



MONTHERO, Wagner. *Ativações sensoriais da memória no processo de drama*. Florianópolis: UDESC. UDESC, Mestrado, Beatriz Cabral. Bolsista Capes.

Resumo

Ativações sensoriais da memória no processo de drama.

Este trabalho investiga inserção de memórias em processos de *drama*. O recurso de imagens visuais foi utilizado como material para a criação. Os procedimentos incluíram exploração sensorial das imagens e construção de um repertório de ações articuladas ao contexto de ficção, este delimitado pelo texto *O Balcão* de Jean Genet. Será analisado o papel da memória no processo de criação e suas relações com as tensões entre realidade e ficção. A atuação é pensada a partir dos princípios propostos por Schechner para o intérprete do teatro ambientalista e o suporte teórico para a questão da memória é fornecido pelo filósofo Henri Bergson.

Palavras-chave: memória, *drama*, atuação, imagens visuais

Abstract

Sensorial memory activation within the *drama* frame

This communication investigates the inclusion memories through the methodology of drama. The resource of visual images was used as material for the creation. The procedures included a sensory exploration of images and building a repertoire of actions that were linked to the context of fiction. The context was delimited from the text *O Balcão* by Jean Genet. Consideration will be given the role of memory in the creation process and its relation with the tensions between reality and fiction. The acting is designed based on the principles proposed by Richard to the interpreter's environmental theatre and the support to the theoretical question of memory is provided by philosopher Henri Bergson.

Key-words: memory, *drama*, acting, visual images

O drama é um evento cênico que evoca uma atmosfera de ficção limitada no tempo/espço. É uma atividade coletiva que necessita da participação de seus integrantes na criação/manutenção do mundo ficcional. Os participantes, através da identificação ativa com papéis e situações imaginárias, exploram problemas, situações e relacionamentos dentro de um contexto ficcional que delimita o processo.

A ideia de processo indica um evento contínuo onde a importância do trabalho está em cada situação explorada. Assim, os elementos dramáticos são negociados e renegociados dentro de um contexto e das propostas dos participantes (O'Neill, 1995). A característica processual implica engajamento e interação do grupo com as propostas fazendo avançar o trabalho, pois é partir do que é investigado e composto em cada episódio que as sessões seguintes são planejadas.

Os episódios são fragmentos que compõem a estrutura da narrativa e permitem a tessitura do texto coletivo. Podendo ter uma variedade de formas e mesmo constituindo partes da narrativa em construção não implicam linearidade, permitindo focalizar perspectivas distintas (Cabral, 2006).

O engajamento e a imersão do participante no processo possibilitam a emergência de individualidades em cena. Para Cabral (2010, p. 94), a ênfase no sensorial e na presença das subjetividades privilegia “a situação em vez da ação, o *performer* em vez do personagem, a intertextualidade se impondo na construção da cena”. Esta particularidade do processo abre espaço às subjetividades, instaurando um ambiente propício ao desenvolvimento de processos perceptivos e a experimentação de materiais vistos como diferentes vetores do processo criativo. Através da criação de uma dinâmica relacional entre estes materiais, o integrante se inscreve na narrativa contribuindo para a construção do texto coletivo. A atuação, portanto, está relacionada com a capacidade de agir no fluxo entre os diversos materiais; operacionalização que ocorre em um nível pessoal e subjetivo, atribuindo sentido a estes elementos, agindo sobre eles e construindo intertextualidades.

Atuação no drama

No experimento, o trabalho com as imagens¹ ocorreu após a introdução do contexto, ponto-chave do processo, que instaura a atmosfera de ficção. Pela estratégia do *teacher-in-role*² entrei em cena trazendo informações sobre a revolução, a partir de fragmentos do texto de Genet. Em seguida, o espaço imaginário do Balcão foi instaurado pela atuação da Prof. Dra. Beatriz Cabral; no papel de Madame Irma, ela deu as boas vindas aos seus “clientes”.

A integração dos participantes ao ambiente teve início com instruções relativas à observação das imagens e sua materialização corporal. Desta forma foi criada uma matriz³, posteriormente explorada para construção de ações. A ideia de materialização está relacionada com a exploração sensorial do material, onde o ator procura perceber a imagem no corpo, o corpo modificado pela imagem e as diferentes qualidades expressivas que surgem. Quando materializada, a imagem é sentida, é tornada real, realizada, portanto, o que se opõe à sua reprodução. Neste sentido, a matriz consistiu de um registro corporal impregnado de sensações perceptivas.

