

Eurídice após Orfeu

Um modo de começar e acabar

palavras-chave

processo
dramaturgia
imagem
música
movimento

keywords

process
dramaturgy
image
music
movement

RESUMO

Eurídice após Orfeu é um projeto realizado e aqui apresentado como estudo de caso relativamente ao modus operandi do processo colaborativo e criativo que corporizou uma ideia para um espetáculo. A intenção é explorar um esquema dialogante entre dança, espaço e figura em presença da música eletrónica e do cinema. O principal objetivo era o de apreender o “corpo dançante” partindo de uma experiência sensorial que refletisse as implicações e o papel dos media digital durante o processo.

Este trabalho Eurídice após Orfeu (2013) explorou, no espaço cénico, os impactos das várias configurações visuais (imagem: Nuno Tudela; luz: Rui Damas; cenografia: Manuela Bronze, com a configuração musical de Dimitrios Andrikopoulos e Ângela da Ponte e coreográfica de Cláudia Marisa, na pessoa de um bailarino Carlos Silva.

ABSTRACT

Eurídice após Orfeu is a project carried out and presented here as a case study regarding the modus operandi of the collaborative and creative process that embodied an idea for a dramatic presentation. The intention is to explore a dialogue between dance, space and figure in the presence of electronic music and cinema. The main objective was to apprehend the “dancing body” from a sensory experience that reflected the implications and role of digital media in the process. This work *Euridice após Orfeu* (2013) explored, in scenic space, the impacts of various visual configurations (image: Nuno Tudela, light: Rui Damas, scenography: Manuela Bronze, with the musical configuration of Dimitrios Andrikopoulos and Ângela da Ponte and the choreography of Cláudia Marisa), in the person of a dancer Carlos Silva.

INTRODUÇÃO

O ponto de partida para a criação desta peça teve por base um debate centrado na dicotomia virtual vs. real e na incidência do papel da tecnologia e da cultura digital em palco. Desafiando esta dicotomia ancestral, radicámos a pesquisa na exploração do impacto causado pela tecnologia, especificamente, a relativa à imagem manipulada e à música eletrónica. A tentativa era a de compreender quais as implicações que, uma vez sugeridas, motivariam novas configurações a partir das quais o corpo, a dança, a música, a imagem e a dramaturgia fossem criadoras de sentidos capazes de desafiar a questão virtual/real com consequências efetivas na definição cénica. Ou seja, compreender como o acontecer do media digital poderia fornecer informações dramáticas na relação entre os elementos face a: I) presença de intérprete, II) criação e a interação do som e de imagens em tempo real, III) interação de imagens e de sons pré-existentes que pudessem ser manipulados em tempo real. Em suma, o nosso objetivo era experimentar como poderíamos utilizar as tecnologias enquanto ferramentas dramáticas para conceber um espetáculo que, finalmente, repousaria sobre um “esquema” dramático tradicional.

Importaria ainda ter em conta a definição plástica para as características do espaço e da figura que nele se movimentava. De que espaço se trata, como vestimos as personagens que o habitam, como damos a ver o acontecimento, sem tornar rarefeitas ou pleonásticas as imagens fornecidas pelo pressuposto das ferramentas.

DANÇA – TECNOLOGIA: PRESSUPOSTOS CONCRETUAI

Poderemos sempre dizer que a dança contemporânea é o resultado estético da sua própria relação com o mundo e com o quotidiano. Já desde os anos 60 a dança moderna tem vindo a mostrar como a força visual, resultante da união entre coreógrafos e artistas plásticos, pôde criar obras que souberam lidar, ainda, com questões dos domínios filosófico e tecnológico. Isto fez com que se produzissem tanto novos vocabulários como modos inovadores de movimento, que resultaram em outros meios, também, inovadores de intérpretes e concepções da dança. Desta forma a dança é, atualmente, muito mais entendida como uma experiência sensorial e motivacional (visual, auditiva, táctil ou cinestésica) do que como uma criação que visa sistematizar a utilização de técnicas para amplificar o próprio movimento. Daí que uma nova configuração da dança esteja impregnada de conceitos provenientes do domínio da cultura visual. Deve ainda ter-se em conta que, na esfera de um futuro tecnológico, a modificação não se dá apenas com os aparelhos, mas favorece ainda uma nova configuração do corpo. Assim, a interação entre o mundo e o ser humano é também responsável pela manutenção e/ou pela criação de processos de percepção.

