegiaram a fantasia e, por meio dela, almejavam alcançar uma nova unidade. Para eles, só a fantasia é capaz de proporcionar o conhecimento natural que não é submetido aos conceitos do entendimento. Somente ela é capaz de seguir os vínculos daquilo que a racionalidade nunca poderia conceber unida.

Para Wagner (*apud* SÁNCHEZ, 1999a), essa arte trata da recuperação do modelo grego como mediador entre o artista e o povo. Na arte grega, principalmente na tragédia, o compositor era visto como a expressão da consciência mais profunda

do povo. O povo não sofria discriminações econômicas ou sociais no momento da contemplação artística, era testemunha e participante do autêntico ato coletivo. O modelo grego não se relacionava apenas ao espectador, mas também, no que tange à composição do espetáculo. Para Wagner, o esquecimento da tragédia grega (pré-aristotélica) provocou a compartimentação do teatro em retórica, escultura, pintura, ópera, e etc. Como conseqüência, cada uma das partes seguiu o seu caminho autônoma e de forma egoísta, analogamente ao que ocorreu no âmbito social.

Wagner leu atentamente *O mundo como vontade e representação* de Schopenhauer. Suas intuições sobre a capacidade da arte para o conhecimento do essencial foram confirmadas por aquelas páginas. Nelas, a música era caracterizada como objetivação da Vontade, tão imediata com o próprio mundo fenomenológico, incluindo as Idéias mesmas (SANCHÉZ, 1999b, 29).

A descrição de Schopenhauer da figura do “gênio” constituiu importante estímulo para elaboração do mito wagneriano. O que Wagner não concordava com Schopenhauer era a necessidade do gênio de negar a si mesmo por completo. Segundo Schopenhauer, o gênio criava da inconsciência a relação com o essencial, atuando como mediador para sua manifestação. Foi daí que a música, por sua abstração, e carência de referências, tornou-se a arte privilegiada da manifestação do essencial. Essa idéia não podia ser aceita por Wagner. Ele não queria dar uma forma abstrata ao essencial. Queria capturar esse movimento secreto do mundo em uma forma arquitetônica na qual pudessem intervir todas as artes. Para Wagner, não se tratava de manifestar, mas de dominar. Havia de se construir uma arte total na qual o drama atuasse como elemento estrutural e a música como elemento de mediação e enlace. A música garantia a fusão dos elementos, atuava como fluido orgânico, adicionando vida à estrutura.

O que vemos, de Wagner em diante, é um deslocamento da importância da palavra diante de uma visão do espetáculo como um todo. Para Wagner, a dramaturgia que tinha pretensão de verdade era inimaginável se não surgisse da união da música, da palavra e, subsidiariamente, da imagem. Diante do absolutismo da palavra poética romântica, Wagner inicia uma guinada em direção ao experimentalismo do século XX.

Em 1876, na representação de suas óperas em Bayereuth, Wagner apaga a luz da platéia, e mergulha o público numa ilusão que transforma profundamente a percepção do espectador e estabelece a idéia da “quarta parede” teatral. No escuro,

o mundo fictício da cena parece real, principalmente quando não se vê a pessoa ao lado. Até então a platéia era tão iluminada quanto o espaço cênico, e o público, antes de Wagner, freqüentava o teatro tanto para assistir quanto para ser assistido.

Chega-se a perder a consciência da realidade que o rodeia. Mantido num estado parcial de hipnotismo, o espectador será tanto mais receptivo da ação dramática quanto mais esquecer tudo que não lhe diz respeito. Se Wagner apaga a luz da sala, é porque deseja fazer dos seus mitos e da sua “revelação” lírica o elemento fundamental de um universo cênico ideal e deseja que nenhum obstáculo material se intrometa entre o espectador e o drama (CAMARGO, 2000:19).

Adolphe Appia (1999), um visionário do teatro moderno e um dos principais representantes do simbolismo suíço, foi peça fundamental na construção da idéia de espetáculo total, embalado pelos ideais wagnerianos. Appia reconhecia em Wagner o mérito de ter revolucionado a encenação e inventado a música dramática. No entanto, enxergava uma deficiência no trabalho de Wagner, que considerava a imagem como secundária na encenação. Appia, então, completou a revolução de Wagner com o achado das formas de encenação adequada para a música.

Appia (*apud* SÁNCHEZ, 1999b:16) viu na figura do “dramaturgo-músico” wagneriano o precursor do criador total moderno e “sonhou com uma obra orgânica, que crescesse como um ser vivo, integrando em si, música, palavra, corpo e imagem. A acentuação orgânica de sua teoria o levou a alterar a denominação de “obra de arte total” para a de “obra de arte vivente”.

A noção de totalidade teatral, para Appia, estava intimamente relacionada com a luz. Appia é um dos pioneiros nas descobertas das utilizações dos poderes da luz elétrica no teatro. A iluminação elétrica havia recém-chegado aos teatros. A estética teatral fundada sobre a falsa semelhança com a realidade estava em transição, principalmente depois de Wagner, para uma nova visão espacial. Appia tinha restrições aos telões pintados para as cenografias teatrais, principalmente por tratar-se de imagens bidimensionais, que, para ele, poderiam ser facilmente substituídas pela ilusão do espaço criado pela luz. Ele lamentava que tais recursos só estivessem sendo utilizados para iluminar telas pintadas e reforçar sua capacidade de ilusão.

Para Appia, a luz empregada na tela do pintor era estática, constante e permanente. A cenografia dos pintores contrariava a noção de “espaço vivo” em movimento. O que diferencia a utilização da luz na pintura e na fotografia, da utilização no teatro, é o tempo e o movimento da representação. A película da fotografia capta a luz e o movimento por meio de instrumento mecânico, eternizando-o. A pintura, por sua vez, cria uma ficção bidimensional com uma luz estática. Já a luz no teatro é um elemento de ambientação do espaço tridimensional sujeito à evolução do tempo, que cria a atmosfera da peça.

Sua visão ampliada da luz como um fenômeno estético e sua importância na revelação do espaço cênico será fundamental na construção da cena do século XX.

Gordon Craig, que também foi envolvido pelos conceitos wagnerianos, considerava que a palavra era o lugar da mentira. Em sua concepção de “arte do teatro de amanhã”, o texto literário ocupa lugar secundário em relação ao visual e ao rítmico. Craig preconizava a chegada de um dia em que o diretor não mais partiria do texto previamente escrito por um poeta, mas elaboraria sua própria arte com os recursos de uma linguagem cênica autônoma. A ambição de Appia e Craig era de ordem estética. Ambos acreditavam no despertar do teatro e na criação de uma nova arte através da “beleza”.

Não existirá mais o texto no sentido que existe hoje, o criador teatral do futuro se expressará com uma linguagem nova, resultado da interação de ação (gesto e dança), a cena (o visível: a cenografia, figurino, iluminação) e a voz (o som, a declamação e o canto). Antes de poeta, o novo criador cênico é concebido como “pintor no tempo”; e em sua paleta o elemento predominante deve ser o ator (CRAIG *apud* SÁNCHEZ, 1999a: 34).

Artaud, que criou o “teatro da crueldade”, também vislumbrava uma arte total, mas sua arte envolvia outros valores. Apesar de possíveis analogias formais entre os trabalhos de Appia, Craig e Artaud, tais como a descentralização da importância do texto na encenação, a colocação do ator no centro da ação, a revalorização do gesto, da dança e do movimento, a valorização do criador único, e uma nova concepção espacial cênica onde o espectador não é mais dissociado do espetáculo; existia uma divergência fundamental entre suas obras. Artaud apontava como uma “monstruosidade” a idéia de “reatralizar o teatro” contida nas idéias de Appia e Craig. “Seu objetivo é de ordem espiritual, e ele não hesita em declará-lo *místico* [...] para Artaud o teatro está ligado à metafísica” (VIRMAUX, 2000:146).

Teatro da crueldade: expressão forjada por Antonin Artaud (1938) para um projeto de representação que faz com que o espectador seja submetido a um tratamento de choque emotivo, de maneira a libertá-lo do domínio do pensamento discursivo e lógico para encontrar uma vivência imediata, uma nova catarse e uma experiência estética e ética original. [...] O texto é proferido numa espécie de encantamento ritual (em vez de ser dito em cima do modo da interpretação psicológica) (PAVIS, 1999:377).

Artaud aproximou e fundiu teatro e alquimia na idéia de um *teatro alquímico* possuidor do mesmo poder da alquimia que “permite realmente a produção de ouro”.

Entre o princípio do teatro e o da alquimia há uma misteriosa identidade de essência. É que o teatro, assim como a alquimia, quando considerado em seu princípio e subterraneamente, está vinculado a um certo número de bases, que são as mesmas de todas as artes e que visam, no domínio espiritual e imaginário, uma eficácia análoga àquela que, no domínio físico, permite realmente a produção de ouro. Mas entre o teatro e a alquimia há ainda uma semelhança maior e que metafisicamente leva muito mais longe. É que tanto a alquimia quanto o teatro são artes, por assim dizer, virtuais e que carregam em si tanto sua finalidade quanto sua realidade (ARTAUD, 1999: 49).