A etapa seguinte foi de construção de ações sobre a matriz. Esta norteou um processo de buscas e descobertas quanto às possibilidades de execução de ações. Neste jogo de manipulação da matriz os sentidos e as ressonâncias corporais do

1 O conjunto de imagens foi disposto na sala de trabalho pendurado nas paredes. As imagens eram cópias de obras de artistas como Caravaggio, Delacroix, Van Gogh etc. As imagens evocavam uma atmosfera de caos e guerra condizente com o ambiente revolucionário no qual estava inserido o *Balcão* de Genet, e remetiam também à *Casa de Ilusões*, contendo ninfas, deuses seminus, retratos da vida boêmia, de sensualidade e erotismo.

2 *Teacher-in-role* ou professor no papel é uma estratégia muito utilizada em drama onde o condutor ou coordenador do processo assume papéis e/ou personagens para interagir com os participantes. Ver Cabral (2006) e Vidor (2010).

3 Para a criação da matriz os atores trabalharam sobre as imagens que mais lhe chamavam atenção através da identificação e escolha. Todo o conjunto possuía cerca de trinta imagens e cada participante teve a liberdade de escolher quantas imagens quisesse para compor a sua matriz.

estímulo foram explorados e a ação trabalhada de forma processual: uma mesma imagem foi desdobrada em várias possibilidades de ações através de experimentações e deslocamento de sentidos/atribuição de novos sentidos. Assim, cada imagem remetia a um pequeno repertório de ações, executadas em diferentes momentos do processo.

Esta premissa de relação sensorial com o material de criação se aproxima da proposta de Schechner para o intérprete do teatro ambientalista. Para ele, a interpretação é um ato de *des-cobrimto* que ocorre em um ponto delicado entre o personagem e o trabalho sobre si mesmo: “chega-se à ação através de um processo cíclico onde as respostas do intérprete são as bases do trabalho; o próprio ser do intérprete se exterioriza e se transforma nos fatos dados da montagem” (Schechner, 1990, p. 93). As sensações encontradas são traduzidas cenicamente através da ação criando processos de subjetivação onde a memória funciona como suporte para o material e a imaginação. O estímulo é um elemento deflagrador de estruturas complexas do aparato psico-físico do ator, que são descobertas em processo e através das quais ele preenche e dá sentido às suas ações.

Este trabalho processual valorizado por Schechner enfatiza *o fazer* e não *o que está feito*. Sabendo para onde ele vai, e como ele chegará lá, o intérprete não pode inventar nem descobrir respostas a obstáculos conhecidos/desconhecidos. O essencial do trabalho está relacionado com a sua imediaticidade, com estar vivo no *aqui-agora* e se expressar desde então. Isto pode ser associada ao trabalho performativo no contexto do drama. A construção de uma narrativa por episódios possibilita a performance do participante quando ele interage com situações estabelecidas. Estas circunstâncias são provocações lançadas ao grupo pelo coordenador e elementos para as investigações cênicas que comporão a narrativa. O performativo está na relação direta com este momento e com o ambiente instaurado⁴. Na prática que aqui relato, os atores construíram um repertório de ações estimulado pelas imagens e atuaram nestas situações a partir deste repertório. As ações puderam ser desdobradas e re-significadas, ganhando novos sentidos em diferentes situações.

A ativação da memória

Um dos princípios que regem a prática do drama é a construção de ficções. As histórias exploradas são enquadradas no aqui-agora da experiência dramática em um ambiente ficcional, permitindo a construção de narrativas. O envolvimento com narrativas é intermediado pelo capital cultural dos participantes, por histórias de vida e memórias.

A intertextualidade entre história pessoal e ficção ocorre a partir de posicionamentos ou ações dos papéis/personagens em distintos contextos. As experiências passadas se inserem na forma narrada e para que o contexto estabelecido permita o cruzamento do real com o imaginário, é necessário, que as circunstâncias exploradas sejam convincentes; tanto em relação aos temas/assuntos, quanto à ambientação e aos papéis selecionados (Cabral, 2006). O engajamento e a imersão

⁴ No terceiro episódio, por exemplo, foi utilizada como elemento de tensão a situação de que *O Balcão* foi sitiado pelos revolucionários. Devido à urgência deste momento, Mme. Irma e seu Assistente pediram a todos os clientes que revelassem suas reais identidades (que seriam, a princípio, mantidas em segredo como norma da casa) para que os sitiados pudessem se organizar em grupos através de afinidades para tentar resolver a situação e planejar uma fuga.

estão ligados a estes pontos de tensão entre realidade e ficção, uma vez que as experiências passadas alimentam o processo.

Alguns aspectos propostos por Henri Bergson me permitem pensar a influência da percepção e da memória na criação dramática pelas tensões entre o real e a ficção. Para Bergson (2010, p. 31), lembranças arquivadas da memória são ativadas no momento da percepção: “Por mais breve que se suponha uma percepção, com efeito, ela ocupa sempre uma certa duração e exige conseqüentemente um esforço da memória”. Assim, os dados fornecidos pelos sentidos são misturados aos detalhes das lembranças arquivadas na memória que vêm à tona.

