

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Cibele Navarro de Melo

PLASTICENIA:

A autonomia do fenômeno Plástico-Cênico

BELO HORIZONTE

2015

CIBELE NAVARRO DE MELO

PLASTICENIA:

A autonomia do fenômeno Plástico-Cênico

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Orientador: Evandro José Lemos da Cunha

BELO HORIZONTE

2015

Navarro, Cibele, 1963-

Plasticenia [manuscrito] : a autonomia do fenômeno plástico-cênico
/ Cibele Navarro de Melo. 2015.

150 f. : il.

Orientador: Evandro José Lemos da Cunha

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes, 1999.

1. Artes plásticas – Teses. 2. Artes cênicas – Teses. 3. Percepção
visual – Teses. 4. Estética – Teses. 5. Arte moderna – Séc. XX
Teses. I. Cunha, Evandro, 1950- II. Universidade Federal de Minas
Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD 701.15

Aos meus pais, Dirce e Breda e ao meu companheiro, Maurício.

Agradecimentos

Gratidão eterna aos professores:

Ângela Leite Lopes

Álvaro Apocalypse

Bárbara Heliodora

Evandro José Lemos da Cunha

Jayme Barcellos

Fátima Saadi

Flávio Campos

Flora Sussekind

Marly Ferraz de Andrade

Lucia Gouvêa Pimentel

Luiz Alberto Nemer

Luiz Nazário

Marie Louise Nery

Nelly Laport

Yan Michalski

Patrícia França

Pernambuco de Oliveira

Peter Weitzner

Peter Simhandel

Ronaldo Brito

Na tentativa de entender nossos eus contemporâneos no momento presente, não há pontos de observação seguramente afastados, nem na “ciência”, nem na religião, nem mesmo na “história”. Estamos no e pertencemos ao momento que tentamos analisar, estamos nas e pertencemos às estruturas que empregamos para analisá-lo.

Steven Connor

RESUMO

A presente pesquisa propõe investigar a Plasticenia, uma linguagem constituída por imagens produzidas pelas Artes Plásticas e Cênicas, que expressa fragmentos de discursos estéticos construídos a partir de técnicas díspares e suportes diferenciados, costurados pelo viés da convergência. Pretende-se saber se a Plasticenia contribui para legitimar a autonomia do fenômeno que a manifesta, o plasticênico, um hibridismo visual que provoca desfronteirização entre as artes, e que apresenta como principal característica a expressão da comunicação simultânea dos pensamentos plástico e cênico. Ao longo da pesquisa verificou-se que o binômio plástico-cênico tem sido objeto de inúmeros estudos, assim como o conceito de hibridismo alcança espaços significativos nas reflexões culturais do pensamento contemporâneo. No entanto, trabalhos científicos que investiguem as especificidades de imagens híbridas, centradas na simultaneidade dos pensamentos visual e verbal, com o objetivo de contribuir para reflexões em torno da autonomia de uma linguagem de convergência, bem como do fenômeno que a manifesta, ainda são inexpressivos. Assim, serão observadas, analisadas e descritas as principais características dos elementos que estruturam as composições das imagens plasticênicas, as técnicas utilizadas na plasticenização de processos criativos que materializam a coexistência de suportes artísticos distintos, bem como as consequências envolvidas no ambiente em que são apresentadas. Para ilustrar o enunciado, a metodologia escolhida foi a descrição e análise de dados coletados no período entre 1986 e 1999, que apresentam registros de cursos da linguagem da Plasticenia, documentando manifestações do fenômeno plasticênico, na tentativa de exemplificar sua existência e justificar sua pertinência no panorama cultural no qual se insere.

Palavras-chave: Plasticenia; Plasticênico; Hibridismo; Pensamento Visual; Artes Plásticas; Artes Cênicas; Autonomia; Legitimidade.

ABSTRACT

This research proposes to investigate the Plasticenia, a language composed of images produced by the Visual Arts and Performing, expressing aesthetic discourse fragments constructed from disparate techniques and different media, sewn by the bias of convergence. It is intended to whether the Plasticenia helps to legitimize the autonomy of the phenomenon that manifests the plasticênico a hybridity between the arts, and which has as its main feature, express simultaneous communication of plastic and scenic thoughts. During the research it was found that the plastic-scenic binomial has been the subject of numerous studies, as well as the concept of hybridity achieves significant spaces in cultural reflections of contemporary thought. However, scientific studies that investigate the specificities of hybrid images centered on the simultaneity of visual and verbal thoughts, in order to contribute to reflections on the autonomy of a convergence of language, and the phenomenon that manifests are still unimpressive. So be observed, analyzed and described the main features of the elements that structure the compositions of plasticênicas images, the techniques used in plasticenização of creative processes that materialize the coexistence of different artistic media, and the consequences involved in the environment in which they are presented. To illustrate the statement, the methodology chosen was the description and analysis of data collected between 1986 and 1999 have records of workshops of Plasticenia language, documenting manifestations of Plasticênico phenomenon in an attempt to exemplify their existence and justify their relevance in cultural landscape in which it operates.

Keywords: Hybrid; Visual Thinking; Visual Arts; Performance.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjos 1, 2 e 3	27
Figura 2. Fenda Onírica Ovo da Dina	29
Figura 3. Fenda Onírica A Fuga no Carro das Caverna	30
Figura 4. Fenda Onírica Dinassaura em Captura	31
Figura 5. Fenda Onírica Os Primitivos	32
Figura 6. Fenda Onírica Dinassaura em Captura	32
Figura 7. Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjos 4 e 5	33
Figura 8. Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjo 6.....	34
Figura 9. Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjos 4 e 7	34
Figura 10. Fenda Onírica O Peixe e Zum Zum Zum lá no meio do mar	35
Figura 11. Fenda Onírica O Peixe 1	36
Figura 12. Fenda Onírica O Peixe 2.....	37
Figura 13. Fenda Onírica O Peixe 3.....	37
Figura 14. Parque da Imaginação – Figura Ludiconírica	39
Figura 15. Plasticenização do espaço de entrada do público	40
Figura 16. Fenda Onírica Parque da Imaginação 1	40
Figura 17. Fenda Onírica Parque da Imaginação 2	41
Figura 18. Fenda Onírica Parque da Imaginação 3	41
Figura 19. Imagem Plasticênica	42
Figura 20. Ilustração de Ana Göbel	43
Figura 21. Parque da Imaginação – Figuras Ludiconíricas	44
Figura 22. Instalação Plasticênica Candelabra.....	45
Figura 23. Máscaras Corporais 1	46
Figura 24. Máscaras Corporais 2	47
Figura 25. Escultura Vestível Ganesha	48
Figura 26. Escultura Vestível Shiva Nataraja	49
Figura 27. Escultura Vestível Butoka	50
Figura 28. Estudo de movimento para instalação plasticênica Butoka.....	52
Figura 29. Estudos bidimensional para imagem plasticênica Okno 1.....	53
Figura 30. Estudo bidimensional para imagem plasticênica Okno 2	54
Figura 31. Estudo tridimensional para imagem plasticênica Okno 3.....	54
Figura 32. Estudos bi e tridimensional para imagem plasticênica Okno 4	55

Figura 33. Estudos bi e tridimensional para imagem plasticênica Okno 5	55
Figura 34. Apresentação da imagem plasticênica Okno	56
Figura 35. Instalação <i>Gevallen Figuur 1</i> , de Cibele Navarro	57
Figura 36. Instalação <i>Gevallen Figuur 2</i> , de Cibele Navarro	58
Figura 37. Estudo bidimensional para figura plasticênica 1	59
Figura 38. Estudo bidimensional para figura plasticênica 2	60
Figura 39. Estudo bidimensional para figura plasticênica 3	60
Figura 40. Estudo bidimensional para figura plasticênica 4	61
Figura 41. Figura Ludiconírica 1	62
Figura 42. Figuras Ludiconíricas 1	63
Figura 43. Figuras Ludiconíricas 2	64
Figura 44. Estudo bidimensional para figura ludonírica 1	65
Figura 45. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 2	65
Figura 46. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 3	66
Figura 47. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 4	66
Figura 48. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 5	67
Figura 49. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 6	67
Figura 50. Figura Ludiconírica Pasífae	69
Figura 51. Estudos bidimensionais para a figura ludiconírica O Touro de Poseidon	70
Figura 52. Figura Ludiconírica O Touro de Poseidon	70
Figura 53. Estudos tridimensionais para figura ludiconírica do Minotauro.....	71
Figura 54. Estudos bidimensionais e figura ludiconírica do Minotauro	71
Figura 55. Figura Ludiconíria Gaia.....	72
Figura 56. Figura Ludiconírica Nix	73
Figura 57. Figura Ludiconírica Afrodite	74
Figura 58. Figura Ludiconírica Ninfa	75
Figura 59. Figura Ludiconírica Cronos	76
Figura 60. Figura Ludiconírica Tirésias.....	77
Figura 61. Estudos bidimensionais e figura ludiconírica 1 – Rainha Dido.....	78
Figura 62. Estudo bidimensional Pajens da Rainha Dido	78
Figura 63. Estudo bidimensional e figura ludiconírica 2 – Rainha Dido	79
Figura 64. Figura Ludiconírica 1 – Rainha Dido	79
Figura 65. Figura Ludiconírica 2 – Rainha Dido	80
Figura 66. Estudos bidimensionais Eurídice 1	80

Figura 67. Estudos bidimensionais Eurídice 2	81
Figura 68. Imagem Plasticênica – Eurídice.....	81
Figura 69. Estudos bidimensionais para Medéa.....	82
Figura 70. Imagem plasticênica – Medéa.....	82
Figura 71. Estudos bidimensionais para Orfeu e Eurídice 1	83
Figura 72. Estudos bidimensionais para Orfeu e Eurídice 2	83
Figura 73. Estudos bidimensionais para Judith.....	84
Figura 74. Imagem 1: “Action Spectacle” de Yves Klein, Paris, 1960. Imagem 2: “Anthropometry ANT 85” de Yves Klein, 1960. Imagem 3: “Efigenia de Taurus”. Cenário e figurinos de Achim Freyer	91
Figura 75. Espaço Rítmico, Appia, 1909	116
Figura 76. Cenografia para Orfeu e Eurídice e Espaço rítmico	116
Figura 77. Cibele Navarro no anfiteatro de Epidaurus, Grécia.....	117
Figura 78. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 1	125
Figura 79. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 2.....	126
Figura 80. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 3.....	126
Figura 81. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 4.....	127
Figura 82. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 5.....	128
Figura 83. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 6.....	129
Figura 84. O público da imagem plasticênica na Avenida Santos Dumont.....	131
Figura 85. Cibele Navarro sendo preparado para atuação em imagem plasticênica do grupo holandês “Dogtroep”	137
Figura 86. Curso de Plasticenia 1.....	140
Figura 87. Curso de Plasticenia 2.....	141
Figura 88. Curso de Plasticenia 3.....	142
Figura 89. Curso de Plasticenia 4.....	142
Figura 90. Curso de Plasticenia 5.....	143
Figura 91. Jornal O Tempo, Caderno Magazine	144
Figura 92. Jornal Estado de Minas, primeira página.....	145
Figura 93. Jornal Estado de Minas, Caderno Espetáculo.....	146