O teatro de que Artaud fala não é o teatro dessa sociedade que, com o tempo, deixou de produzir expressão e passou a ser o “beco sem saída e um cemitério para o espírito” (ARTAUD, 1999: 51, 52). O que Artaud evoca é o drama essencial, aquele que está na base de todos os mistérios, “que contém de modo substancial e ativo, isto é, cheio de descargas, infinitas perspectivas de conflitos”.

A operação teatral de fazer ouro, pela imensidão dos conflitos que provoca, pela quantidade prodigiosa de forças que ela lança uma contra a outra e que convulsiona, pelo apelo a uma espécie de remistura essencial transbordante de conseqüências e sobrecarregada de espiritualidade, evoca enfim, ao espírito, uma pureza absoluta e abstrata, após a qual nada mais existe e que poderíamos conceber como uma espécie de nota-limite, apanhada em pleno vôo, e que seria como a parte orgânica de uma indescritível vibração (ARTAUD, 1999: 53).

O teatro experimentou um outro grande movimento de misturas de linguagens, com a companhia de Sergei Diaghilev. O Balé Russo de Diaghilev, que também recebeu as influências wagnerianas de arte total, foi uma realização coletiva que uniu vários talentos em torno de espetáculos de dança. Sua grande conquista foi integrar desenho, música, e dança, encorajando a contribuição de pintores, compositores, coreógrafos e, criar um balé que se metamorfoseava com as várias manifestações artísticas da época. Vários artistas foram convidados a colaborar com as produções de Diaghilev, como Léon Bakst, Alexandre Benois, Pablo Picasso,

Georges Braque, Henri Matisse, Jean Cocteau, André Derain, Giorgio de Chirico, Fernand Léger, Juan Miro, e muitos outros. Compositores criaram novas músicas para seus balés, entre eles: Igor Stravinsky, Sergei Prokofiev, Maurice Ravel, Claude Debussy, e Erik Satie. Também encorajou Mikhail Fokine, Vaslav Nijinsk, Leonide Massine, Bronislava Nijinska, e George Balanchine a criar novas coreografias para suas produções de balés. A contribuição de suas montagens foi fundamental para a arte moderna e pós-moderna ocidental.

O teatro do início do século era uma importante manifestação de arte massificada. A hibridização feita por Diaghilev projetou vários artistas das artes plásticas no círculo teatral. A participação de Picasso no balé *Parade* foi de suma importância para o artista e para a arte moderna. Picasso trabalhava em dois estilos diferentes, o cubismo ortodoxo e o naturalismo, desenvolvidos apenas em desenhos e anotações de cadernos. Foi no balé *Parade*, ao realizar a cortina da *boca de cena*, que o artista pôde desenvolver este naturalismo em grande escala. Para o figurino, utilizou o cubismo como inspiração. Foi esta inserção do artista plástico no mundo teatral que repentinamente difundiu sua obra. A visibilidade do artista foi ampliada de forma inimaginável. Em suma, possibilitou “abrir as portas que a austeridade inflexível do Cubismo mantivera fechada para ele” (CABANNE, 1977:176).

Observa-se a importância da inovação artística do balé *Parade*, quando Guillaume Apollinaire utiliza a expressão “super-realismo” para descrever aquele espetáculo que, para ele, tinha uma verdade além da realidade.

A palavra Surrealismo foi criada em Paris, em 1917, pelo escritor Guillaume Apollinaire. Ele a empregou para descrever dois exemplos de inovação artística. O primeiro foi o balé *Parade*, de Jean Cocteau, com música de Eric Satie e figurinos e cortina de Pablo Picasso. No texto do programa, Apollinaire escreveu que a verdade artística resultante da combinação dos elementos do espetáculo era uma verdade além da realidade – “um tipo de super-realismo”. O segundo exemplo foi uma peça do próprio Apollinaire, *As mamas de Tirésias*, à qual ele dera o subtítulo “Um drama surrealista” (BRADLEY 1999: 6).

O Dadaísmo ia contra tudo que transpirasse os ideais platônicos de beleza. As discontinuidades estruturais e semânticas eram usadas em contraste com as convenções pictóricas e literárias estabelecidas. Os surrealistas pretendiam, também, acabar com o domínio da lógica e do racionalismo, que consideravam confinar a experiência cada vez mais aos seus limites do senso comum. Eles

queriam resgatar a superstição e a magia, banidas sob o pretexto de civilização e progresso. Descobriram em Sigmund Freud um canal de experimentação com o inconsciente e criaram procedimentos de escrita automática, desenvolvendo a linguagem da colagem, fundamental para a construção da imagem na era digital. André Breton, no “*Manifesto do Surrealismo*”, de 1924, agradece a Freud a descoberta do inconsciente, campo de experimentação fértil para os surrealistas

Foi, aparentemente por puro acaso que recentemente veio à luz uma parte de nosso universo mental, a qual fingimos não nos dizer mais respeito, e que em minha opinião, é de longe a mais importante delas. Por isso devemos agradecer a Sigmund Freud (BRETON, *apud* FER, 1998: 50).

André Breton, em sua “*Antologia do Humor Negro*”, fazia de Lewis Carroll o mestre da subversão “nosso primeiro professorzinho silvestre”. Viu no *nonsense* “a solução vital de uma contradição profunda entre a aceitação da fé e o exercício da razão, por um lado, e de outro entre a consciência poética aguda e os rigorosos deveres profissionais”. Acrescenta: “A característica dessa solução subjetiva é se duplicar numa solução objetiva de ordem poética”.

Movimentos como o Simbolismo, Dadaísmo, Surrealismo, Bauhaus, entre outros, praticaram esse ideal de arte total, fecundaram as linguagens teatrais com as artes plásticas e musicais, de diversas a maneiras. As manifestações híbridas tornaram-se, com o tempo, identificáveis como campos específicos: *Happenings*, *Performances* e Instalações. Robert Wilson é um dos grandes representantes, da visão atualizada do ideal wagneriano. Sua marca é a multiplicidade e o ecletismo.

Wilson cria uma obra de arte total, um *Gesamtkunstwerk*. Na sua maneira de lidar com as várias artes, é possível reconhecer traços de todo tipo de tendências, de Wagner, Craig, Mallarmé, Artaud a Cage, Kaprow e Croley, só para citar alguns nomes; mas o trabalho de Wilson está longe de ser uma mera coleção de influências. (GALIZIA, 1986: XIX)

Apontam-se, a seguir, algumas definições de encenação retiradas do “*Dicionário de Teatro*”, de Patrice Pavis.

Sobre a função da encenação:

Numa ampla acepção, o termo *encenação* designa os conjuntos de meios de interpretação cênica: cenário, iluminação, música e atuação [...]. Numa acepção estreita, o termo *encenação* designa a atividade que consiste no arranjo, num tempo certo e num certo espaço de atuação, dos elementos da interpretação cênica de uma obra dramática (VEINSTEIN, *apud* PAVIS, 1999:122).

Sobre a exigência totalizante:

Em suas origens, a encenação afirma uma concepção clássica da obra teatral cênica como obra total e harmônica que ultrapassa engloba a soma dos materiais ou artes cênicas, outrora considerados como unidades fundamentais. A encenação proclama a subordinação de cada arte ou simplesmente de cada signo a um todo harmonicamente controlada por um pensamento unificador.

Sobre a colocação no espaço:

A encenação consiste em transpor a escritura dramática do texto (texto escrito e/ou indicações cênicas) para a escritura cênica “A arte da encenação é a arte de projetar no espaço aquilo que o dramaturgo só pode projetar no tempo” (APPIA, 1954, 38). [...]. É, em suma, a transformação, ou melhor, a concretização do texto através do ator e do espaço cênico, numa duração vivenciada pelos espectadores.

Sobre a conciliação:

A encenação deve formar um sistema orgânico completo, uma estrutura onde cada elemento se integra ao conjunto, onde nada é deixado ao acaso, e sim, possui uma função na concepção do conjunto. “Por encenação entendemos: o desenho de uma ação dramática. É o conjunto dos movimentos, gestos e atitudes, a conciliação das fisionomias, das vozes e dos silêncios; é a totalidade do espetáculo cênico, que emana a um pensamento único, que o concebe o rege e o harmoniza (COPEAU, 1974: 30).

Sobre a identificação do sentido:

A encenação não é mais considerada, portanto, como “mal necessário” do qual o texto dramático poderia muito bem, afinal de contas, se privar, e sim, como o próprio local do aparecimento do sentido da obra. Assim para Stanislávski, compor uma encenação consistirá em tornar materialmente evidente o sentido profundo do texto dramático. Para isso a encenação diporá de todos os recursos cênicos (dispositivos cênicos, luzes, figurinos etc.) e lúdicos (atuação, coporalidade e gestualidade).

3.3 O Agenciamento da Multiplicidade na Poética

Na obra de Sônia Paiva, a multiplicidade e a complexidade dessa expressão poética cresceram ao longo dos anos e exigiu grau correspondente de organização, produção e difusão. O período de trabalho da autora como cenógrafa na televisão, foi fundamental para o aprendizado da metodologia de produção e formação das bases para o pensamento totalizante atual. Acompanhar o processo por meio de anotações, pesquisas, projetos, planejamentos e planilhas, é a única forma, executar múltiplas tarefas realizadas por distintas equipes, em tempos e locais diferentes.