O processo de criação dramática é estimulado sensivelmente pelo arquivo de memórias pessoal. A percepção traz à tona memórias que são descobertas em processo e constituem os referenciais de cada ator. Para Bergson (p. 31) “aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada”. Os dados perceptivos funcionam como signos destinados a trazer à tona imagens que podem deslocar a realidade da percepção atual, satisfazendo as necessidades do presente.

Neste sentido, o passado influencia o presente através da memória. O presente, o momento da experiência artística se dá nestas duas ordens de realidade. A ideia de fricção entre passado e presente sugerido por Bergson se assemelha ao princípio de intertextualidade entre história pessoal e ficcional das construções dramáticas. As imagens de outrora são complementadas quando encontradas no arquivo de memórias no momento da percepção e constituem desta forma, os vestígios de algo que ocorreu e que nos permite pautar o presente.

O devir do passado sobre o presente revela o caráter processual de operação da memória. Em relação às criações em drama, este processo também ocorre através de um fluxo de retroalimentação contínua: a criação é estimulada pelas memórias e esta é atualizada, recriada e reelaborada em devir. O devir de memórias da dimensão pessoal, se insere de forma indireta na investigação cênica.

Isto se relaciona com a experiência individual, assim como as conexões estabelecidas com os fragmentos textuais, a ambientação cênica e os enquadramentos criados. Mas, tratando de teatro/drama a experiência inclui uma rede de interações. As atuações individuais, centradas no cruzamento materiais-memória retomadas no coletivo, modificam a compreensão da situação e a própria atuação. O confronto com aspectos distintos propostos ao longo do processo também gera experiência, uma experiência de interatividade e de alteridade.

A memória enquanto provocadora do processo de criação abre espaço ao acontecimento. Experimentar é estar aberto à potência dos achados, ao que acontece no fluxo sensorial. A atuação pode ser pautada nesta atitude de descobrir, de buscar o oculto pelos sentidos; o que significa explorar diferentes intensões que estão associadas às memórias esquecidas. As memórias ocultas quando acessadas, promovem a produção de sentido e significado. Quando produzem sentido, as memórias ocultas geram possibilidades expressivas que não são portadoras de referencialidades ou signos reconhecíveis. Este jogo com a ordem do *não-dito*, esse desvio que provoca a percepção do sensível permite ao atuante a criação de espaços virtuais de ilusão, que é um espaço potente de sedução do olhar

do outro. É um lugar de um novo conhecimento a ser engendrado que se situa em uma esfera de invenção.

Considerações finais

O drama, por sua processualidade, pode estabelecer um espaço aberto à experiência e ao acontecimento. Assim, a atuação pode ser vista não como mediação de estruturas simbólicas, mas como a capacidade do atuante de agir nas lacunas entre diferentes materiais, promovendo uma atualização conceitual dos materiais de criação.

Os participantes são seduzidos a construir outras realidades a partir do seu imaginário e do deslocamento da dimensão do cotidiano. A realidade cotidiana “desaparece” criando um espaço virtual potente de ludicidade onde um mundo simulado é estabelecido. Este espaço de hiper-realidade depende da imersão no contexto de ficção e nas situações tramadas pelo coordenador.

A relação sensível com os materiais proporciona ao atuante uma experiência que contribui para a construção de presença levando-o a transitar por um território de risco que potencializa a invenção. Passar por uma experiência é estimular sensivelmente memórias, é trazer à tona conteúdos esquecidos, resquícios, vestígios, sensações; atribuindo a estes conteúdos sentido e significado. Esta experiência subjetiva de experimentar-se na memória transforma os traços do passado em criação artística. O arquivo que oculta as experiências de outrora, toda vez que é re-visitado é re-criado, re-elaborado e re-significado em processo; e a experiência vivida é sempre uma mutação de uma experiência de outrora.

Bibliografia

BERGSON, H. *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

CABRAL, B. A. V. *Drama como Método de Ensino*. São Paulo: Hucitec, 2006.

CABRAL, B. A Estética do dissenso em processos coletivos. In: CAVAS, N.; ISAACSSON, M.; FERNANDES, S. (org.). *Ensaio em cena*. Salvador, BA: ABRACE; Brasília, DF: CNPq, 2010.

O'NEILL, C. *Drama Worlds, a framework for process drama*. Portsmouth, NH: Heinemann, 1995.

SCHECHNER, R. *El Teatro Ambientalista*. México: Avante, 1990.