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1. PLASTICENIA: UMA LINGUAGEM DE CONVERGÊNCIA	25
1.1. FENDAS ONÍRICAS COSTURADAS POR FIOS LÚDICOS	26
1.1.1. Fenda Onírica 1: Os Primitivos.....	28
1.1.1.1. Imagem Plasticênica 1: O Ovo da Dina	28
1.1.1.2. Imagem Plasticênica 2: Carro das Cavernas em Fuga	29
1.1.1.3. Imagem Plasticênica 3: Dinassaura em Captura	31
1.1.2. Fenda Onírica 2: Viaduto dos Anjos.....	33
1.1.3. Fenda Onírica 3: O Peixe do zum zum zum lá no meio do mar	35
1.1.4. Fenda Onírica 4: O Parque da Imaginação.....	36
1.2. ESCULTURAS VESTÍVEIS.....	45
1.2.1. Escultura Vestível 1: Candelabra	45
1.2.2. Escultura Vestível 2: Máscaras Corporais	46
1.2.3. Escultura Vestível 3: Ganesha.....	48
1.2.4. Escultura Vestível 4: Shiva Nataraja.....	49
1.2.5. Escultura Vestível 5: Butoka.....	50
1.3. INSTALAÇÕES PLASTICÊNICAS.....	53
1.3.1. Instalação Plasticênica 1: Okno	53
1.3.2. Instalação Plasticênica 2: Figura Caída.....	57
1.4. FIGURAS LUDICONÍRICAS INSPIRADAS NA MITOLOGIA.....	59
1.4.1. Figura Ludiconírica 1: Pasífae	59
1.4.2. Figura Ludiconírica 2: O Touro de Poseidon.....	70
1.4.3. Figura Ludiconírica 3: O Minotauro	71
1.4.4. Figura Ludiconírica 4: Gaia	72
1.4.5. Figura Ludiconírica 5: Nix.....	73
1.4.6. Figura Ludiconírica 6: Afrodite	74
1.4.7. Figura Ludiconírica 7: Ninfa.....	75
1.4.8. Figura Ludiconírica 8: Cronos	76
1.4.9. Figura Ludiconírica 9: Tirésias	77
1.5. FIGURAS LUDICONÍRICAS INSPIRADAS EM HEROÍNAS.....	78
2. AS IMAGENS PLASTICÊNICAS	85
2.1. IMAGENS PLÁSTICAS E CÊNICAS – SIMILARIDADES E DIFERENÇAS	85

2.2. IMAGEM E CENA.....	87
2.3. A INFLUÊNCIA DA IMAGEM PLÁSTICA NA IMAGEM CÊNICA.....	89
2.4. IMAGEM CÊNICA X IMAGEM PLASTICÊNICA.....	91
2.5. ELEMENTOS FORMADORES DE UMA IMAGEM PLASTICÊNICA.....	93
2.5.1. Percepção Visual.....	94
2.5.2. Visão.....	94
2.5.3. Pensamento Visual.....	97
2.5.4. Intuição e Intelecto.....	98
2.5.5. Imaginação, Fantasia e Ilusão.....	99
2.5.6. Imaginário Virtual.....	99
2.5.7. Arquétipos.....	102
2.5.8. Hibridismo.....	103
2.6. VISUALIDADE E IMAGENS ARTÍSTICAS.....	104
2.6.1. A Imagem Artística na Visualidade Clássica.....	105
2.6.2. A Imagem Perspectivada na Visualidade Renascentista.....	106
2.6.3. A Imagem Artística na Visualidade Contemporânea.....	107
2.6.4. Visualidade e Virtualização da Imagem.....	111
2.7. AS ORIGENS DO FENÔMENO PLASTICÊNICO: A INFLUÊNCIA DE RICHARD WAGNER E ADOLPHE APPIA.....	112
3. O ARTISTA PLASTICÊNICO: UM SER DO ENTRE.....	117
3.1. O PROCESSO CRIATIVO HÍBRIDO.....	120
4. O PÚBLICO E AS IMAGENS PLASTICÊNICAS.....	124
5. PLASTICENIA E APRENDIZAGEM.....	132
5.1. METODOLOGIA DE CONSTRUÇÃO DE UMA IMAGEM PLASTICÊNICA.....	132
5.1.1. Preparação.....	134
5.1.2. Produção de Imagens Bidimensionais.....	134
5.1.3. Produção de Imagens Tridimensionais.....	136
5.1.3.1. Variáveis de Transformação.....	138
5.1.3.2. Variáveis de Iluminação.....	138
5.1.3.3 Variáveis de Movimentos.....	138
5.1.3.4. Variação de Ritmos.....	138
5.1.3.5. Variáveis Dinâmica.....	138
5.1.3.6. Variáveis Sonoras.....	139
5.1.4. Apresentação.....	139

5.2. PLASTICENIA NA MÍDIA	134
CONSIDERAÇÕES FINAIS	147
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	149

INTRODUÇÃO

A concepção da pesquisa surgiu do desejo de aprofundar o conhecimento sobre a comunicação coletiva por meio de imagens. O que me levou a escolher este tema como objeto de pesquisa foi a experiência que mudou a direção do meu caminho criativo: a visão do tratamento destinado aos prisioneiros em campos de concentração na Europa, durante a Segunda Guerra Mundial. Imagens dilacerantes que me fizeram sentir vergonha em pertencer à espécie humana. Constrangida na condição de artista, em um mundo estruturado pela ciência e dominado pela tecnologia, perdi a vontade de criar e só reencontrei sentidos para minha profissão quando percebi que os efeitos negativos vivenciados me fizeram também compreender a capacidade de transformação que as imagens suscitam quando somos por elas capturados; fato que tornou-me testemunha do modo como a imagem atua no atalho direto à sensibilidade.

Segundo Merleau-Ponty (1984, p. 90) “A imagem é certamente mais imperativa que a escrita, impõe a significação de uma só vez, sem analisá-la, sem dispersá-la”. Ao constatar os efeitos de uma imposição de significação em uma única aparição, antes mesmo que se pudesse recorrer a tradução racional para entender o que comigo se passava, entendi Francastel (1973, p. 69) ao afirmar: “A imagem plástica vai diretamente ao cérebro sem exigir relé verbal intermediário; ela permite apreender e notar acontecimentos que escapam aos outros meios de informação e de expressão de que se dispõe”.

Consciente da transformação que as imagens provocam, quando despertam sensações desconhecidas e convencida de que uma única imagem é capaz de mudar a direção de uma vida, reaprendi a criar. No entanto, criar por criar já não era suficiente; precisava justificar meu impulso criativo. O desafio da criação passou a incluir, desde então, o estímulo à criação alheia. Hoje concebo a criação como possibilidades de consolidar experiências que entrelaçam imagens para estimular, por meio do pensamento não verbal, a comunicação coletiva dos seres humanos. “Quando adequadamente desenvolvida e composta, uma mensagem visual vai diretamente ao nosso cérebro, para ser compreendida sem decodificação, tradução ou atraso conscientes” (DONDIS, 1997, p. 134).

A linguagem da Plasticenia, ao construir mensagens visuais comunicadas a um só tempo, como fruição e reflexão, tornou possível a retomada do exercício da minha função de artista

contemporânea, em uma atuação que pretende revolver, revigorar e reconstituir a frágil e refratária membrana que envolve o estofo da convivência: o imaginário coletivo.

Elegi como objeto de estudo um tema que direciona o interesse para o desenvolvimento acadêmico vinculado à minha atividade profissional por acreditar que coletar, analisar, condensar, compartilhar e produzir referências relacionadas ao próprio fazer artístico, é tão fundamental quanto criar.

Desse modo, a presente investigação requer, *a priori*, o enfrentamento de algumas questões, sendo a primeira, a falta de um conceito cientificamente comprovado para classificar a linguagem a ser estudada. A Plasticenia é uma linguagem pouco conhecida e ainda não reconhecida, assim como o hibridismo que a manifesta, o fenômeno plasticênico, encontra-se carente de autonomia. A segunda questão, refere-se a falta de intimidade com a especificidade do pensamento visual que a estrutura, tornando a bibliografia disponível, além de escassa, também controversa. Segundo Aumont:

Essa noção de “pensamento visual” teve sucesso com diversos autores, sobretudo entre as duas guerras; embora não tenha sido completamente abandonada, é hoje muito discutível, já que as experiências que deveriam confirmá-la permitem uma interpretação ambígua (não se pode nunca provar na prática que “a linguagem” não intervém onde se supõe uma ação do pensamento visual). Trata-se, pois, mais de uma facilidade de expressão que permite designar fenômenos em que a intervenção da linguagem é discreta ou não-localizada do que de um conceito cientificamente fundamentado e unanimemente aceito. (AUMONT, 1995, p. 94)

Diante de um objeto de estudo estruturado a partir de um pensamento ainda concebido como coadjuvante dos processos de cognição, que apresenta lacunas significativas no que diz respeito às referências bibliográficas, optou-se para a construção do referencial teórico, a utilização de proposições que relacionam a experiência estética como cognitiva e indispensável ao desenvolvimento humano. Assim, a reflexão será interceptada por pontos de vista diferenciados que se assentam em um denominador comum – o pensamento visual entendido como um pensamento autônomo e utilizado como referencial para organizar os sentidos aplicados ao objeto da pesquisa, buscando para isso, o apoio teórico de autores como Pierre Francastel, Donis Dondis, Rudolf Arnheim, Carl Jung e Eduardo Subiratz. “Existe um pensamento plástico como existe um pensamento matemático ou um pensamento político e é essa forma de pensamento que até hoje foi mal estudada” (FRANCASTEL, 1973, p. 69).