Entendendo-se o corpo como um signo – sistema aberto que transforma toda a espécie de informação com o mundo através desse ente/ser de um sistema vivo –, o fenómeno de corporização ganha uma função semiótica e fenomenológica, na qual corpo e espírito se tornam clarividentes e expressivos mutuamente.

Talvez por essa razão muita da argumentação em arte admita que a arte exprime a verdade, entendendo-se aqui por verdade o real. Contudo, segundo uma afirmação de Merleau-Ponty (2002), a arte não nos dá acesso ao “real”, mas sim a uma visão da

realidade, tal como nos podemos aperceber pelas narrativas artísticas pertencentes aos territórios dramatúrgicos ficcionais, nas quais cabem, implicitamente, diversas verdades. Verosimilhança é o nome dado a estas verdades implícitas. Ora, vivendo nós, atualmente, uma outra abordagem artística da dramaturgia, na qual a representação já não se concentra sobre a vida real, mas sim sobre a busca de uma existência metafórica (mesmo significando esta a desconstrução da própria vida real), o conceito de verosimilhança deverá, então, ser reconhecido tanto enquanto metáfora como enquanto paradigma.

Para nós, a questão posta não era tanto se arte, na sua relação com a tecnologia, poderia ou deveria ser metafórica, mas sobretudo que tipo de metáforas poderíamos criar perante este novo enquadramento concetual e artístico.

Efetivamente, na atualidade e enquanto atores sociais, pensamos a partir da imagem e, por sua vez, o imaginário torna-se simbólico e imaterial. Mesmo face a essa pós-modernidade líquida preconizada por Baumann (2006), o mundo fenomenológico estabelece uma espécie de manual de existência na sociedade que se alimenta do efémero visto/experenciado, como se este fosse um facto estabelecido e consistente. Os humanos tornam-se, por sua vez, impermanentes e visíveis, e, consequentemente, vivem a vida como um eterno presente, já assim advertiu Maffesoli (2000).

Neste sentido, a criação artística responde ao “mundo fenomenológico” com a desvalorização de cenários cronológicos e lógicos. Deslocamo-nos, assim, daquele sistema que imitava a natureza para chegarmos a um modelo que reproduz um sistema de pensamento. Acima de tudo ambiciona-se conceber o personagem como um espelho naturalista da ligação interpessoal, deixando de lado o modelo dramatúrgico tradicional do espaço e do tempo.

Porventura, será esta a mais importante e audaciosa alteração de paradigma dramatúrgico: o enredo ficcional passa a assumir um registo autobiográfico e subjetivo em substituição de um desenvolvimento cronológico. Forma-se um novo conceito: o público deverá perceber o espetáculo “como se ele fosse real”; o intérprete deve aceitar a ficção como “realidade latente”.

Convém lembrar ainda que a perceção humana se produz através de um processo de representações. É através dos sistemas sensoriomotores que as representações (ou signos) invadem a nossa perceção para se tornarem metáforas construtoras dos nossos sistemas concetuais. Desta forma, mesmo os desempenhos que não utilizam meios tecnológicos implicam a mediação como processo de representação. Numa perspetiva semiótica é impossível aceder ao objeto em si e, consequentemente, particularmente difícil obter realidades verdadeiras ou absolutas. Pode-se, contudo, aceder a certas partes de objetos, a coisas, a pessoas, a sonhos, a pensamentos, etc., graças ao signo e à representação. A perceção depende, sempre e em qualquer circunstância, das particularidades sociais, emocionais e fisiológicas de cada pessoa e é submetida ao próprio observado que fornece as propostas de mediação. Dito de outro modo, virtual e real não são senão diferentes possibilidades de existência, diferentes espécies de signos.