Esses hábitos, adquiridos na prática, foram essenciais para a formação da encenadora/ educadora/ produtora de hoje.



Ilustração 120: Quatro, entre muitos, cadernos de anotações da poética

Com o objetivo de registrar e acompanhar a progressão do pensamento criativo, a autora mantém anotações em cadernos desde 1985 (Ilustração 121). Esses registros podem ser retomados a qualquer instante. Peças fundamentais do jogo combinatório consolidam o repertório da poética; apontam futuras direções; propiciam a visibilidade das partes e do todo ao mesmo tempo. São desenhos e anotações disponíveis às interferências e manipulações, principalmente após a digitalização, que transforma todo o material em um banco de dados, vivo e anacrônico.

No trabalho de difusão da obra, observa-se, como constante, a necessidade de apresentação do processo criativo e o direcionamento cada vez maior no sentido de propiciar ao público formas de interação com a realização da poética: reflexo do pensamento didático da autora que privilegia o percurso e sabe que chegar a algum lugar é somente a consequência do caminhar.

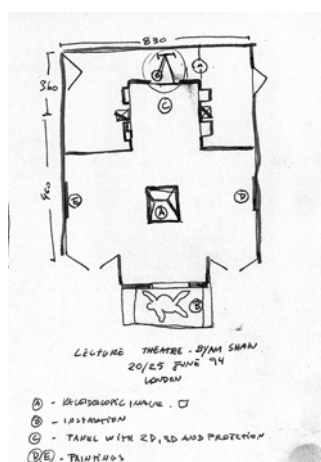


Ilustração 121: Planta da exposição de Londres (1994)

Todas as experiências geradoras do filme de animação são partes de um todo comum, uma rede de ações. Cada peça realizada tem sua individualidade própria, mas, quando apresentada dentro de um ambiente totalizante, adquire uma outra contextualização, próxima da vivência da artista no ateliê, onde todos os acontecimentos são simultâneos e interligados.

The doll of the mad woman, exibida no auditório da escola Byam Shaw, consolidou a instalação na poética. Uma maneira totalizante, capaz de expor as várias partes distintas da multiplicidade e conectá-las pela configuração espacial.

Do interior de uma caixa preta de madeira, os artefatos do filme são como jóias, aos olhos do observador. Nessa estrutura espacial, destacam-se pinturas, nichos iluminados com miniaturas, e imagens dinâmicas. É uma mostra de cunho didático, apresenta o percurso da transformação da pintura estática em imagem dinâmica. É um convite ao entendimento do universo multimídia da poética.

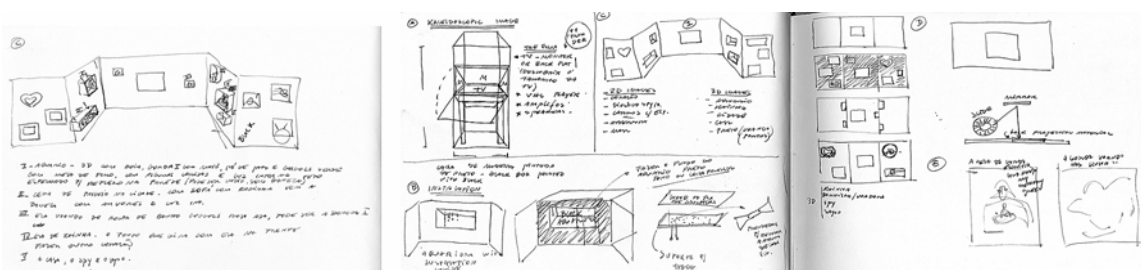


Ilustração 122: Plano da exposição de Londres



Ilustração 123: Caixa Caleidoscópica, animação de recorte (1994)

Sonia Paiva define seu trabalho como “instalação caleidoscópica”. Isto significa dizer que todos os elementos expressivos e seu conteúdo funcionariam como fragmentos que, projetados num jogo de espelhos, produziriam um número infinito de combinações. À primeira vista, esta imagem caleidoscópica seria uma metáfora perfeita da esquizofrenia: fragmentação, divisão, descontinuidade. Porém o caráter multiplicador deste jogo especular nunca é arbitrário, sendo visíveis e indentificáveis cada fragmento e a estrutura totalizante. Em sua instalação há ordem e simetria (FEDERICO MORAIS, 1996: 5).

cabala. Formando uma configuração de cenas ativas e passivas em torno de uma estrutura de eixo (Ilustração 126).

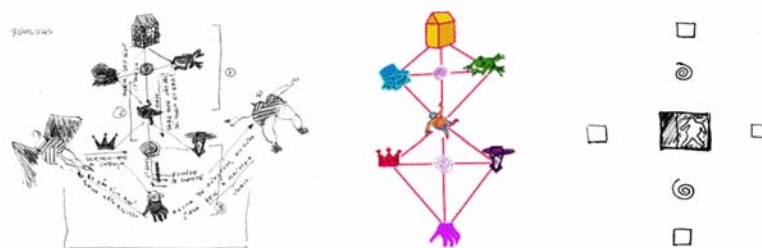


Ilustração 125: Relação da Árvore da vida com as cenas do filme (1994)

A mostra *Em torno da arte multimídia* foi realizada pela curadora do Museu de Long Beach, Carole Ann Klonarides, que reuniu essa instalação com a obra do artista californiano Bruce Yonemoto, na sala *Athos Bulcão*, no Teatro Nacional, em Brasília.

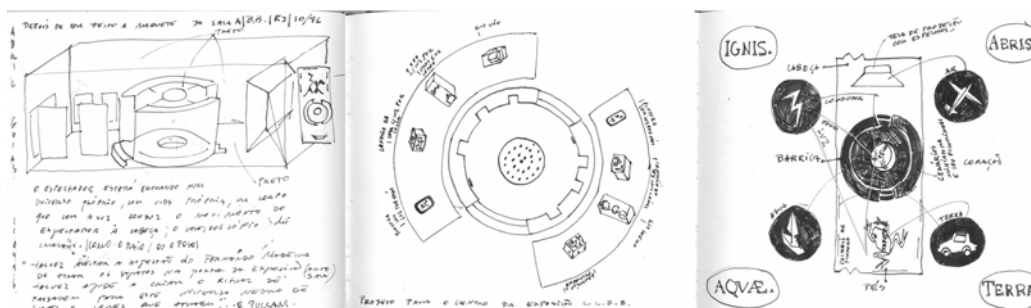


Ilustração 126: Desenho das estruturas do Rio de Janeiro

A mostra de Londres foi selecionada no edital do Centro Cultural do Banco do Brasil, no Rio de Janeiro, em 1995. O espaço exigiu um plano cenográfico diferente. *A Louca e a Boneca apresentam Sonia Paiva* é síntese e desenvolvimento do trabalho anterior, uma nova reflexão em função do novo aporte financeiro.

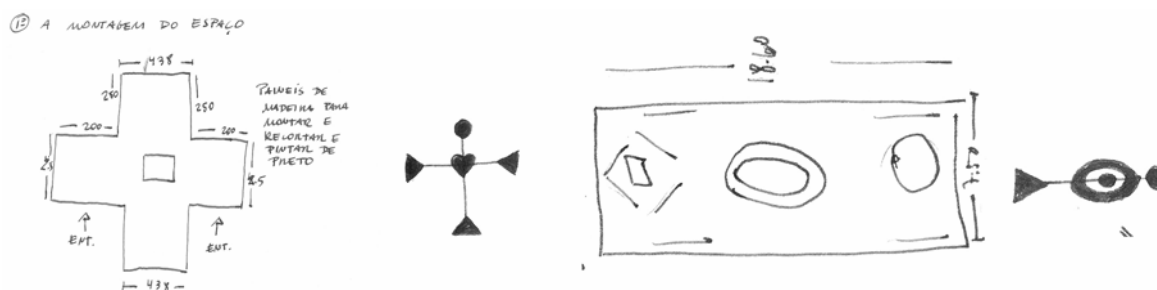


Ilustração 127: Desenho das estruturas das instalações de Londres e do Rio de Janeiro

A configuração do espaço redefiniu a estrutura do corpo relacionada aos quatro elementos alquímicos (Ilustrações 127 e 128). A galeria carioca, com sua forma longilínea restringiu a estrutura da exposição ao eixo central: pés, barriga/coração, cabeça.