Espera-se deste modo que a pesquisa também possa oportunizar reflexões sobre experiências relacionadas à inteligência visual para além de laboratórios de pesquisa da psicologia da percepção. Segundo Dondis:

A inteligência visual não atua sozinha nas abstrações verbais. Pensar, observar, entender e tantas outras qualidades da inteligência estão associados à compreensão visual. O pensamento visual não é um pensamento retardado; a informação é transmitida diretamente. A maior força da linguagem visual está em seu caráter imediato, em sua evidência espontânea. Em termos visuais, nossa percepção do conteúdo e da forma é simultânea. É preciso lidar ambos com uma força única que transmite a informação da mesma maneira. Escuro é escuro e alto é alto; o significável é observável. Quando adequadamente desenvolvida e composta, uma mensagem visual vai diretamente ao nosso cérebro, para ser compreendida sem decodificação, tradução ou atraso consciente. (DONDIS, 1997, p. 134)

E ainda segundo Dondis:

O input visual é de profunda importância para a compreensão e a sobrevivência. No entanto, toda a área de visão tem sido compartimentada e vem sofrendo um processo de perda de importância enquanto meio fundamental de comunicação. Uma explicação para essa abordagem bastante negativa é que o talento e a competência visuais não eram vistos como acessíveis a todos, ao contrário do que ocorria com a aquisição e o domínio da linguagem verbal. Isso não é mais verdadeiro, se é que algum dia foi. (DONDIS, 1997, p. 184)

Entretanto, desde os primeiros estudos para contextualizar a pesquisa, foi possível perceber que apesar dos esforços realizados a partir do final do século XIX, em áreas de conhecimento como as Ciências Biológicas, a História, a Sociologia, a Antropologia e a Psicologia (quando o entendimento do valor cognitivo das imagens tornou-se objeto de especulação científica), o equilíbrio entre o pensamento visual e o verbal ainda não foi alcançado.

Por isso, constatar a relevância, ainda periférica, do pensamento visual – frequentemente relegado a uma espécie de pensamento complementar do pensamento verbal, foi o ponto de partida desta investigação. Esta constatação me levou a precisar o problema da pesquisa nos seguintes termos: para comprovar a autonomia do fenômeno plasticênico como um hibridismo visual artístico e sendo a linguagem da Plasticenia uma de suas manifestações é imprescindível que a concepção desta linguagem esteja relacionada a um meio de comunicação visual com o imaginário social. Deste modo, mais do que uma “desfronteirização” entre linguagens artísticas, o processo de autonomia deste fenômeno e a prática desta linguagem, estarão acolhendo diálogos com outras áreas do conhecimento contemporâneo.

A formação do *corpus* da pesquisa estruturou-se a partir da observação e análise do acervo que registra atividades de construção e apresentação de imagens, figuras e objetos resultantes dos cursos livres da Plasticenia, desenvolvidos a partir de uma metodologia específica, que também será posteriormente analisada. O termo Plasticenia foi criado por mim na tentativa de redefinir conceitos e ajustar a nomenclatura para expressar uma terminologia adequada que atendesse à especificidade da linguagem a ser investigada. Por isso, na feitura do texto, outros termos derivados da palavra Plasticenia surgiram, tais como: imagens plasticênicas, artistas plasticênicos, plasticenicamente, plasticenização, figuras ludiconíricas.

Nos recortes escolhidos buscou-se alguns pressupostos para tentar formular uma hipótese que explicaria os motivos que obstruem o reconhecimento da autenticidade da linguagem da Plasticenia e conseqüentemente, ralentando os processos de autonomia do fenômeno plasticênico, que escorregou pelas frestas das décadas do século XX e continua reivindicando sua circunscrição em um dos fragmentos da estética contemporânea.

O primeiro, aponta para a nomenclatura até então utilizada. As imagens híbridas produzidas nas Artes Plásticas são conhecidas em movimentos denominados *Happenings*, *Performances*, *Fluxus*, Instalações, *Body art* etc. Nas Artes Cênicas, Teatro de Imagens, Teatro de Objetos, Teatro de Bonecos, Teatro de Figuras, Teatro de Sombras, Teatro de Formas Animadas, Teatro Paisagístico. Estariam as tentativas de definição da linguagem da Plasticenia enfrentando obstáculos para classificar produções pertencentes ao discurso de uma única linguagem, porque, até agora, ao falarmos das manifestações artísticas de um hibridismo plástico e cênico referimo-nos a um fenômeno que ocorre ou no domínio das imagens plásticas com predomínio cênico, ou no domínio das imagens cênicas com predomínio plástico? Se sim, como classificar suportes artísticos híbridos que não pertençam nem ao domínio plástico nem ao domínio cênico, mas sim aos territórios que os converge?

O segundo aponta para a especificidade dos processos criativos híbridos, onde a criação é sempre uma experiência de convergências sem um campo determinado para a inscrição das obras. Estaria o pensamento visual que estrutura a linguagem da Plasticenia dificultando o reconhecimento desta linguagem devido ser sua principal característica a indivisibilidade? “O pensamento visual é indivisível; a menos que lhe seja dado o devido valor em todos os campos de ensino e de aprendizagem, não poderá funcionar bem em campo algum” ARNHEIM (1995, p. 158).

O terceiro relaciona-se com a percepção da narrativa visual das imagens plasticênicas por parte do público, confrontado-o com a simultaneidade de imagens bi e tridimensionais. E o reconhecimento da linguagem da Plasticenia ameaçada pela falta de habilidade do público em transitar por fragmentos configurados pelo fluxo da contemporaneidade.

Todos os pressupostos apontam para o caminho que centraliza a hipótese desta pesquisa: existe um círculo vicioso que está impedindo que uma linguagem expressa, exclusivamente, pelo pensamento visual seja reconhecida como legítima dificultando a autonomia do hibridismo visual que a manifesta.

Por isso a pesquisa pretende provar que reconhecer a linguagem da Plasticenia e outorgar autonomia ao hibridismo plástico-cênico como fenômeno plasticênico são ações que poderão apontar possibilidades para interromper este círculo vicioso.

A seguir apresento a divisão da dissertação, em capítulos. No primeiro capítulo, **PLASTICENIA: UMA LINGUAGEM DE CONVERGÊNCIA**, será abordado como o esfacelamento de fronteiras que ocorre nas áreas limítrofes entre Artes Plásticas e Cênicas tornou possível a construção de uma linguagem de imagens autônomas, estruturada a partir de suportes híbridos que manifestam-se em territórios de convergência entre o imaginário individual e o coletivo. Primeiramente, a linguagem da Plasticenia será abordada sob o conceito de fendas oníricas costuradas por fios lúdicos; imagens que alternam o deslocamento e congelamento de objetos e figuras infiltrados na realidade urbana como fendas imaginárias provocando o desfrute estético espontâneo e coletivo. Algumas fendas oníricas resultantes dos cursos de Plasticenia, ministrados no Festival Internacional de Teatro de Belo Horizonte – FIT-BH e no 27º Festival de Inverno da UFMG, serão apresentadas e exemplificadas em suas respectivas apresentações. Em seguida, a linguagem da Plasticenia será abordada sob conceito de instalações plasticênicas e esculturas vestíveis apresentáveis de modo tanto plástico quanto cênico. Todas pertencentes ao repertório de trabalhos realizados nas faculdades das Escolas de Artes em Amsterdam e em Berlim.

No segundo capítulo, **AS IMAGENS PLASTICÊNICAS**, serão apontadas e descritas as similaridades e diferenças encontradas nos processos de concepção, construção, apresentação, consumo e fruição das imagens plásticas e cênicas, traçando paralelos e contrapontos entre elas, na tentativa de suscitar relações opostas e possibilidades de intercessões. Também

serão abordadas algumas características dos elementos constitutivos que estruturam as imagens plasticênicas como por exemplo: pensamento e percepção visual, intuição, fantasia, ilusão, imaginação e imaginário. Como a imagens artísticas relacionam-se com o homem por meio da percepção visual a investigação fará ainda, uma breve análise de transformações ocorridas no conceito de visualidade em contextos históricos diferenciados como a visualidade clássica, renascentista e contemporânea. Serão ainda apontadas, as origens do fenômeno plasticênico como um fenômeno latente, no fim do século XIX, ainda sob a denominação de fenômeno plástico-cênico, influenciado pelas imagens construídas por Richard Wagner e Adolphe Appia.

No terceiro capítulo, **O ARTISTA PLASTICÊNICO: UM SER DO ENTRE**, encontram-se as definições de um artista plasticênico. Serão descritas algumas etapas que compõem os processos criativos híbridos e o atuar plasticenicamente por meio das variáveis envolvidas na construção da especificidade dessas imagens.

No quarto capítulo, **O PÚBLICO DA PLASTICENIA**, serão abordadas as possibilidades de estabelecer parâmetros que dirijam o olhar para a percepção de imagens híbridas, construídas de modo lúdico e transmitidas de modo onírico.

No quinto capítulo, **PLASTICENIA E APRENDIZAGEM**, serão abordados os processos de ensino e aprendizagem de uma linguagem que ainda encontra-se carente de legitimidade científica, mas, que pode ser transmitida por meio de uma metodologia especificamente desenvolvida para a construção de imagens a serem apresentadas simultaneamente por meio das Artes Plásticas e Cênicas. Para isso, serão abordados atividades de composição visual que estimulem a capacidade da imaginação individual e coletiva desdobradas em desenvolvimento de habilidades bi e tridimensionais, bem como a apresentação das mesmas.

Como o objeto de estudo ainda possui pouca amplitude científica, faz-se necessário que as delimitações da pesquisa estejam claramente definidas. Assim podemos apontar, primeiramente, que a pesquisa diferenciara os conceitos de imagens cênicas da imagens de teatro por entender que torná-las sinônimos, significa desprezar as postulações teóricas que concederam autonomia ao conceito de Cena, recategorizada como uma linguagem artística denominada: Encenação. Conceito que apesar de emancipado há mais de um século, do vasto conceito de teatro, continua sendo utilizado em um lapso de nomenclatura. Nesta pesquisa as

imagens cênicas analisadas encontram-se desvinculadas de palavras, do domínio do pensamento lógico-verbal e da Literatura Dramática, porque lidamos com uma estrutura secular em um contexto pós-advento da autonomia do conceito de Encenação.