EURÍDICE APÓS ORFEU, O ESPETÁCULO

Para este espetáculo o principal objetivo era a utilização poética da tecnologia, através da criação de uma dramaturgia coletiva na qual considerámos protagonistas a música, a dança e a imagem, tendo em conta os conceitos da ordem do real e do virtual.

Mesmo sabendo da existência de uma coreografia e de uma partitura musical pré-definidas, assegurámos sempre a possibilidade da interatividade. Em palco, os *performers* (bailarino, músicos e realizador) viram-se mesmo compelidos a tomar decisões com algum carácter de mutabilidade face ao estabelecido.

A escolha do tema de Orfeu e Eurídice baseou-se no facto de já ter sido um mito inspirador para muitos outros artistas e também por se poder pressupor, no próprio mito, a existência de um "ambiente digital" preenchido com écrans, camaras ao vivo e decisões em tempo real a envolver cenas simultâneas. Mas, sobretudo, a personagem Eurídice mantém, ainda hoje, a sedução que justifica o centro do nosso interesse.

Familiarizados que somos com a trama do mito: Orfeu e Eurídice casam-se e, logo após o casamento, Eurídice, mordida por uma cobra, morre. Esmagado pela tristeza, Orfeu viaja ao submundo para trazê-la de volta à vida. Convence Hades e Perséfone a deixar sair Eurídice, que sairá, mas com uma condição. Na subida para o mundo superior Eurídice deverá caminhar sempre atrás de Orfeu e a este é proibido voltar-se e olhar para trás. Isto parece razoavelmente fácil, mas, levado pela paixão, próximo da saída, Orfeu olha para Eurídice e ela é devolvida – para sempre – ao submundo (Fig. 1). Orfeu, novamente devastado, vagueará doravante pela Grécia tocando uma música triste, até ser, finalmente, despedaçado pelas bacantes.

Fig. 1 Espetáculo: *Eurídice após Orfeu*, 2013. Fotografia/Screenshot: A. de Carvalho



Eurídice será, neste mito, um personagem coadjuvante, se nos basearmos na análise sobre o sistema *actancial* de Anne Ubersfeld; um *actante* que ajuda o personagem Orfeu a crescer e, principalmente, a existir como um artista. Na verdade, Eurídice representa a lealdade, a fidelidade, o ser "musa", mas desaparece para sempre e para o submundo no enredo do mito. Orfeu fica só com o desgosto. No entanto, no contexto da filosofia platónica, sendo o submundo um território obscuro, isso não

indicaria propriamente uma morte física, mas sobretudo a fronteira entre o intangível, o inconsciente e o consciente, a que Jung chamou sombra. Desse território obscuro chegaram-nos ainda as informações da antiguidade clássica que o caracterizam como um grande repositório de metais preciosos, como húmus de toda a vegetação do reino superior, brumoso, húmido, branco, frio e cheio de sombras, e, sobretudo, um lugar de passagem. Isto significa que, mesmo desaparecida da história mitológica, Eurídice não estaria necessariamente morta. Neste sentido, o nosso desejo seria trabalhar com o que acontece a Eurídice, depois de Orfeu.

A nossa proposta dramaturgica ganha forma com Eurídice (após Orfeu) cantando sempre com a "presença invisível" desta personagem. Ela estará presente no palco através de uma escultura. Esse elemento escultórico, que tenderá a remeter para uma ideia de corpo feminino, sem peso, vai concretizar-se como um figurino, vazio do corpo que o habitaria.

Partimos de uma linha clássica espaciotemporal e definimos três áreas: (I) o espaço terrestre/superfície do mundo de Orfeu, que aparece cinematograficamente; (II) o submundo, controlado por Hades através de diversas telas/écrans; (III) um espaço híbrido entre a terra e o inferno, lugar de Eurídice (representado pelo figurino vazio), e o espaço dos músicos, por trás do ciclorama, nas sombras.