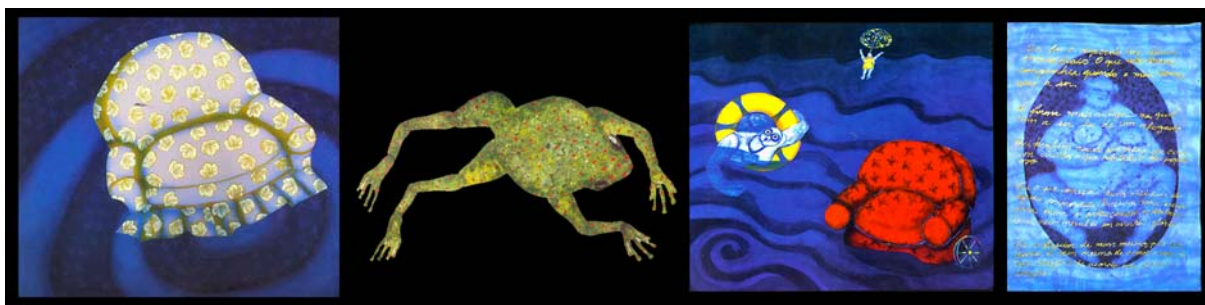


Ilustração 128: Painéis de entrada da exposição do CCBB

Entra-se, pelos pés, em um universo negro, coberto de carpete, com luzes e cores que, projetadas, modificam-se, atraindo o olhar do espectador. A entrada é pelos pés, um espaço com grandes painéis pintados (página) e um tapete em forma de sapo articulado; o *Reino Terrestre*, o *Malkhut* da autora. A barriga, o espaço circular e elevado onde observa-se as figuras tridimensionais do filme e o mundo aquático e aéreo das alminhas, *Tiferet*. A cabeça, *Keter*, a caixa espelhada que projeta o filme de forma caleidoscópica, o ar, o universo em movimento. O espectador é o fogo, a energia, que guiado pela luz, percorre o espaço.

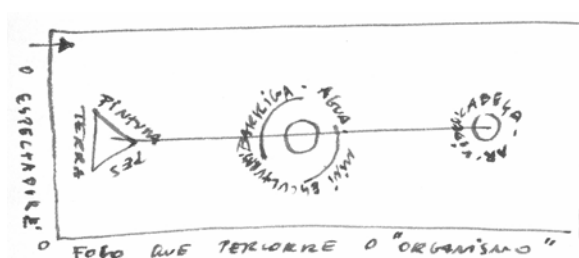


Ilustração 129: O espectador como a energia que percorre o organismo da exposição (1996)

A quarta montagem foi realizada na Galeria Debret, a convite do Banco do Brasil. A exposição do Rio de Janeiro obteve excelente resultado, com público estimado em 15.000 pessoas. Convidada a representar o Brasil nas comemorações dos 25 anos da agência do Banco do Brasil em Paris, a instalação foi adaptada para aquele espaço.

Foi necessária uma nova reconfiguração a *caixa caleidoscópica* de Londres, passou a ocupar, em Paris, a vitrine da galeria Drebet., que foi pintada e forrada. A estrutura da exposição foi montada por Alcina Lins Morato (Tininha), em Brasília.

A apresentação do projeto do Rio para o CCBB foi feita com uma maquete tradicional, em uma pequena caixa. Para a exposição de Paris,

Vasconcellos produziu uma maquete eletrônica, o que facilitou a comunicação entre continentes.

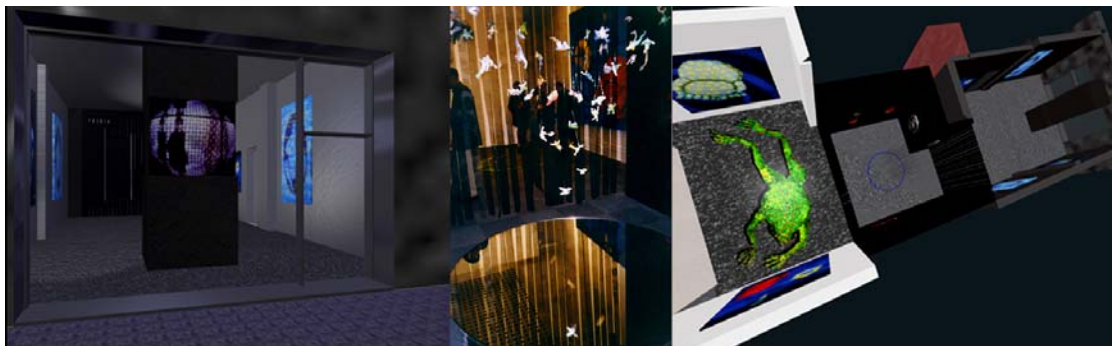


Ilustração 130: **Exposição na galeria Debret, maquete eletrônica e foto (1997)**

Se a multiplicidade é realidade, nos dias de hoje, a parceria e colaboração é regra. Vasconcellos é um grande parceiro da *encenação pictórica*, atuando de forma múltipla no processo. Como a autora, age como vários em um só. Como disseram Gilles Deleuze e Félix Guattari, na abertura dos “*Mil platôs*”, “como cada um de nós era vários, já era muita gente.”

A parceria com Vasconcellos, na área tecnológica, dá-se cooperativamente, na criação de sites, filmes, dvd, entre outros produtos multimídia. Furquim apóia constantemente nas soluções de problemas da cenotécnica e de materiais. Marques participa com seu domínio da linguagem escrita e de edição de textos nos releases, folders, folhetos, livretos e manuais dos produtos do *Parque*. Profissionais que dão suporte à autora em áreas de pouco domínio ou sobrecarga, o que permite a concentração da artista nos processos de criação, execução e direção dos produtos.

O *Parque de Produções* foi construído para abrigar e difundir essa produção. É o centro de trabalho da equipe, idealizado para desenvolver projetos e artefatos da *encenação pictórica*. Com espaços múltiplos, abrigam-se soluções para as necessidades de estúdio fotográfico, local de estudos e sala de aulas, computação gráfica, costura, pintura e escultura. O *Parque de Produções* converge, simultaneamente, para a concretização de variados artefatos e projetos.



Ilustração 131: Parque de Produções, Brasília (2000)

Os artefatos múltiplos são desenvolvidos como forma de dessacralizar a arte e lançá-la no mercado a um preço acessível. Para cada série de trabalho, são criados suportes diferentes: pinturas, esculturas, cartonagens, porcelana, velas, fotografia, filmes, sites e replicações em mídias digitais.



Ilustração 132: Artefatos multiplicadores da *encenação pictórica* (1998/2001)

O produto do filme digital *Nada como o Firmamento...* é o próprio filme que vem acompanhado de um livreto que mostra, como nas instalações, o processo que gerou o filme, a *encenação pictórica*, a obra total.



Ilustração 133: A replicação do filme *Nada como o Firmamento...* (2005)

4 A TOTALIDADE MÚLTIPLICE : “CRIANDO EU ME CRIEI”

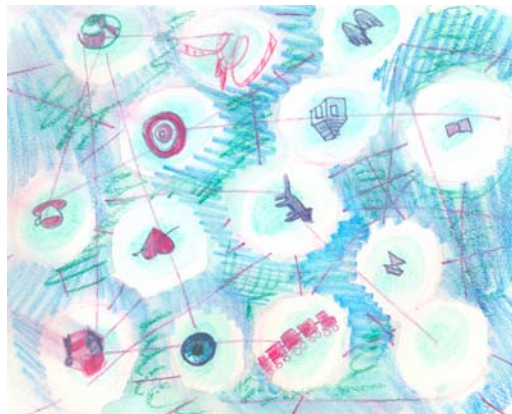


Ilustração 134: **Cabeça Rizomática (2005)**

A multiplicidade, fio condutor dessas investigações teóricas, trouxe uma reflexão, natural, sobre a inutilidade de nossos dogmas dualistas e a mudança para a compreensão de uma estrutura rizomática. Desde o Renascimento, o conhecimento tem sido visto como representação fiel do real. Quer dizer, de uma realidade independente do conhecedor. Segundo essa teoria, nosso cérebro, “espelho do mundo”, recebe passivamente as informações vindas de fora, prontas. Essa teoria atende à objetividade e descarta a subjetividade como algo comprometedor da exatidão científica. O representacionismo é a base desse pensamento dual, impregnado na estrutura política capitalista, extrativista e patriarcal em que vivemos. Essa é a filosofia do poder (da Louca), que acredita controlar o mundo. Os dogmas realistas-materialistas serviram para a prosperidade material da cultura ocidental, mas nos empobreceram mental e espiritualmente.

Religiões como o hinduísmo, o budismo e o taoísmo postulam que a base de todo o ser é a consciência transcendente, não a matéria e o eu. Graças aos novos paradigmas propostos pela física quântica e pela biologia, estamos modificando essa perspectiva. Hoje, temos oportunidade de acessar novas formas de conhecimento que nos libertam de tais preconceitos. Esses pensamentos esclarecem e revelam os labirintos formados por essa visão capitalista, que coloca o homem fora do âmbito natural: metafísica que nos mantém imóveis, como bonecos de um jogo social injusto, que acarreta uma desigualdade econômica absurda no

planeta, transformando a todos em peças substituíveis de uma engrenagem insanamente monstruosa e autodestrutiva.

Para os biólogos Humberto R. Maturana e Francisco J. Varela (2001), todo fazer é um conhecer e todo o conhecer é um fazer também.

O mundo não é anterior a nossa experiência. Nossa trajetória de vida nos faz construir nosso conhecimento do mundo, mas este também constrói seu próprio conhecimento a nosso respeito. Mesmo que de imediato não o percebamos, somos sempre influenciados e modificados pelo que vemos e pelo que sentimos. [...] Portanto, pode-se dizer que construímos o mundo e, ao mesmo tempo, somos construídos por ele (MARIOTI, *apud* MATURANA e VARELA, 2001: 11).