A segunda delimitação de estudo refere-se ao conceito de *Gesamtkunstwerk*, “Trabalho das Artes Reunidas”, conceito criado pelo músico Richard Wagner, no final do século XIX e transformado em uma espécie de senha para circunscrever trabalhos artísticos no decorrer do século XX, circulando em espaços contemporâneos apesar de pertencer a uma estética traduzida por uma visualidade de uma romântica. Subirats (1991) reconhece o triunfo desta concepção romântica como um desdobramento estético do seguinte modo:

O sonho – formulado primeiro pela estética romântica e mais tarde por arquitetos e artistas expressionistas – da obra de arte total e da concepção da vida inteira como uma obra de arte pode considerar-se até certo ponto realizado. Vivemos numa realidade integralmente desenhada. Desde a política internacional até o consumo de objetos mais elementares, nossa existência está determinada por sua definição artística, estabelecida através dos meios de comunicação de massa, da arquitetura, do urbanismo. A própria realidade converteu-se em uma obra de arte, na medida em que se torna dificilmente possível uma experiência individual da mesma, que não esteja mediada por seu desenho estético através dos meios de comunicação de massas. (SUBIRATS, 1991, p. 79)

Apesar de ser possível afirmar que as origens do fenômeno plasticênico encontram-se na revolução estética provocada pela *Gesamtkunstwerk*, a linguagem da Plasticenia não será conceituada nesta pesquisa como uma “Obra de Arte Total”, porque as imagens nela produzidas não pretendem difundir uma estética de anestesiamiento contemplativo diante da plasticidade dos cenários e figurinos aliados à emoção suscitada pela música e à interpretação dos textos. As imagens plasticênicas, ao contrário, promovem desorientações sensoriais para construir estados de fruição ativa.

A terceira delimitação de estudo refere-se a diferença entre os conceitos de Plasticenia e plasticidade, sendo o segundo conceito frequentemente recorrido para definir elementos plásticos de uma imagem. Segundo Aumont:

A preocupação de uma imagem “pura”, desligada de sua referência à realidade, apareceu à noção de plasticidade dessa imagem. Em seu uso corrente, extra-artístico, essa noção significa a flexibilidade, a variabilidade, a “modelabilidade”, se assim se pode dizer [...] De fato, a plasticidade da imagem, digamos pictórica (sendo o caso da imagem fotográfica bastante diferente a esse respeito) resulta da possibilidade de manipulações oferecidas pelo material de que é tirada, e se a pintura pôde ser considerada como uma arte plástica (comparada à do escultor que modela a argila), foi pensando em primeiro lugar nos gestos do pintor, que espalha a massa sobre a

tela, pincela-a, manipula-a com diversas ferramentas e em última instância com as mãos. (AUMONT, 1995, p. 263)

Por se tratar de um hibridismo a linguagem da Plasticenia constrói imagens “impuras” assumindo a natureza polissêmica da imagem, buscando, além da autonomia dos elementos plásticos e cênicos, a simultaneidade de suas manifestações.

A quarta e última delimitação de estudo, refere-se ao conceito de “figurista”, entendido nesta pesquisa de modo diferente como concebido nas Artes Plásticas – profissional que se ocupa com representações da figura humana. Na linguagem da Plasticenia, ao contrário, o conceito de figurista denomina o artista plasticênico ao construir uma figura ludiconírica. Figura sem contornos realistas, constituída de elementos visuais que materializam seres imaginários, articulados por seres humanos.

A metodologia escolhida foi a análise, a descrição e a caracterização do acervo iconográfico e os registros dos dados coletados a partir de resultados obtidos nos cursos de Plasticenia, no período de 1986 a 1999. Será apresentada uma didática especialmente desenvolvida para esses cursos que pretendem comprovar os processos de ensino-aprendizagem efetuados essencialmente por meio do pensamento visual.

Em linhas gerais, o resultado ao qual se pretende chegar é demonstrar que a Plasticenia, ao ser observada e reconhecida em sua estrutura formativa como uma linguagem, legitima a autonomia do fenômeno plasticênico que a manifesta, tornando este estudo um ponto de partida para explorar novos percursos e possibilidades de discursos visualmente híbridos. Neste sentido, a Plasticenia, como uma linguagem de convergência artística, alcançará um espaço reflexivo esperado, contribuindo para preencher a lacuna teórico-metodológica existente em torno do tema.

A pertinência da pesquisa encontra-se no fato da linguagem da Plasticenia praticar experiências ligadas ao imaginário, devolvendo a ele uma de suas principais funções: a comunicação ontológica com o imaginário social, revolvendo a refratária superfície em que o imaginário coletivo contemporâneo se transformou e a possibilidade de convergência entre potencialidades oníricas e capacidades lúdicas a serem vivenciadas como experiências artísticas que celebram vínculos sociais. Experiências adormecidas em um meio predominantemente absorvido pelo imaginário virtual, onde o isolamento do ser coletivo

afasta a consciência de que somos seres detentores de linguagem no sentido pleno da palavra, expressa tanto em palavras, quanto em imagens.

1. PLASTICENIA: UMA LINGUAGEM DE CONVERGÊNCIA

A Plasticenia é uma linguagem de convergência artística construída a partir da simultaneidade dos pensamentos plástico e cênico, que produz imagens híbridas ao desfronteirizar os territórios entre as Artes Plásticas e Cênicas. As imagens produzidas pela linguagem da Plasticenia são expressas por meio de um hibridismo visual, o fenômeno plasticênico, que traduz sob os princípios da visualidade contemporânea uma estética fragmentada que propicia, por meio de imagens, a comunicação entre a imaginação individual e coletiva. Imagens que apresentam realidades atemporais em atmosferas desconexas materializando seres imaginários, que transitam entre o presente, o passado e o futuro.

As imagens produzidas na linguagem da Plasticenia são constituídas como estilhaços artísticos, porque apresentam-se fragmentadas como em sonhos, pensamentos e lembranças. Materializam espaços oníricos para vivenciar a expressão do lúdico coletivo, provocando a convivência com a desorientação sensorial e a multiplicidade de interpretações. Imagens que só se completam com a participação do público, por isso demonstram a força de comunicação do pensamento visual com o imaginário coletivo, transformando as apresentações em fruições de uma estética que celebra a formação de vínculos sociais. Revolve, por meio de imagens, a refratária e quase impenetrável superfície, em que o imaginário coletivo contemporâneo se transformou, propondo experiências artísticas adormecidas em um meio, predominantemente, absorvido pelo imaginário virtual.

Assim, podemos afirmar que a linguagem da Plasticenia é a expressão de um coletivo lúdico e onírico, que provoca no imaginário individual a percepção do imaginário coletivo, agindo como força catalisadora da energia criativa com o objetivo de revitalizar os canais que possibilitam a comunicação ontológica entre os seres humanos e os seres que habitam a memória coletiva. De acordo com Francastel:

A partir do momento em que a visão está integrada no tempo, nenhuma imagem se forma sem participação da memória coletiva. Só se começa a fazer parte do espaço com o apoio de um saber e de intenções. Em qualquer imagem há o encontro e os vestígios de um fenômeno e de uma consciência, mas mesmo o fenômeno só existe ligado ao que o precede ao que vem depois e ao que rodeia. (FRANCASTEL, 1973, p. 30)

A linguagem da Plasticenia ao criar conexões lúdicas em atmosferas oníricas, estetiza o fato de cada observador perceber de modo diferente cada imagem apresentada, traduzindo por

meio de imagens construídas a partir da pluralidade de significações, a visualidade contemporânea que possibilita a convivência de múltiplas interpretações da realidade. Imagens que provocam o contato direto com a sensibilidade do espectador e proporcionam fruição estética coletiva.

A linguagem da Plasticenia pode ser construída em espetáculos privados ou públicos. Em espaços públicos, as imagens plasticênicas produzidas pela linguagem da Plasticenia, manifestam-se como intervenções urbanas, criam fendas oníricas, costuradas por fios lúdicos, com o objetivo de capturar um público transeunte em teias de sonhos que evidenciam as tênues linhas que separam a realidade da imaginação.

1.1. FENDAS ONÍRICAS COSTURADAS POR FIOS LÚDICOS

Fendas oníricas são espaços imaginários construídos para demarcar territórios que abrigam imagens plasticênicas, que serão instaladas na topografia urbana. São imagens constituídas com seres humanos transformados em seres lúdicos, que constroem paisagens oníricas efêmeras para que todas as pessoas, que estejam perto delas, possam circular ao redor de objetos e figuras desfrutando de um sonho coletivo. As imagens são pretextos para a aglomeração pública que objetiva celebrar a sensibilidade coletiva. Construídas como fragmentos estéticos, as fendas oníricas implodem fronteiras que separam a realidade da imaginação. Seu objetivo é o de atrair pessoas criando um estado de fruição coletiva que não pertence à realidade cotidiana.

A construção de fendas oníricas possibilita o contato direto com a sensibilidade de quem as observa, proporcionando exercícios de visualização coletiva. Compostas por objetos e figuras que infiltram no cotidiano urbano, as fendas oníricas são compostas de variações de formas, volumes e texturas, que alternam uma dinâmica entre a permanência e o deslocamento, pelo tempo suficiente de criar uma realidade atemporal e estabelecer uma comunicação visual entre o real e a imaginação do público. Esse tempo depende da trajetória a ser percorrida pelas imagens e do fluxo dos fruidores. Tempo necessário para aglomerar pessoas ao entorno da imagem.

As fendas oníricas propiciam situações em que as percepções visuais das imagens plasticenicamente construídas contrastam com as imagens percebidas na realidade, causando

aos fruidores imediata desorientação sensorial para, a partir dela, propor situações que irão lidar com a imaginação tanto individual como coletiva.



Figura 1: Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjos 1, 2 e 3. Em deslocamento a caminho do Viaduto Santa Tereza. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa.

O espaço de apresentação deixa de ser um espelho da realidade e transforma-se numa janela para uma paisagem infinita, em que sequências de imagens determinarão ações sem um único diálogo. Imagens que são linguagem visual composta por autores visuais, os artistas plasticênicos. O trabalho com as fendas oníricas nasce na esfera do imaginário, morada dos mitos. Cada fenda onírica infiltrada na topografia urbana pretende provocar um estado lúdico e onírico coletivo. As imagens plasticênicas construídas para as fendas oníricas variam em extensão e duração. Materializam-se sob um único princípio: ação e não-reação. Mesmo durante os deslocamentos a neutralidade é mantida. As figuras não reagem às provocações dos fruidores. São imagens imóveis, figuras congeladas que se apresentam em silêncio, alternando deslocamento e congelamento, que em geral dura de dez a vinte minutos.

O trabalho com imagens em congelamento sob o princípio de “ação/não-reação” significa que as figuras ludiconíricas que formam as imagens plasticênicas, não podem satisfazer a

curiosidade do público capturado por uma fenda onírica, que necessita perceber que é inútil estabelecer um contato real com as mesmas.

Desse modo, as fendas oníricas criam oportunidades para que o público comece a interagir entre as pessoas que o compõe: comentam, fazem suposições sobre o que estão vendo, andam ao redor das figuras e objetos, tornam-se sem saber, parte da imagem. E em sua maioria, deixam as fendas oníricas sem o entendimento esperado, porque nelas, além da percepção das imagens, nada foi revelado. A Plasticenia consiste em uma linguagem visual, direcionada à comunicação direta com a sensibilidade, por isso, cada parte de uma fenda onírica abriga um conjunto de signos a serem decodificados de acordo com a interpretação individual, única e intrasferível.