Como de costume em todo o processo artístico, começa-se com uma intenção e, no percurso, ora somos levados pela força dos personagens, ora pelas qualidades e comportamentos da própria matéria que os configura. Também nós queríamos recuperar Eurídice, mas acabámos por encontrar em Hades a personagem principal. Na verdade, a conceção de um mundo subterrâneo como um lugar onde o inconsciente se torna provável através de um diálogo fecundo entre virtual e real, cresceu. Esse mundo subterrâneo era a caixa de palco onde iríamos apresentar o espetáculo. Qualquer caixa de palco é, por definição, negra, vestida de negro e não refletora, para que não interfira com o que lá se pretenda colocar. Esta condição faria de si mesma o melhor recetáculo e a melhor serventia para a leitura dos écrans onde se projetariam as imagens em movimento do filme. Viria ainda a realçar um desenho

Fig. 2 Espetáculo: *Euridice após Orfeu*, 2013. Fotografia/Screenshot: A. de Carvalho



de luz fortemente estilizado e reforçaria a interface com o painel translúcido que, iluminado por trás, revelaria momentos cromáticos onde a sombra dos músicos e dos instrumentos, ao movimentar-se, iria amplificar uma ideia de cenografia que se pretendia destituída de fisicalidade (Fig. 2). Neste contexto, Hades tornou-se tanto o "olho" da camara como o espectador, a testemunha, o *actante* manipulador.

Foi inicialmente estudada pela coreógrafa uma estrutura dramática, precedente à partitura ou a um esquema coreográfico. De facto, conceber a estrutura dramática antes de iniciar a criação foi um constrangimento necessário, mas operativo, uma vez que a equipa criativa, por razões profissionais e geográficas, trabalharia à distância e, portanto, de forma autónoma. E, na realidade, foi este constrangimento que fez desenvolver, no seio da equipa, a utilização das ferramentas digitais que lhe possibilitaram a comunicação e a criação. Todo o material e todas as ferramentas, quer no processo inicial, quer no decurso da montagem coletiva, foram assumidos como a linguagem que teríamos de praticar, elaborando com ela a nossa narrativa; e nunca como serventes domesticados de que nos serviríamos para melhor conforto, enquanto veículos de uma intenção pré-concebida.

Relativamente à estrutura, foi utilizada a forma clássica de três atos, combinada com um arranjo coreográfico em formato *rondo*. Ancorada nesta matriz previamente definida, Cláudia Marisa dirigiu as sessões de improvisação com o bailarino (Carlos Silva), utilizando a técnica de "movimento autêntico". Estas improvisações foram filmadas e depois editadas pelo realizador (Nuno Tudela) com a coreógrafa (Cláudia Marisa). É com base nesta "filmagem coreografada" que os compositores (Dimitrios Andrikopoulos e Ângela da Ponte) criaram o seu trabalho musical. Em resposta a esses filmes coreografados, os compositores enviaram propostas sonoras que serviram de estímulo a novas sessões de improvisação com o bailarino. Assim, trabalhámos, cada semana, uma nova estrutura, como se fosse um roteiro de filme. Note-se que, sendo o filme um dispositivo tecnológico utilizado para fins metodológicos, ele acaba por tornar-se numa das principais linguagens artísticas utilizadas no desempenho, e através do qual se torna possível a improvisação em tempo real. Em cena, o filme permitiu-nos trabalhar dinâmicas da imagem e do movimento, e neste contexto explorar a dimensão filosófica da metáfora e da verosimilhança. Por sua vez, o filme, no contexto do desempenho, foi sustentado por uma correspondência poética entre a tecnologia, a improvisação em tempo real e as partituras estabelecidas. A partir das imagens, torna-se verosímil que Orfeu seja aquele e não outro ou que aquele seja todos os Orfeus no ecoar da sua música. Hades irrompe no espaço como se estivesse em sua casa, conhece as particularidades das divisórias que a sombra desenha na sua arquitetura, procura a luz neste jogo de espaços onde também se oculta e quase se cruza com Eurídice, ciente que ela ali ficará enquanto e sempre que ele por ali estiver. Eurídice e Hades evocam, em cena, o comportamento que o género de cada um determina: resignação em Eurídice e escrutínio em Hades.