A idéia de Maturana e Varela de que o mundo é construído por nós num processo contínuo de interação desloca, necessariamente, o ser humano da condição passiva (de Boneco) para a condição ativa e criativa de um ser consciente de sua responsabilidade como indivíduo e como parte do todo.

A *encenação pictórica*, apresentada aqui, é um testemunho dessa visão de que o fazer artístico é um canal para a construção do ser total no processo de interação com o mundo. “Criando eu me criei”, diz a artista, Parafraseando Sigmund Freud, consciente de que, além de responsáveis por si mesmos, todos têm uma capacidade criativa de transmutação em nossas mãos. O trabalho artístico volta a ter sua função ancestral de religação, o religare, o religioso. Envolve o ato cotidiano de ligar o espírito com a matéria. É científico também, por ser feito com o rigor da consciência transcendente.

A *encenação pictórica*, como foi vista nesta dissertação, é herdeira dos movimentos da arte moderna, simbolismo, Dadaísmo e Surrealismo. Movimentos que buscaram reconectar o fazer artístico com os poderes mágicos. Surgiu da idéia moderna de que o ser humano não pode ser esse arremedo de gente com mente separada de espírito, e sim um ser total, dotado de possibilidades infinitas. Como fala o físico quântico Amit Goswami:

A cegueira cultural fez esquecer o quanto é estranha, na verdade, essa visão mecanicista, o quanto ela se distancia da grande corrente da sabedoria humana. [...]. O ser estava imbuído de tudo o que necessitava para o espetacular desdobramento do cosmo: possuía inteligência, criatividade, domínio total do espaço e do tempo e potencial para diversificar-se em infinitas possibilidades (GOSWAMI, 2000:17).

A autora acredita nessa infinita capacidade do ser. A curiosidade a leva a investigar suas várias facetas inconscientes. A *encenação pictórica* é resultado de uma ação alquímica e terapêutica, pois cura a visão preconceituosa, transmutando-a em visão imaginativa e libertadora. A autora utiliza-se de meios não-rationais e lúdicos para desenvolver sua expressão. A Alquimia, a Cabala e o Tarô são exemplos de experiências de jogos que propiciam a liberação do inconsciente, apresentando novas relações possíveis, imateriais, para o entendimento do mundo que nos rodeia.

O filme digital é o meio perfeito para a expansão da fantasia e do sonho em potencialidade infinita; meio para a criação de uma “realidade mágica e elástica”.

É preferível acreditar na magia do que na atrocidade. Se a sociedade é louca e perversa, a questão fundamental é que esse horror não está, necessariamente, dentro de nós, como disse o filósofo André Comte-Sponville (1997: 8):

A atrocidade humana não é cotidiana, o pensamento sim. Ou se a atrocidade é cotidiana no mundo, não o é em minha cabeça. Não há nisso nem glória nem vergonha: não sou sempre eu quem sofre; sou sempre eu que devo pensar.

A autora buscou construir um caminho para a felicidade, em meio à atrocidade da sociedade insana. Porque a infelicidade é um fato, mas a felicidade não, “A felicidade não é uma coisa; é um pensamento. Não é um fato; é uma invenção. Não é estado; é ação. Digamos a palavra: é criação” (Comte-Sponville 1997: 8).

E a criação, para a autora, são as asas de Ícaro para a libertação desse labirinto social. O labirinto que se impõe, obsessivamente, à imaginação contemporânea. “A cada qual suas asas e sua viagem, a cada qual a imensidão de seu céu. Tudo está em desesperar do Labirinto. Compreender que não há saída em lugar nenhum” (COMTE-SPONVILLE, 1997: 29).

“E já que é assim”, diz a autora, “minha vingança é ser feliz!”

BIBLIOGRAFIA

ALBERTI, Leon Battista. *Da pintura. Tradução: Antonio da Silveira Mendonça.* São Paulo: UNICAMP, 1992.

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas.* São Paulo: USP, 1996.

ARGAN, Giulio Carlo. *Guia de História da Arte.* Trad. M.F. Gonçalves de Azevedo. Lisboa: Estampa, 1990.

ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu duplo.* São Paulo: Martins Fontes, 1999.

AUMONT, Jacques. *L'image.* Trad. Estela Abreu dos Santos e Cláudio César Antor. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável.* Trad. Eloísa Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BACHELARD, Gaston. *A poética do Espaço.* Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BACHELARD, Gaston. *O direito de Sonhar.* 4 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

BAIOCCHI, Maura. *Dança, veredas d'alma.* São Paulo: Palas Athena, 2000.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação e estética através da História.* São Paulo: Senac, 2002.

BELLUZZO, Ana Maria de Moraes. *O Brasil dos viajantes. A construção da paisagem.* São Paulo: Metalivros, 1994.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, arte e cultura.* 7 ed. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro.* São Paulo: Perspectiva, 2000.

BOLTER, J. David e GROMALA, Diane. *Windows and mirrors: interaction design, digital arts, and the myth of transparency.* Cambridge: MIT Press, 2002.

BRADLEY, Fiona. *Surrealismo.* Trad. Sérgio Alcides. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

BUDGE, E. A. Wallis. *The book of the dead.* Great Britain, Arkana, 1989.

CALVINO, Ítalo. *O Castelo dos destinos cruzados.* Trad.: Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas.* Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMARGO, Roberto Gil. *Função Estética da Luz.* Sorocaba: TCM Comunicação, 2000.

CAPRA, Fritjof. *O ponto de Mutação.* São Paulo: Cultrix, 2002.

CARROLL, Lewis. *Alice Adventure in Wonderland.* London: Macmillian and Co., 1942.

- CARROLL, Lewis. *Alice edição comentada*. Introdução e notas: Martin Gardner. Trad. Maria Luiza de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- CARROLL, Lewis. *Alice's adventures in wonderland and through the looking glass*. Great Britain: Puffin Books, 1967.
- CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice: No país das Maravilhas, Através do espelho e que Alice encontrou lá e outros textos*. Trad. Sebastião Uchoa Leite. Rio de Janeiro: Fontana, 1977.
- CARROLL, Lewis. *Lettres illustrées: Choieset commentées par Thomas Hinde*. Paris: Herscher, 1982.
- CARROLL, Lewis. *The complete illustrated work of Lewis Carroll: whit all 276 original drawings*. Great Britain: Chancellor Press, 1982.
- CARVALHO, José de (Intro). *Mutus Libres: O livro mudo as Alquimia*. São Paulo: Attar Editorial, 1995.
- COEHN, Morton. N. *Lewis Carroll: uma biografia*. Trad. Raffaella de Fillipis. São Paulo: Record, 1995.
- COEHN, Morton. *The letters of Lewis Carroll*. New York: Oxford University Press, 1979, v.1 e v.2.
- COMPARATO, Doc. *Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisa*. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.
- COMTE-SPONVILLE, André. *Tratado do desespero e da beatitude*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem, uma história do olhar no Ocidente*. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. Trad. Luiz Roberto Salinas Forte. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: 34, 1995.
- DOMINGUES, Ivan (Org). *Conhecimento e Transdisciplinaridade II: aspectos metodológicos*. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DURAN, Gilbert. *Multidisciplinaridade e heurística*. In: BARBOSA, Joaquim (Coord.) *Multirreferencialidade na ciência e na educação*. São Carlos: UFSCAR, 1998.
- FABRICIUS, Johannes. *Alchemy: The medieval Alchemists and their Royal Art*. London: The Aquarian Press, 1976.
- FER, Briony, BATCHELOR, David, WOOD, Paul. *Realismo, Racionalismo, Surrealismo: Arte no entre-guerras*. Trad. Cristina Fino. São Paulo: Cosac & Naify, 1998.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

- FÓ, Dario. *Manual Mínimo do ator*. Organização: Franca Rame. Tradução: Lucas Baldovino e Carlos David Szlak. São Paulo: Senac, 1998.
- FRANCASTEL, Pierre. *A realidade figurativa*. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- FRANCASTEL, Pierre. *Pintura e sociedade*. Trad. Elcio Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- GAD, Irene. *Tarô e Individuação. Correspondências com a cabala e a alquimia*. São Paulo: Mandarin, 1996.
- GALIZIA, Luiz Roberto. *Os processos criativos de Robert Wilson*. São Paulo: Editora perspectiva, 1986.
- GARCIA, Silvana. *Artaud e Bachelard, a poética do duplo*. O Estado de São Paulo. São Paulo: 11 fevereiro 1989 Disponível em: <<http://www.fabricasaopaulo.com.br>> Acesso em: 5 fevereiro 2006.
- GARDNER, Martin. *Alice edição comentada*. Martin Gardner. Trad. Maria Luiza de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot, 2002.
- GOLDBERG, RoseLee. *Performance Art: from futurism to the present*. Londres e Nova York: Thames and Hudson, 1990.
- GOMBRICH, E. H. *Meditações sobre um Cavalinho de Pau e Outros Ensaios sobre a Teoria da Arte*. Trad. Geraldo Gerson Souza. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1999.
- GOMBRICH, H. Ernest. *Art and Illusion – A study in the psychology*. London: Phaidon Press, 2002.
- GOMBRICH, H. Ernest. *Arte e Ilusão – um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- GOMBRICH, H. Ernest. *Norma e forma*. Trad. Jefferson Luiz Vieira. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- GOSWAMI, Amit. *A janela visionária. Um guia para a iluminação por um físico quântico*. São Paulo: Pensamento, 2005.
- GRAU, Oliver. *Virtual Art – from Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts, USA: The MIT Press, 2002.
- HAWKING, Stephen. *O Universo numa casca de noz*. Tradução: Ivo Korytowsti. São Paulo: Mandarin, 2001.
- HAWKING, Stephen. *Os gênios da ciência: sobre os ombros de gigantes*. Trad. Marco Moriconi. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- HILST, Hilda André. *Poesias: 1959-1979*. São Paulo: Quíron, 1980.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- JAMESON, Fredric. *The Anti- Aesthetic: Essay on Postmodern culture*. Seattle: Bay Press, 1983.