1.1.1. Fenda Onírica 1: Os Primitivos

A fenda onírica “Os Primitivos” foi construída no curso de Teatro Paisagístico, oferecido pelo FIT-BH – Festival Internacional de Teatro de Belo Horizonte, no ano de 1996. Dividida em três imagens plasticênicas.

Imagem plasticênica 1: “O Ovo da Dina”, imagem plasticênica 2: “Carro das Cavernas em Fuga”, imagem plasticênica 3: “Dinassaura em Captura”. Entre as imagens, nota-se a presença de primitivos que correm livres. Serão eles os responsáveis pelo equilíbrio entre as ações de deslocamento e congelamento, bem como, estarão aptos a resolver imprevistos?

1.1.1.1. Imagem Plasticênica 1: O Ovo da Dina

Três primitivos em fuga, empurrando o ovo de uma dinassaura. Demonstram pertencer a mesma tribo, porque se vestem de modo similar e aparentam possuir os mesmos hábitos (gritam de alegria ao empurrarem o ovo gigante). As vestimentas foram confeccionadas a partir de restos de carpete, tecido de algodão e cordas. As perucas confeccionadas com tiras de carpete e cordas desfiadas. O ovo foi construído com varas de bambu arqueadas, cobertas por telas de arame e tiras de tecido de algodão. No interior do ovo, centenas de latas de refrigerante com uma variedade de materiais em cada uma delas, causavam uma sonoridade inusitada quando movimentado.



Figura 2. Fenda Onírica Ovo da Dina. Em deslocamento na avenida Afonso Pena. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa

A apresentação em deslocamento da primeira imagem ocorre de modo independente das outras que se seguem. A intenção é fazer com que a imagem desperte o maior número possível de pessoas que a irão seguir e, assim que isso acontece, chega o momento da imagem entrar em congelamento, seguindo o princípio da não-ação.

1.1.1.2. Imagem plasticênica 2: Carro das Cavernas em Fuga

A imagem plasticênica 2 entra em deslocamento logo que a imagem plasticênica 1 entra em congelamento. Assim, enquanto os Primitivos, que roubaram o ovo da dinassaura, descansam exaustos, formando uma fenda onírica com a participação do público transeunte, que chega curioso para ver de perto as figuras e os objetos apresentados, começa a perceber ao longe, a aproximação da imagem plasticênica 2: Carro das Cavernas em Fuga.



Figura 3. Fenda Onírica A Fuga no Carro das Caverna. Em deslocamento na Avenida Santos Dumont. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa

Assim, a fenda onírica aumenta em sua extensão quando percebe-se que os Primitivos, que empurravam o ovo da dinassaura, estão sendo perseguidos pelos Primitivos que se encontram em fuga dentro do carro das cavernas. Pelas vestimentas aparentam pertencer ao mesmo grupo, todos perseguindo o mesmo objetivo: levar o ovo para algum lugar. A imagem promove a lembrança da família “Flintstones”, que se encontra no imaginário coletivo.

Os materiais utilizados na construção do carro foram tubos de PVC cobertos por tiras de carpete, do modo mais rústico possível e cordas de sisal seguram a estrutura. As rodas foram feitas com telas de arame e preenchidas com jornais e tiras de carpete. As vestimentas apresentam os mesmos materiais dos primitivos da imagem plasticênica 1: restos de carpete, cordas de sisal desfiada compondo perucas e tecido de algodão colados com estopa.

Todas as imagens saíram do galpão da Escola de Engenharia da UFMG e percorreram as avenidas dos Andradas, Santos Dumont e Afonso Pena, e as praças Sete e da Rodoviária.

1.1.1.3. Imagem plasticênica 3: Dinassaura em Captura

A imagem plasticênica 3 entra em deslocamento logo que as imagens plasticênicas 1 e 2 saíram do congelamento. Assim, a fenda onírica se completa em extensão, primeiro, com a imagem dos Primitivos que rolam um ovo gigante, seguidos por outros primitivos que seguem no carro das cavernas e são perseguidos pela Dinossaura, que corre para resgatar seu ovo.



Figura 4. Fenda Onírica Dinassaura em Captura. Em deslocamento na Avenida Santos Dumont. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manuel Serpa

A construção da dinossaura seguiu os mesmos princípios de reaproveitamento e foi feita com restos de carpete, jornais e cordas de sisal desfiadas para dar volume. A estrutura do corpo foi mantida com os arcos feitos por canos de PVC arqueados. Na ponta de cada arco, um primitivo cuidava da sustentação do objeto.



Figura 5. Fenda Onírica Os Primitivos. Em congelamento na Praça Sete. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manuel Serpa



Figura 6. Fenda Onírica Dinassaura em Captura. Em congelamento na Avenida Afonso Pena. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manuel Serpa

1.1.2. Fenda Onírica 2: Viaduto dos Anjos

A fenda onírica “O Viaduto dos Anjos” foi formada pelos mesmos participantes que construíram “Os Primitivos”, no curso de Teatro Paisagístico do FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, no ano de 1996. Desta vez, a fenda seria apresentada em uma imagem plasticênica: “O Viaduto dos Anjos”. A fenda onírica construída espalhou anjos por toda a extensão do viaduto que liga o Centro de Belo Horizonte ao bairro de Santa Tereza. Em cada arco e em cada poste, um anjo. A visão dos anjos espalhados criava a atmosfera onírica pretendida pela fenda.

Cada anjo foi construído por um artista plasticênico, que, em conjunto, atua nas imagens como figuras ludiconíricas. O tempo de congelamento da imagem foi de 20 minutos. Tempo suficiente para atrair e capturar o público que torna completa a fenda onírica. Os anjos saíram do galpão da Escola de Engenharia da UFMG e seguiram pela rua da Bahia em direção ao viaduto, momento em que a fenda atua como uma imagem plasticênica em deslocamento, despertando estranhamento e curiosidade aos transeuntes que, na maioria das vezes, seguem e permanecem durante toda a apresentação.



Figura 7. Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjos 4 e 5. Em congelamento no Viaduto Santa Tereza. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa

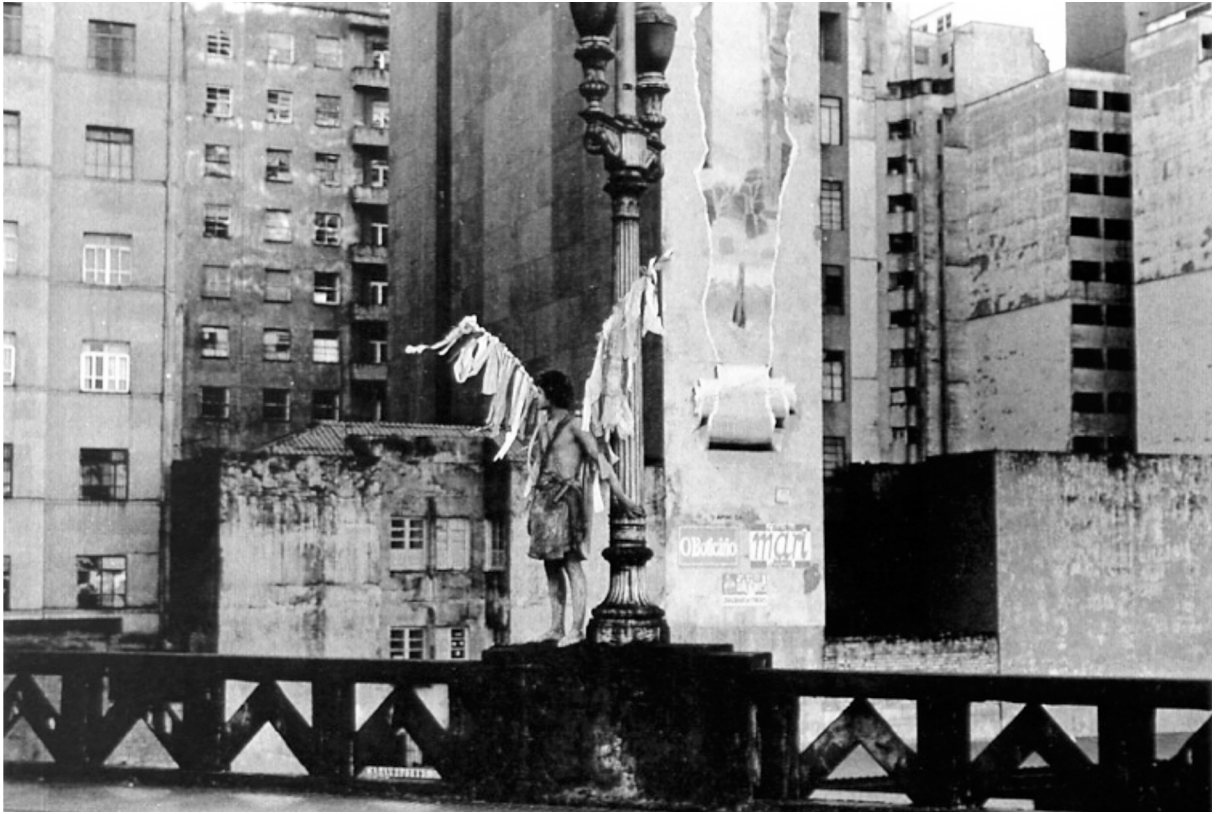


Figura 8. Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjo 6. Em congelamento no Viaduto Santa Tereza. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa



Figura 9. Fenda Onírica Viaduto dos Anjos – anjos 4 e 7. Em congelamento no Viaduto Santa Tereza. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa

1.1.3. Fenda Onírica 3: O Peixe do Zum Zum Zum lá no meio do mar

A fenda onírica “O Peixe do Zum Zum Zum lá no meio do mar” foi criada no curso de Teatro de Objetos, ministrado em Santa Luzia, a convite da companhia de teatro “Sonho e Drama” para participação em uma edição especial no FIT-BH – Festival Internacional de Teatro de Belo Horizonte, no ano de 1997. Foi uma fenda onírica de uma única imagem plasticênica, apresentada em deslocamento, como parte de um cortejo onde vários outros grupos também iriam se apresentar.



Figura 10. Fenda Onírica O Peixe. Em deslocamento e em construção. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1997. Acervo pessoal. Foto da esquerda “Zum Zum Zum lá no meio do mar”, autoria Guto Muniz, livro “Rever o FIT”, p.120.

Um peixe com características oníricas foi escolhido para carregar três objetos que simbolizam conhecidos monumentos da cidade de Belo Horizonte: o obelisco da Praça Sete, o viaduto que liga o Centro da cidade ao bairro de Santa Tereza e a torre da Igreja de São Francisco de Assis, na Pampulha, criada por Niemayer.