Através do vestido percebemos o corpo de Eurídice como através de um dispositivo eletrónico tínhamos percebido Orfeu. Nem um nem outro permitem um sentir orgânico (Fig. 3).

Fig. 3 Espetáculo: *Eurídice após Orfeu*, 2013.
Fotografia: A. de Carvalho



Foi necessário encontrar uma definição para as duas figuras que, não sendo humanas, mantinham com as suas almas a natureza dos seus comportamentos. Enumeram-se diversas possibilidades para a definição deste dois personagens, de onde relevaram alguns atributos e características: fantasmal, fluidez, translúcido, volátil, leveza, instabilidade. Ao instalar-se a antítese do “menos real” face às imagens filmadas do “mais real”, quer contrariando a sua definição lumínica, quer ao tirar partido do efeito metafórico, entre as figuras e o espaço envolvente, foi definida uma cor e uma estrutura composicional. Esta estrutura pretendia valorizar o equilíbrio dessas mesmas figuras na leitura de um desenho, onde ortogonais verticais se manifestavam com fluidez na geometria que a luz determinava, horizontalmente, sobre o palco.

As matérias-primas impuseram-se: o polímero, em duas versões substantivamente diversas, acabou por revelar-se o mais indicado. Tínhamos garantida a translucidez com uma aderência esvoaçante e prolongada que partia do branco que vestia Hades. O que remanesceu de Eurídice, no seu regresso ao mundo inferior, nada mais era do que a presença do seu figurino, materializado no corpo de um vestido transparente, bordejado por pequenas flores brancas no decote e uma longa saia, tão volátil que se expandia em circunvalações caprichosas durante o seu percurso descendente. Tanto numa figura como na outra, as matérias primas favoreceram o movimento e sobretudo o jogo para a proposta de movimentos do bailarino, acabando por estimular no espectador certas vibrações sensoriais.

CONCLUSÃO

O uso da tecnologia como uma ferramenta de criação dramática tem influência tanto na *mise-en-scène* como nos quadros da formação do intérprete. Essa influência, quando processual, vale o mesmo que qualquer outra; isto é, ou a integramos no

próprio processo como um elemento do jogo ou a rejeitamos porque ela, por qualquer razão não consegue convencer-nos enquanto elemento constitutivo. Na verdade, a mediação tecnológica promove uma nova configuração do movimento. No entanto, a transformação não ocorre se estes meios são utilizados apenas como efeitos decorativos. Precisamos de entender o carácter dos suportes digitais para podermos criar com eles e para percebermos que espaço permitem ao discurso plástico de outros elementos considerados, à partida, mais convencionais. Os métodos de colaboração artística realizados com mediação tecnológica requerem uma interatividade simbiótica na qual cada um e todos colaboram entre si. De modo nenhum este projeto repousou sobre a questão do ilustrativo ou do decorativo. Muito simplesmente, sendo isso o mais difícil, a questão não passa pelos meios, mas sim pela linguagem plástica que congrega os vários vocabulários. O objeto artístico requer uma intenção e um conjunto de elementos de acordo com essa intenção. E, de acordo com Perniola (Perniola 2006), “a atividade interpretativa consiste assim em destacar o real da sua singularidade irreduzível, integrando-o numa processualidade: a produção de significados é um valor acrescentado ao real através de uma projeção imaginária”.

Efetivamente, a narrativa e a interação mantêm-se como ponto principal no processo criativo, pese embora o facto de estarmos face a uma nova configuração dramática no âmbito da tecnologia. Finalmente, a materialização das poéticas, neste espetáculo, acabou por conseguir conferir ao virtual o que seria tangível, ao mesmo tempo que transportou para uma realidade concreta e metafórica os protagonistas que, na narrativa do próprio mito, são definitivamente intangíveis.

REFERÊNCIAS

- Baumann, Z. (2006). *La vie liquide*. Paris: Le Rouergue/Chambon.
- Maffesoli, M. (2000). *L'instant éternel: Le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*. Paris: La Table Ronde.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
- Perniola, M. (2006). *A arte e a sua sombra*. Lisboa: Assírio e Alvim.