- JANTSCH, Ari Paulo; BIANCHETTI, Lucídio (Org.) *Interdisciplinaridade: para além da filosofia do sujeito*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- JUNG, C.G. *Ab-reação, análise dos sonhos, transferência*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- JUNG, C.G. *Estudos Alquímicos*. Petrópolis: Vozes, 2003.
- LEÃO, Lucia. *O chip e o Caleidoscópio*. São Paulo: Senac, 2003.
- LEÃO, Lúcia. *O labirinto da Hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: 1996.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa.. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema e pós-cinemas*. São Pulo: Papirus, 1997.
- MAGALDI, Priscila. *A louca e a boneca apresentam Sonia Paiva*. Catálogo da instalação Centro Cultural do Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 1996.
- MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Cambridge, USA: A Leonardo Book, The MIT Press, 2001.
- MARTINS, Heloisa Helena T. de Souza. *Metodologia qualitativa de pesquisa*. Disponível em: < www.scielo.br/scielo.php > Acesso em: 30 de setembro de 2006
- MATURANA, Humberto. R; VARELA, Francisco. J. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas para a compreensão humana*. São Paulo: Palas Athena, 2001.
- MEDEIROS, M. Beatriz. *Que corpo é este?* Corpos Informáticos. Brasília: 2003. Disponível em: < <http://www.corpos.org> > Acesso em: 10 de março 2006.
- MILLER, Jacques-Alain. *Ornicar?: De Jacques Lacan a Lewis Carroll*. Revista do Campo Freudiano no Brasil (Org.) Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- MITCHELL J, William. *The Reconfigured Eye*. Cambridge, USA: The MIT Press, 1982.
- MORAES, Frederico. *Apresentação*. Catálogo da instalação *A louca e a boneca apresentam Sonia Paiva*, Centro Cultural do Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 1996.
- NICHOLS, Sallie. *Jung e o Tarô. Uma jornada arquetípica*. São Paulo: Cultrix, 2003.
- NICKEL, Douglas R. *Dreaming in pictures: The photography of Lewis Carroll*. San Francisco: SFMOMA. Publications Department, 2002.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processo de criação*. Rio Janeiro: Vozes, 1987.
- PAULILO, Maria Angela Silveira. *A pesquisa qualitativa e a história de vida*. Disponível em: < www.ssrevista.uel.br > Acesso em: 30 de setembro de 2006.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. Trad. J. Guinsbury e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

- PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial, 1980.
- PICASSO, Claude. Introdução. In: *Os cadernos de Picasso*. Coord. GLIMCHER, Arnold; GLIMCHER, Marc. Rio de Janeiro: Record, 1986.
- REY, Jean-Michel. *O nascimento da poesia: Antonin Artaud*. Trad. Ruth Silviano Brandão. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- ROOB, Alexander. *O museu Hermético. Alquimia e misticismo*. Italy: Taschen, 1996.
- SÁNCHEZ, José A. *La escena moderna: Manifestos e textos sobre o teatro de la época de las vanguardias*. Madrid: Akal, 1999.
- SÁNCHEZ, José. *A Dramaturgias de la imagen*. Castilla-La Mancha: Cuenca: Ediciones de la Universidad, 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SCHMIED, Wieland. *Hundertwasser 1928 -2000 Personality, Life, Work*. London: Taschen, V.I 2000.
- SCHOUVALOFF, Alexander. *The art of Ballets Russes*. London: Yale University Press, 1997.
- SILVA, Eliana. Correio Brasiliense, edição de 4 de setembro de 1993.
- TAYLOR, Roger; WAKELING, Edward. *Lewis Carroll photographer: the Princeton University Library Albums*. New Jersey: Princeton University Press, 2002.
- VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço,tempo,imagem*. Brasília: UnB, 2004.
- VERGARA, Sylvia Constant. *Projeto e relatórios de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1998.
- VIRMAUX, Alain. *Artaud e o Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- VIVARTA, Veet. *O caminho do mago: uma visão contemporânea do Tarot*. Rio de Janeiro: ALR Publicidade e Informática, 2005.
- WALBERG, Patrick. *Surrealism*. London: Thames and Hudson, 1997.
- ZIELINSKY, Mônica. *Fronteiras: arte, crítica e outros ensaios*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- ZOURABICHVILI, François. *Fronteiras: arte, crítica e outros ensaios*. Porto Alegre: UFRGS, 2004.

Referência musical

SCIENCE, Chico. *O encontro de Issac Isimov e Santos Dumont no céu.- Disco Afrocyberdelia*. Manaus: Sonny Music Entertainment, 1996.

Mídia digitais

DVD *Coleção de seis volumes. NEKES, Werner. Media Magica. Kassenberg: Mülheim and der Ruhr, 2004.*

REINIGER, Lotte. *The adventures of Prince Achmed*. U.S.A.: Milestone Film and video, 2002.

Anexos

Story-board de *Nada como o Firmamento...*

Mapa da *Encenação Pictórica*

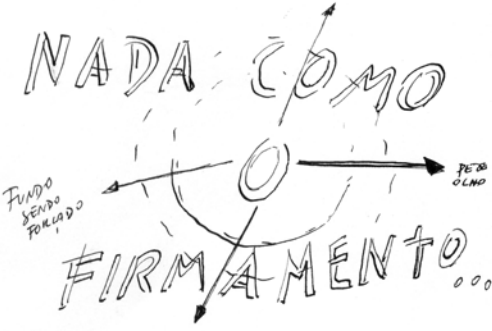
Dvd e livreto do filme *Nada como o Firmamento...*

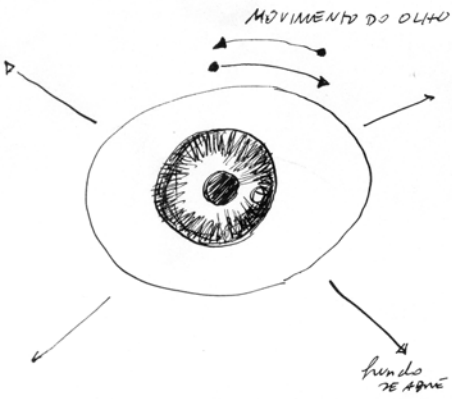
Story-board de Nada como o Firmamento...

STORY-BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO...

①

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIÁLOGO / SONOPLASTIA - SILÊNCIO
1a		PRETO	
<p>START FILMES E PARQUE DE PRODUÇÕES APRESENTAM...</p>			<p>ACÇÃO START FILMES E PARQUE DE PRODUÇÕES APRESENTAM...</p> <p>LETREIRO LINDA CLARO COM "FANTASMA" EM VOLTA DA LETRA (COMO SE ESTIVESSE VENDO DENTRO DO OLHO)</p> <p>(ANIMAÇÃO 2D)</p>
			<p>TEMPO 5 seg</p>

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIÁLOGO - SILÊNCIO
1b		PRETO	
<p>NADA COMO FIRMAMENTO...</p> 			<p>ACÇÃO O FUNDO É FORÇADO PELA BOLA DO OLHO E VAI FORÇAR A ABERTURA P/ PASSAR O OLHO 3D.</p> <p>(ANIMAÇÃO 2D E 3D)</p>
			<p>TEMPO 5 seg</p>

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIÁLOGO - SILÊNCIO
1c	OLHO	PRETO	
<p>Movimento do Olho</p> 			<p>ACÇÃO FUNDO SE ABRE ATÉ PASSAR TODO O OLHO</p> <p>OLHO SE MOVIMENTA DA DIREITA PARA A ESQUERDA E DA ESQUERDA PARA DIREITA</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM TEXTURA 2D)</p>
			<p>TEMPO 10 seg</p>

ANIMADORES: SÔNIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELLOS

Ilustração 16: Story-board do filme *Nada como o Firmamento...*, p.1 (2005)

STORY-BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO... (2)

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	MOLDURA	DIÁLOGO / SONOPLASTIA - SILÊNCIO
1c	OLHO	MOLDURA		<p>ACÇÃO</p> <p>-CÂMERA SE AFASTA EM ZOOM OUT E MOSTRA O LOCAL ONDE OS OLHOS ESTÃO APOIADO, UMA SUPERFÍCIE PLANA.</p> <p>-OS OLHOS ABREM ATÉ PERDEREM OS CÍLIOS</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D MAX COM TEXTURA 2D)</p> <p>TEMPO 2 seg.</p>
2a	OLHOS	MOLDURA		<p>DIÁLOGO</p> <p>SONS DE PENSAMENTOS, PRONUNCIANDO, OBSERVANDO BEM FIXO.</p> <p>ACÇÃO</p> <p>CÂMERA SE AFASTA MAIS EM ZOOM OUT E MOSTRA OS OLHOS SE MOVENDO</p> <p>ANIMAÇÃO EM 3D COM TEXTURA 2D</p> <p>TEMPO 2 seg.</p>
2b	OLHOS	MOLDURA		<p>DIÁLOGO</p> <p>AUMENTA UM POUCO OS SOUS DOS PENSAMENTOS</p> <p>ACÇÃO</p> <p>CÂMERA CONTINUA SE AFASTANDO EM ZOOM OUT E OS OLHOS SE MOVIMENTANDO</p> <p>TEMPO 3 seg.</p>

ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELLOS

STORY-BOARD - NADA COMO O FIRMAMENTO...