A estrutura do peixe foi construída a partir de um caminhão, que recebeu em suas laterais, varas de bambu envergadas na forma de peixe e cobertas por telas de arames. Nas telas, seguindo o mesmo princípio de reaproveitamento de materiais, que circulam acessíveis a todos, foram penduradas inúmeras tampas e fundos de latas de alumínio de refrigerante, além de pets inteiras e em tiras.



Figura 11. Fenda Onírica O Peixe 1. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1997. Acervo pessoal.



Figura 12. Fenda Onírica O Peixe 2, em construção. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1997. Acervo pessoal.



Figura 13. Fenda Onírica O Peixe 3. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro. Belo Horizonte, 1997. Acervo pessoal.

No curso, os participantes, formados por crianças e adolescentes, entraram em contato com as diferentes formas de atuação por meio de imagens e conceberam, construíram e apresentaram, cada um, sua respectiva figura ludiconírica, compondo a fenda formada pelo peixe. Os materiais utilizados foram jornais, plástico, papelão, câmaras de pneu, tampinhas de garrafa, talheres de plástico, folhas de alumínio usadas em tipografia, madeira, rodas de rolimã, meias finas, sacos de rafia e cola de madeira.

O ponto de encontro dos três monumentos, que transformavam o objeto em uma única escultura, foi trabalhado do seguinte modo: o Viaduto Santa Tereza foi acoplado ao obelisco da Praça Sete por carrinhos de papelão e plástico, feitos à mão pelas crianças, que deixaram registradas as marcas das mãos na base do obelisco. Na torre da Igreja de São Francisco, bonecos de plástico cortados ao meio, com asas de tela de arame e estopa, fizeram a junção entre os monumentos simbolizando crianças de rua, na intenção de mostrá-las abandonadas, como se fossem a argamassa.

1.1.4. Fenda Onírica 4: O Parque da Imaginação

A fenda onírica “O Parque da Imaginação”, foi criada no 27º Festival de Inverno da UFMG, em Ouro Preto, no ano de 1995. O curso de Plasticenia foi realizado sob o nome de “Teatro em Espaços Não Convencionais”. A concepção de um parque de figuras surgiu a partir do local escolhido para as apresentações, o Morro da Forca. Assim conhecido por ser o local em que condenados eram enforcados.



Figura 14. Parque da Imaginação – Figura Ludicônica. Curso “Teatro em Espaços Não Convencionais”. 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

A plasticização de um espaço histórico, repleto de lembranças associadas a dor, inspirou os participantes a construir figuras ludicônicas, aparições concebidas de modo onírico que apresentam-se de modo lúdico. Materialização de seres imaginários que se movimentam pelo espaço do morro, como se nunca estivessem em outro local. As figuras relacionam entre si agindo como se o público não estivesse presente. E nas mentes dos artistas plasticênicos uma pergunta: como seres imaginários se relacionam com seres reais?



Figura 15. Plasticização do espaço de entrada do público. Curso "Teatro em Espaços Não Convencionais". 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques



Figura 16. Fenda Onírica Parque da Imaginação 1 – Imagem Plasticênica Anjos no Balanço. Curso "Teatro em Espaços Não Convencionais". 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

A fenda onírica transforma o espaço em um local de sonho coletivo, onde o público se percebe como parte do que observa. As diferentes partes das imagens plasticênicas que compõem a totalidade da fenda onírica, manifestam-se de modo autônomo, trata-se de uma sequência de fragmentos de realidades desconectadas, visões, como as que temos quando sonhamos.



Figura 17. Fenda Onírica Parque da Imaginação 2 – Imagem Plasticênica Anjos. Curso “Teatro em Espaços Não Convencionais”. 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

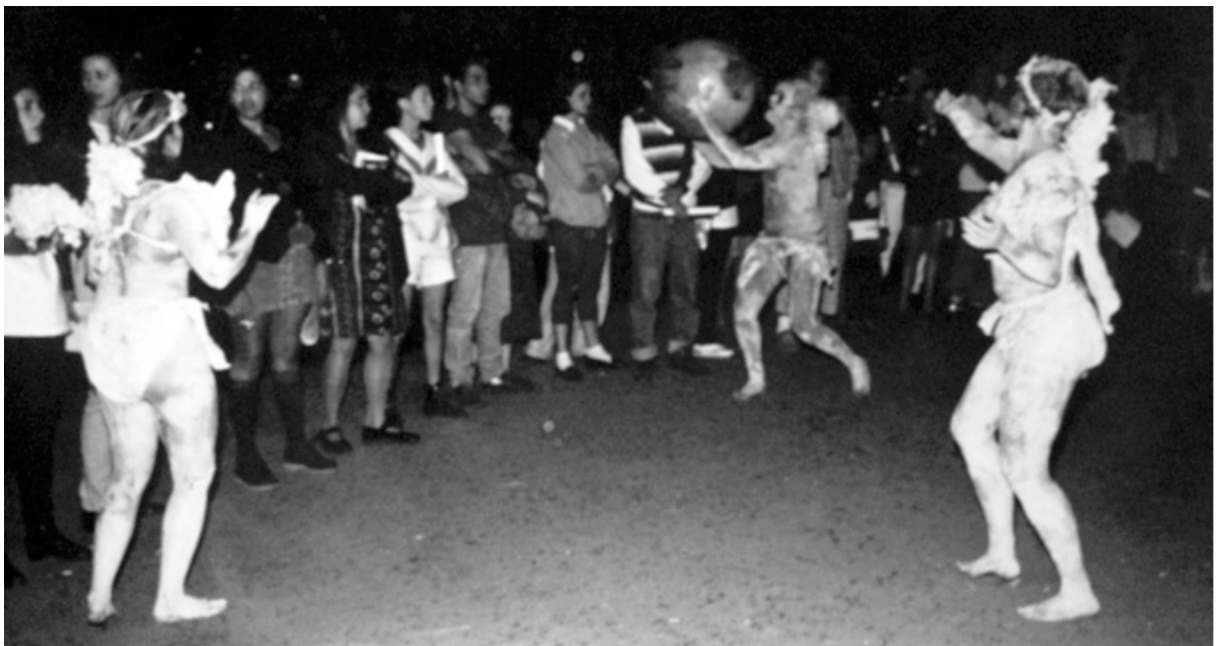


Figura 18. Fenda Onírica Parque da Imaginação 3 – Imagem plasticênica Anjos. Curso “Teatro em Espaços Não Convencionais”. 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques



Figura 19. Imagem Plasticênica. Curso "Teatro em Espaços Não Convencionais". 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques



Figura 20. Ilustração de Ana Göbel de uma imagem plasticênica, onde é possível ver o chover fugindo do homem-pássaro. Curso "Teatro em Espaços Não Convencionais". 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques



Figura 21. Parque da Imaginação – Figuras Ludicônicas. Curso “Teatro em Espaços Não Convencionais”. 27º Festival de Inverno da UFMG. Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

1.2. ESCULTURAS VESTÍVEIS

As instalações plasticênicas materializam-se a partir do momento em que os artistas plasticênicos concebem, constroem, vestem e movimentam esculturas, escolhendo, ainda, quais serão as interferências visuais que estas esculturas vestíveis representarão nas imagens plasticênicas. Quando um objeto de vestir é, simultaneamente, uma escultura, ele pode ser retirado do corpo, desvestido, para se transformar em outro objeto. Inspirados pelos movimentos do corpo nos espaços e, ao mesmo tempo, recebendo a influência dos espaços que acolherão as esculturas sem corpos, as instalações plasticênicas desafiam a percepção dos fruidores das imagens ao codificarem novos signos para os mesmos objetos.

1.2.1. Escultura Vestível 1: Candelabra



Figura 22. Instalação Plasticênica Candelabra. Escultura Vestível em imagem plasticênica. Apresentação em Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Theo Cappon

A escultura vestível antes de tornar-se uma instalação fez parte de uma imagem plasticênica ao retirar as mãos da posição de repouso sobre o peito e queimar algumas folhas secas da saia nas velinhas espalhadas pela escultura. Os materiais utilizados para a sua construção foram: aros, câmeras de ar e pneus de bicicletas, tela de arame, folhas secas caídas no outono, latas de conserva de alimentos em tamanhos variados, tiras de alumínio, arames e velas.

1.2.2. Escultura Vestível 2: Máscaras Corporais

As instalações plasticênicas “Máscaras Corporais” foram criadas para estimular a qualidade visual dos gestos das figuras ludiconíricas. Concebidas em materiais diversos, como plástico, metal, madeira e papel para serem acopladas em diferentes partes do corpo.

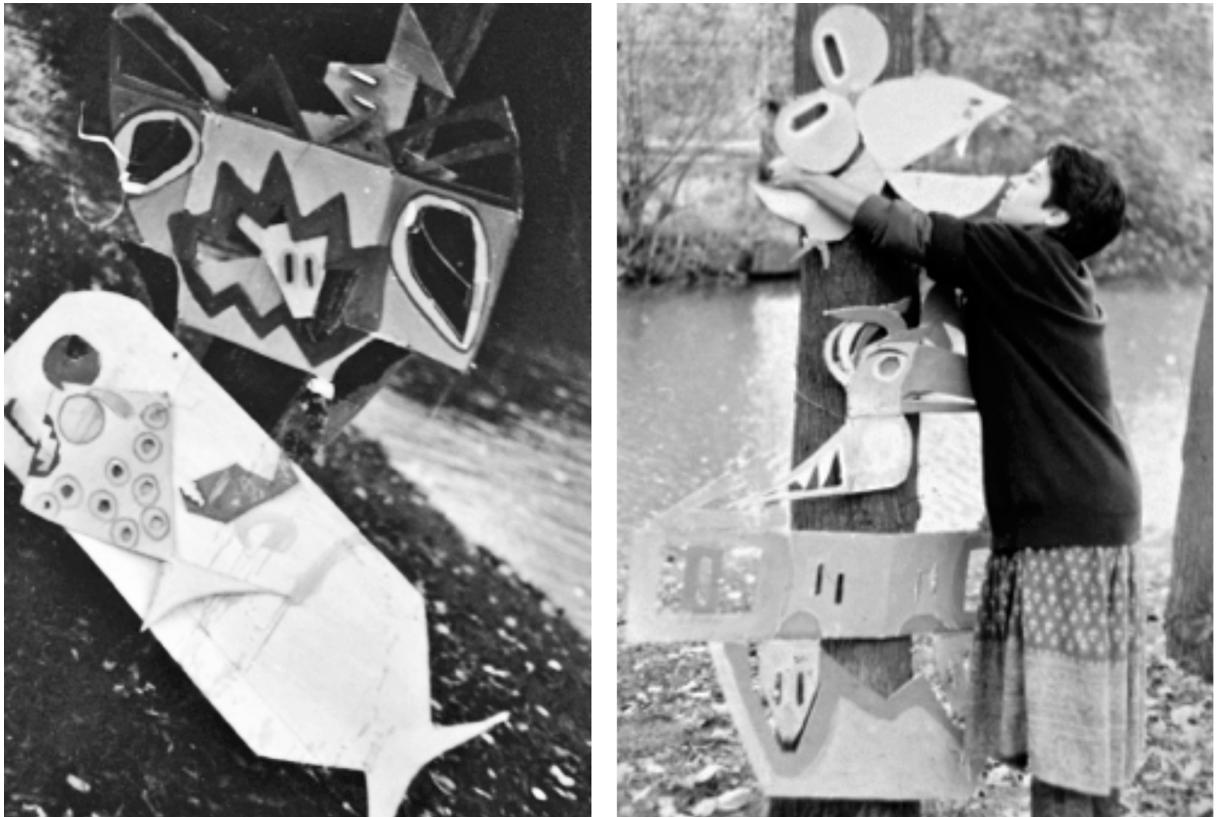


Figura 23. Máscaras Corporais 1. Apresentação em Amsterdam, Holanda, 1992. Fonte: Teo Cappon

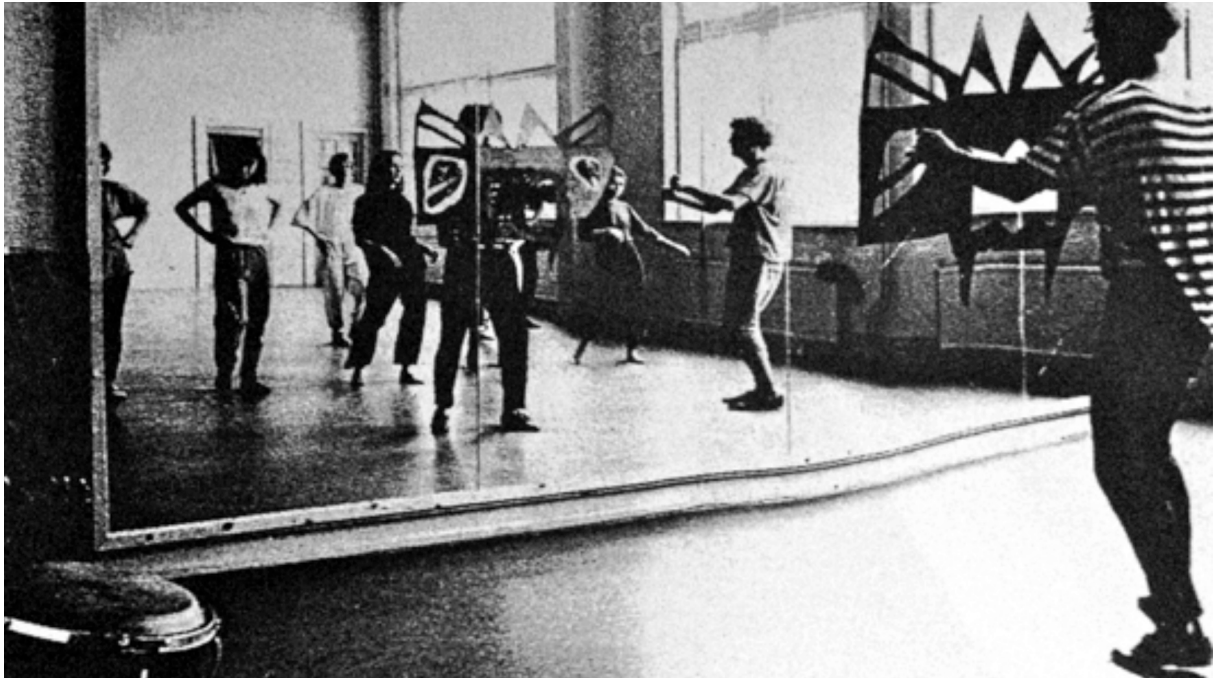


Figura 24. Máscaras Corporais 2. Apresentação em Amsterdam, Holanda, 1992. Fonte: Teo Cappon

1.2.3. Escultura Vestível 3: Ganesha

Ganesha é um dos mais conhecidos e venerados deuses do hinduísmo. Filho de Shiva e Parvati, representa fortuna e sabedoria. Acredita-se que remove os obstáculos físicos e espirituais. Ganesha é o som primordial, *om*, do qual todos os hinos teriam nascido. Ele representa o perfeito equilíbrio entre força e bondade, poder e beleza.



Figura 25. Escultura Vestível Ganesha – Om Shri Ganeshaya Namah. Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Theo Cappon

Como imagem plástica, a escultura vestível foi construída com latas de conserva de alimentos e refrigerante cortadas e amarradas por um fio, tampas de garrafas, lacres de alumínio de refrigerante, rede em cores variadas, embalagem de legumes e frutas. Tira de metal soldada e

fios de cobre modeladas à mão. Como uma imagem cênica, a escultura vestível torna-se um chapéu para a dança da fortuna no desenrolar da imagem cênica.

1.2.4. Escultura Vestível 4: Shiva Nataraja

Shiva é “o transformador”, destrói para reconstruir. A escultura vestível apresenta a divindade como o rei (raja) dos dançarinos (nata). Dentro de um círculo de fogo, símbolo da renovação, a imagem de Shiva aparece para dançar, criar, conservar e destruir o universo. Representa o eterno movimento do universo que apresenta-se em contrastes, cabelos esvoaçantes e olhos parados em meditação.



Figura 26. Escultura Vestível Shiva Nataraja. Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Theo Cappon

Como imagem plástica foi construída a partir de um aro de bicicleta, um vergalhão de ferro, fitas de metal modeladas e velas modeladas à mão. A cabeça é pendurada na estrutura como

um móbile, os pés soldados e os braços soltos permitindo que a escultura seja vestida e se torne uma instalação plasticênica.

1.2.5. Escultura Vestível 5: Butoka

Butô é uma dança japonesa criada na década de 1950 e popularizada na década de 1970, que subverte as convenções da dança tradicional, expressando a individualidade do dançarino, conhecido como butoka. A filosofia do Butô é libertar-se das formas do corpo e do pensamento.



Figura 27. Escultura Vestível Butoka. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

Butoka é uma escultura vestível concebida para uma dança Butô, em que a motivação para os movimentos originam-se da vontade de ir ao banheiro. Como imagem cênica, as contrações, gestos e os sons guturais estabelecidos, objetivam que a figura ludiconírica que o materializa esteja primeiro em cólicas, no chão, e depois, aos poucos, vai se levantando para vestir o kimono e a máscara, dança e, em seguida, deixa a escultura vestível como uma instalação plasticênica. A imagem plástica foi construída com sacos de lixo e fita isolante. A máscara é feita com rolo de papel higiênico aberto e fita isolante, os cabelos são as sobras do plástico cortado dos sacos.

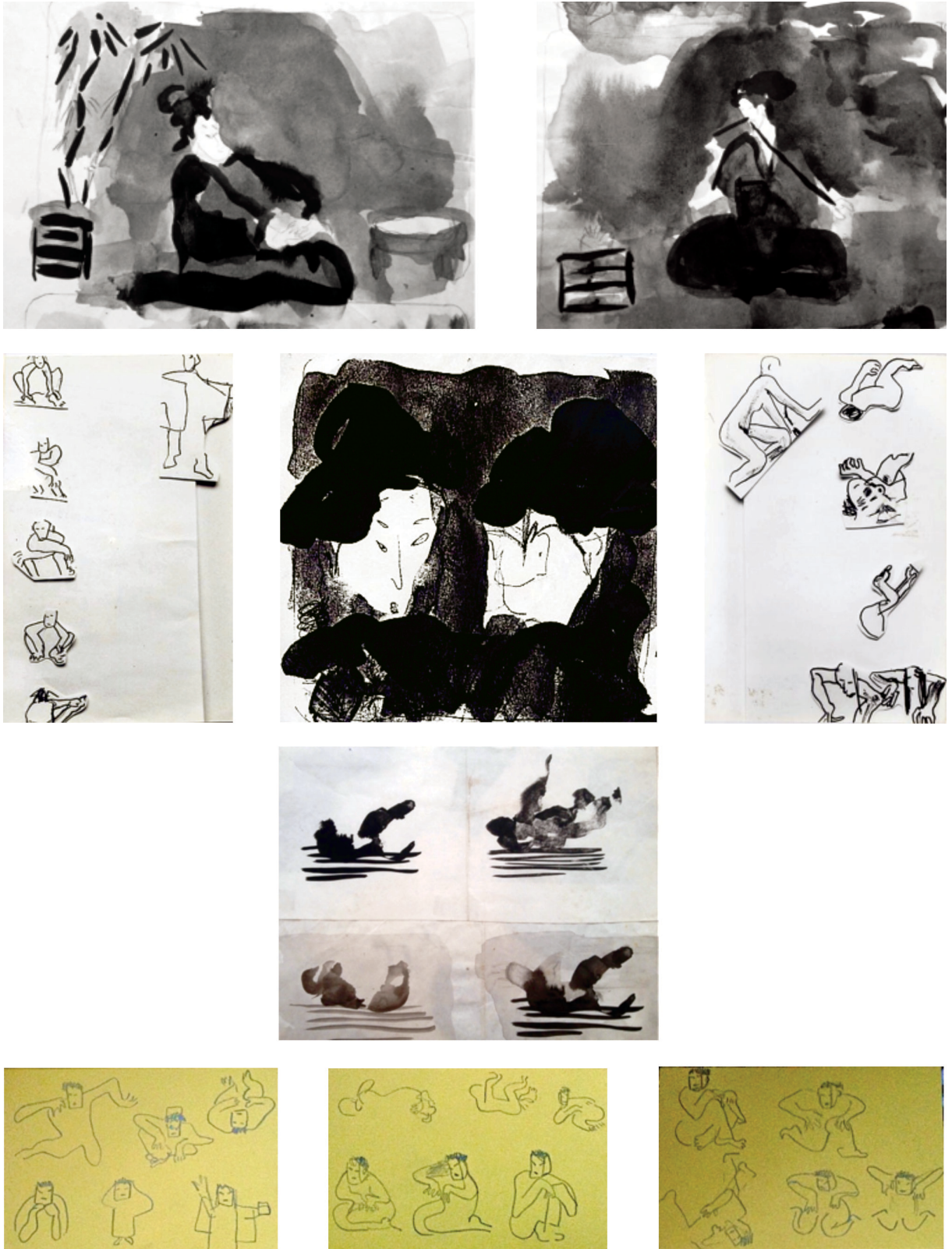


Figura 28. Estudos de movimentos para instalação plasticênica Butoka. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

1.3. INSTALAÇÕES PLASTICÊNICAS

1.3.1. Instalação Plasticênica 1: Okno

A palavra Okno significa janela em polonês. Como imagem plástica, o objeto foi construído para ser uma janela e tornar visíveis algumas lembranças da infância.