3

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
2c	OLHOS	MOLDURA/CIDADE	SONS DE PENSAMENTO INÍCIO DOS SONS DA CIDADE BEM BAIXO
<p>MOVIMENTOS DOS OLHOS</p>			<p>AÇÃO CÂMERA CONTÍNUA SE AFASTANDO E A CIDADE ESTA MAIS VISÍVEL OLHOS SE MOVIMENTAM E BUSCAM UMA COMUNICAÇÃO.</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D) - PINTADA E FOTOMONTADA</p> <p>TEMPO 5 seg.</p>

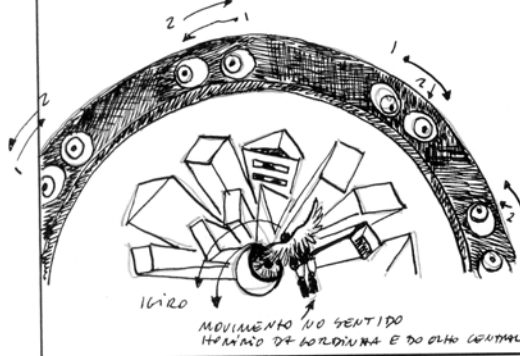
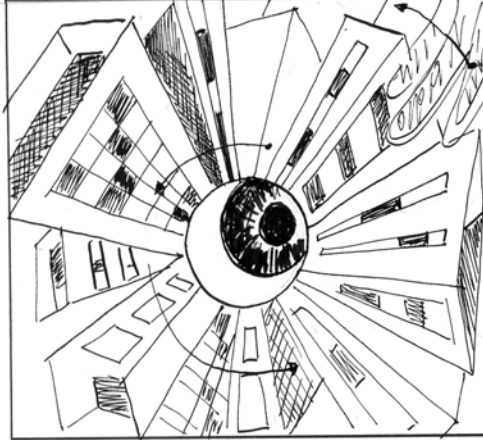

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
2d	OLHOS	MOLDURA/CIDADE	+ SONS DE PENSAMENTOS + SONS DE CIDADE
<p>MOVIMENTOS DOS OLHOS</p>			<p>AÇÃO CÂMERA CONTÍNUA SE AFASTANDO E MOSTRANDO MAIS A CIDADE OLHOS SE COMUNICAM</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D) - PINTADA E FOTOMONTADA</p> <p>TEMPO 5 seg.</p>

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
2e	OLHOS	MOLDURA/CIDADE	+ SONS DE PENSAMENTOS + SONS DA CIDADE + INÍCIO DA MÚSICA EXPERIMENTAL.
<p>MOVIMENTO DOS OLHOS</p>			<p>AÇÃO CÂMERA CONTÍNUA SE AFASTANDO E MOSTRANDO MAIS A CIDADE E OLHOS SE MOVIMENTAM</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D) TEXTURAS PINTADAS E FOTOMONTADAS.</p> <p>TEMPO 7 seg.</p>

ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELOS

STORY-BOARD - NADA COMO O FIRMAMENTO...

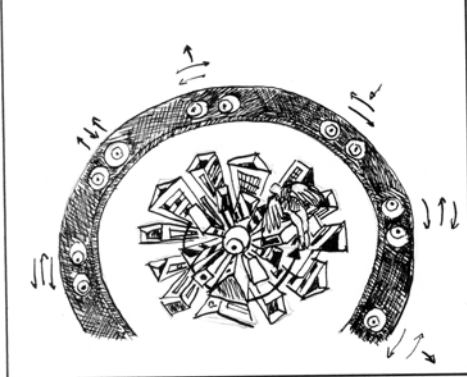
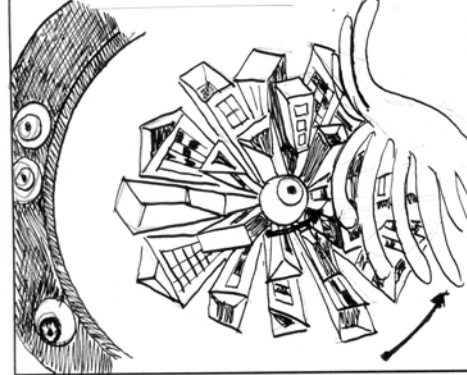

④

CENA 3a	PERSONAGEM OLHOS, OLHO CENTRAL, GORDINHA	FUNDO	DIÁLOGO/ SOMS DE PENSAMENTOS AO LONGE SOM SONS DA CIDADE MÚSICA EXPERIMENTAL
			<p>AÇÃO CÂMERA CONTINUA SE AFASTANDO, OLHOS CONTINUAM SE MOVIMENTANDO</p> <p>• APARECE O OLHO CENTRAL DA CIDADE E A GORDINHA VOADORA, GIRANDO EM CÍRCULOS (ESPIRAL) E O OLHO CENTRAL ACOMPANHA O SEU MOVIMENTO.</p> <p>ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D ANIMAÇÃO EM STOP-MOTION</p> <p>TEMPO 5 SEG</p>
CENA 4	PERSONAGEM OLHO CENTRAL	FUNDO CIDADE	DIÁLOGO SONS DA CIDADE BATER DE ASAS MÚSICA EXPERIMENTAL
			<p>AÇÃO CORTA PARA VISÃO DO OLHO ACOMPANHANDO O MOVIMENTO DA GORDINHA = PLANO DO OLHAR DA GORDINHA SOBRE O OLHO (CÂMERA POSICIONADA NA GORDINHA)</p> <p>TEMPO 3 SEG</p>
CENA 5	PERSONAGEM GORDINHA	FUNDO CIDADE	DIÁLOGO SONS DA CIDADE BATER DE ASAS MÚSICA EXPERIMENTAL
			<p>AÇÃO CORTA PARA PLANO DA VISÃO DO OLHO SOBRE A GORDINHA GIRANDO E FUNDO TAMBÉM GIRANDO (CÂMERA NO OLHO)</p> <p>- GORDINHA VOANDO - VISTA DE BAIXO</p> <p>ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D ANIMAÇÃO STOP-MOTION</p> <p>TEMPO 5 SEG</p>

ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELLOS.

STORY-BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO ...

5)


CENA 6	PERSONAGEM OLHOS, OLHO CENTRAL GORDINHA	FUNDO	DIÁLOGO / SONOPASTIA SONS DE PENSAMENTOS AO LONGE SONS DA CIDADE MÚSICA EXPERIMENTAL
			<p>AÇÃO CÂMERA CONTINUA SE AFASTANDO OLHOS DO CENTRO SE MOVIMENTA BUSCANDO A VISÃO DA GORDINHA OLHOS DA MOLDURA SE MOVIMENTAM GORDINHA DANDO UMA VOLTA ENTRE OS PRÉDIOS (ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURAS 2D)</p> <p>TEMPO 8 seg.</p>
CENA 7a	PERSONAGEM OLHO CENTRAL, ASA	FUNDO	DIÁLOGO / SONOPASTIA SONS DA CIDADE BATER DAS ASAS MÚSICA EXPERIMENTAL
			<p>AÇÃO CÂMERA DA UM MERCULHO GIRANDO NA CIDADE OLHO CENTRAL PROXIMA A GORDINHA OLHOS DA BORDA SE MOVIMENTAM PARTE DA ASA APARECE (ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURAS 2D E STOP-MOTION/ASA)</p> <p>TEMPO 4 seg.</p>
CENA 7b	PERSONAGEM OLHO	FUNDO	DIÁLOGO / SONOPASTIA SONS DE CIDADE MÚSICA .
			<p>AÇÃO CLOSE NO CENTRO DA CIDADE OLHO CENTRAL SE MOVIMENTA (ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURAS 2D)</p> <p>TEMPO 3 seg.</p>


ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELOS.

STORY BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO...

6

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
8a	GORDINHA - OLHO		FUNDO (SOM DAS ASAS SOM DAS PESSOAS QUE OBSERVAM MÚSICA)
			AÇÃO PLANO DA VISÃO DE DENTRO DO PRÉDIO CORTE PARA CLOSE DA GORDINHA
			TEMPO 4 seg.

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
8b	GORDINHA - OLHO		FUNDO (SOM DAS ASAS SOM DAS PESSOAS QUE OBSERVAM MÚSICA)
			AÇÃO PLANO DE OUTRA VISÃO DE DENTRO DO PRÉDIO CORTE PARA CLOSE DA GORDINHA (ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D E STOP-MOTION)
			TEMPO 4 seg.

CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
8c	GORDINHA - OLHO		FUNDO (SOM DAS ASAS SOM DAS PESSOAS QUE OBSERVAM MÚSICA)
			AÇÃO OUTRO PLANO DE DENTRO DO PRÉDIO CORTE PARA CLOSE DA GORDINHA (ANIMAÇÃO 3D COM APLICAÇÃO DE TEXTURA 2D E STOP-MOTION)
			TEMPO 4 seg.

ANIMADORES: SÓFIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELOS

Ilustração 141: Story-board do filme *Nada como o Firmamento...*, p.6 (2005)

STORY BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO...

7

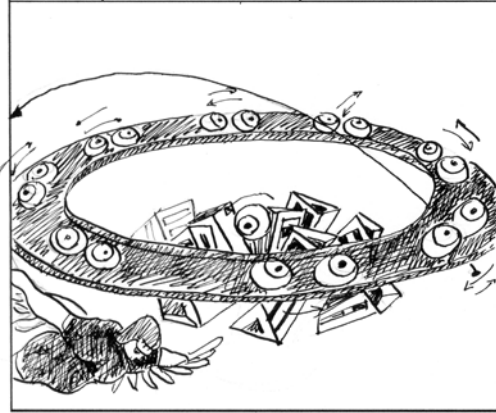
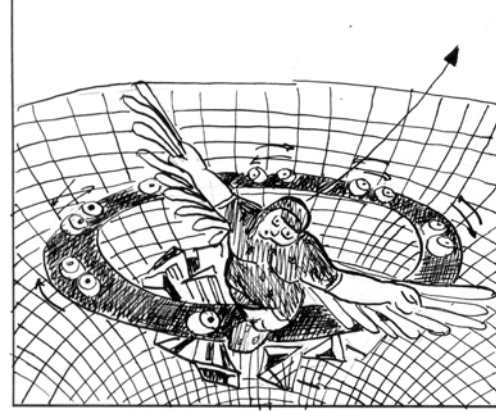
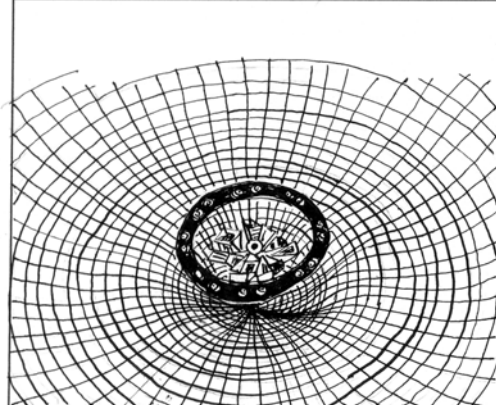
CENA	PERSONAGEM	FUNDO	DIALOGO
9a			VOZ EM OFF - "NADA COMO O FIRMAMENTO PARA TRAZER AO PENSAMENTO"
			<p>AÇÃO</p> <p>CÂMERA MUDA PARA PLANO FRONTAL (FUSÃO)</p> <ul style="list-style-type: none"> - OLHOS NA MOLDURA CONTINUAM SE MOVIMENTANDO - OLHO CENTRAL ACOMPANHA O VOO DA GORDINHA - GORDINHA DA UMA VOLTA COMPLETA BAIXA <p>(ANIMAÇÃO 3D COM TEXTURA 2D E STOP-MOTION)</p> <p>TEMPO 7 seg.</p>
9b			VOZ EM OFF - "A LERTeza QUE ESTOU SÓLIDO EM TODA A ÁREA QUE OCUPO"
			<p>AÇÃO</p> <p>CÂMERA FRONTAL SUBINDO VERTICALMENTE</p> <p>OLHOS DA MOLDURA SE MOVIMENTAM</p> <p>OLHO CENTRAL DESEVE A GORDINHA</p> <p>GORDINHA DA UMA VOLTA COMPLETA MAIS ALTA</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM TEXTURA 2D E STOP-MOTION)</p> <p>TEMPO 8 seg.</p>
9c			VOZ EM OFF - E A IMENSIDÃO AÉREA É TUDO O ESPAÇO DO FIRMAMENTO NO PENSAMENTO
			<p>AÇÃO</p> <p>CÂMERA SOBEE VERTICALMENTE</p> <p>OLHOS DA MOLDURA SE MOVIMENTAM</p> <p>OLHO CENTRAL AINDA PERSEQUE A GORDINHA</p> <p>GORDINHA DA UMA VOLTA PERTO DA MOLDURA POR BAIXO</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM TEXTURA 2D E STOP-MOTION)</p> <p>TEMPO 10 seg.</p>

ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELLOS

Ilustração 142: Story-board do filme *Nada como o Firmamento...*, p.7 (2005)

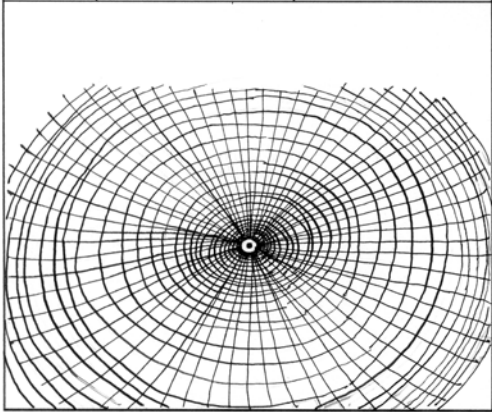
STORY-BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO...

8

CENA 9c	PERSONAGEM OLHO CENTRAL - GORDINHA	FUNDO	DIÁLOGO VOZ EM OFF - E ACREDITAR EM VOAR ALGUM DIA...
			<p>AÇÃO</p> <p>CÂMERA FRONTAL SOBE VERTICALMENTE E SE AFASTA ZOOM OUT.</p> <ul style="list-style-type: none"> - OLHOS DA MOLDAURA SE MOVIMENTAM - OLHO CENTRAL SEGUE A GORDINHA <p>GORDINHA SAI DO PLANO DA MOLDAURA E DO ENQUADRAMENTO DA CENA E APARECE NO CANTO ESG.</p> <p>TEMPO 8 seg</p>
CENA 10a	PERSONAGEM	FUNDO	DIÁLOGO SONS DAS ASAS E DE UMA NAVE ESPACIAL AO LONGE
			<p>AÇÃO</p> <p>CLOSE DO VÃO EM CÂMERA LENTA. GORDINHA SAI DE CENA. CÂMERA SE AFASTA E SOBE VERTICALMENTE</p> <p>O FIRMAMENTO APARECE EM WIRE FRAME COM TEXTURA (DO SATELITE HUBBLE) EM MOVIMENTO, APLICADA NO WIRE FRAME (ANIMAÇÃO 3D COM TEXTURA 2D E STOP-MOTION)</p> <p>TEMPO 7 seg</p>
CENA 10b	PERSONAGEM	FUNDO	DIÁLOGO SON DE UMA NAVE ESPACIAL
			<p>AÇÃO</p> <p>CÂMERA SE AFASTA MAIS E A CENA APARECE COMO O OLHO DO FIRMAMENTO</p> <p>(ANIMAÇÃO 3D COM TEXTURA 2D)</p> <p>TEMPO 4 seg</p>

ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELOS

STORY-BOARD - ANIMAÇÃO - NADA COMO O FIRMAMENTO... 9

CENA 10c	PERSONAGEM	FUNDO	DIÁLOGO / SOM / PAISAGEM - SOM DE ESPAÇO. NAVE SE AFASTANDO E TOMANDO O FIRMAMENTO
			<p>AÇÃO CÂMERA ZOOM OUT ATÉ SO' FICAR UM PONTO DA CIDADE - SLOW MOTION - O FIRMAMENTO É ANIMADO PELO TEXTO APLICADO NO WIRE-FRAME</p>
			<p>TEMPO 15x3</p>
CENA 11	PERSONAGEM NADA	FUNDO NEIRO	DIÁLOGO / SOM / SILÊNCIO
			<p>AÇÃO FADE OUT PARA ESURO TOTAL - TELA NEGRA</p>
			<p>TEMPO 5x3</p>
CENA 12	PERSONAGEM	FUNDO NEIRO	DIÁLOGO / SOM - SILÊNCIO
<p>CREDITOS</p> <p>↑</p> <p>EM BRANCO</p>			<p>AÇÃO SOBEM OS CRÉDITOS</p>
			<p>TEMPO 30x3</p>

ANIMADORES: SONIA PAIVA E AUGUSTO VASCONCELLOS.

Ilustração 144: Story-board do filme *Nada como o Firmamento...*, p.9 (2005)