Figura 29. Estudo bidimensional para imagem plasticênica Okno 1. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

As imagens plasticênicas materializaram nesta instalação lembranças relacionadas à religiosidade, as montanhas de Minas Gerais e aos grupos de famílias encontrados nas procissões. Uma estrutura quadrada foi soldada com barras de ferro que poderia ser virada em vários ângulos e, em cada um deles, uma imagem foi relacionada às diferentes lembranças da infância a ser apresentada.

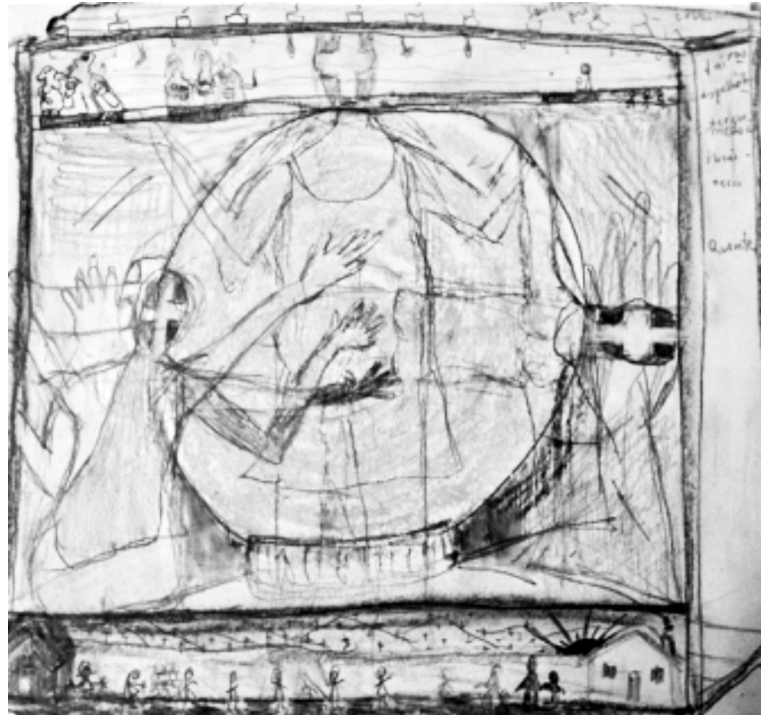


Figura 30. Estudo bidimensional para imagem plasticênica Okno 2. Amsterdã, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 31. Estudo tridimensional para imagem plasticênica Okno 3. Amsterdã, Holanda, 1993. Acervo pessoal

A imagem cênica inicia-se com o movimento de duas figuras de crianças, cortadas em uma chapa de ferro, que deslizam em direção uma da outra e se encontram sob uma árvore que fica no meio da janela. Ao fundo a paisagem de um cemitério. A estrutura da janela está no chão.

A imagem é uma miniatura, cada figura mede 5 centímetros, iluminada por velas que se encontram atrás do muro, entre as cruzes.

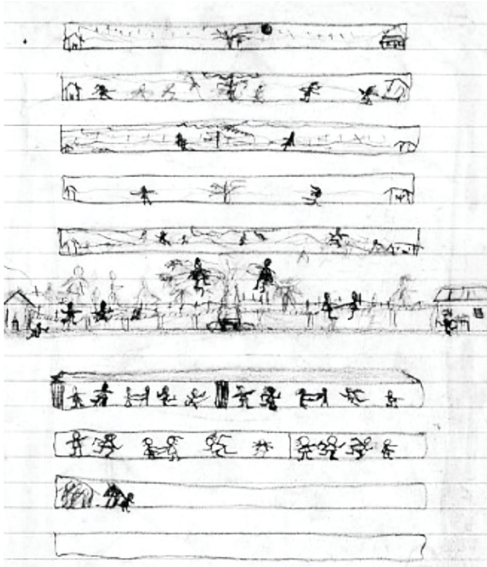


Figura 32. Estudos bi e tridimensionais para imagem plasticênica Okno 4. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 33. Estudos bi e tridimensionais para imagem plasticênica Okno 5. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

Quando se vira a janela aparece a imagem de uma família amontoada que desloca-se à luz de uma pequena vela, uma outra família, desloca-se numa paisagem de montanhas com uma igreja no meio do caminho. Em seguida, a luz do ambiente torna-se intensa revelando uma figura ludiconírica que aparece atrás de uma folha de alumínio, como se estivesse no cemitério. A folha foi costurada nas extremidades da janela e pode ser movimentada provocando o som de trovão. A partir daí a imagem apresenta-se em escala natural, até que a figura abandona a janela, deixando-a como uma instalação plasticênica. Alguns materiais

utilizados são: placa de compensado, chapa de metal enferrujada, pingos de solda, tiras de câmara de ar e gesso.



Figura 34. Apresentação da imagem plasticênica Okno. Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Andreas Venlo

1.3.2. Instalação Plasticênica 2: Figura Caída

Esta instalação plasticênica foi criada em dezembro de 1993, para celebrar a reinauguração da última estação de trem “S Bahnhof Westend” que ainda não havia sido ativada, entre o trecho oriental e o ocidental, depois da queda do muro em Berlim.



Figura 35. Instalação Gevalle Figuur 1, de Cibele Navarro. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1993. Fonte: Thomas Laue

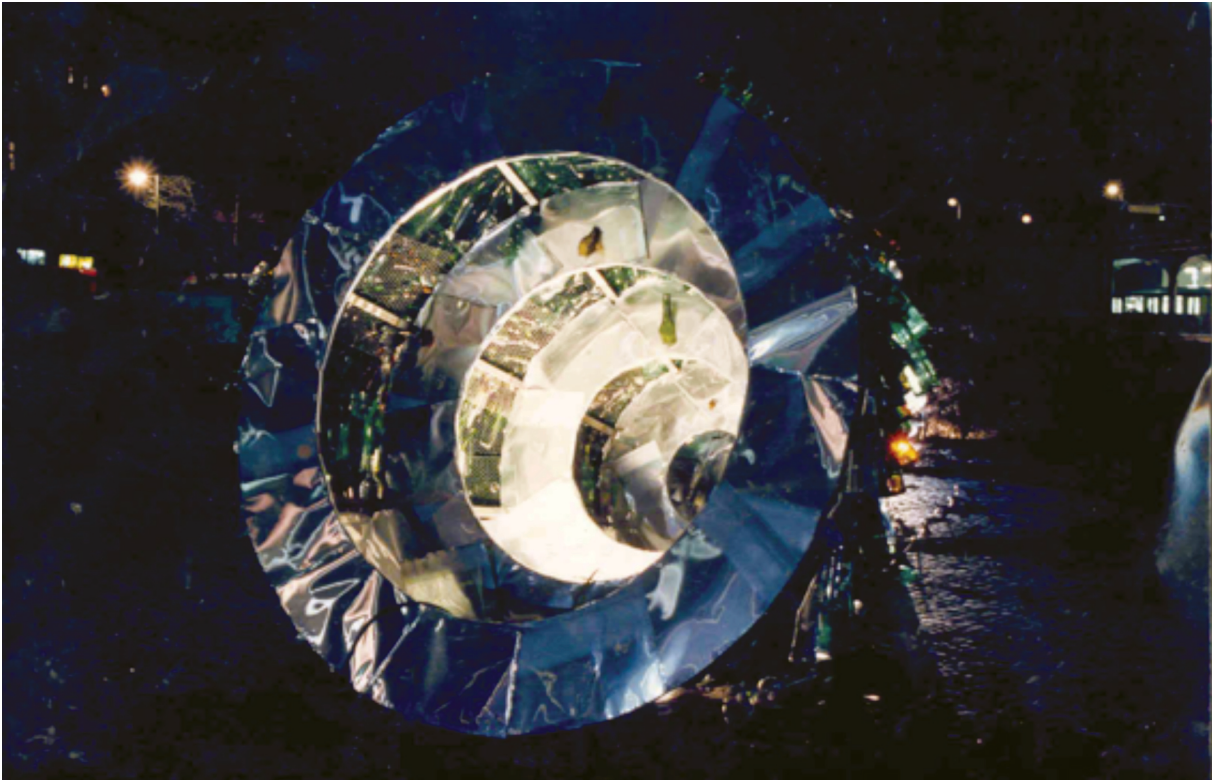


Figura 36. Instalação Gevallen Figuur 2, de Cibele Navarro. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1993. Fonte: Thomas Laue

A instalação foi concebida como a figura de uma mulher caída de tanto beber, com a saia confeccionada por garrafas de vinho. Em sua saia, aproximadamente, 300 garrafas de vinho, coletadas, limpas, que tiveram os rótulos retirados e foram amarradas pelo gargalo em uma tela de arame. Outros materiais utilizados foram: cinco anéis de madeira cortados em tamanhos crescentes, para que saia tivesse a forma de um cone de Natal (era Dezembro), arame e folhas de alumínio usadas para tipografia que cobriam os anéis. No rosto, no tronco e na parte de dentro da saia, cacos de vidro. A parte interna da saia era forrada de cacos de vidro e, uma câmara de Super 8, passava um filme, de dentro para fora, deixando perceptível apenas o movimento das imagens nos vidros. Medidas: dois metros de diâmetro por três de altura.

1.4. FIGURAS LUDICONÍRICAS INSPIRADAS NA MITOLOGIA

Paradoxalmente, sabemos mais a respeito de símbolos mitológicos que qualquer outra das gerações que nos precederam. A verdade é que os homens do passado não pensavam nos seus símbolos. Viviam-nos e eram inconscientemente estimulados pelos seus significados. (JUNG, 1977 p.81)

1.4.1. Figura Ludiconímica 1: Pasífae

Rainha da ilha de Creta, esposa do rei Minos e sacerdotisa nos rituais dedicados à lua. Netuno (Poseidon), o soberano dos mares, numa noite de lua cheia fez surgir, do mar da ilha, um touro de beleza irresistível por quem Pasífae se apaixonou. Segundo a mitologia, uma vingança contra a hibrys cometida por Minos – que não sacrificou um touro de igual beleza enviado por Netuno.



Figura 37. Estudo bidimensional para figura plasticênica 1 – Pasífae rainha de Creta e sacerdotisa da lua. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 38. Estudo bidimensional para figura plasticênica 2. Pasífae inicia rituais em homenagem à lua. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

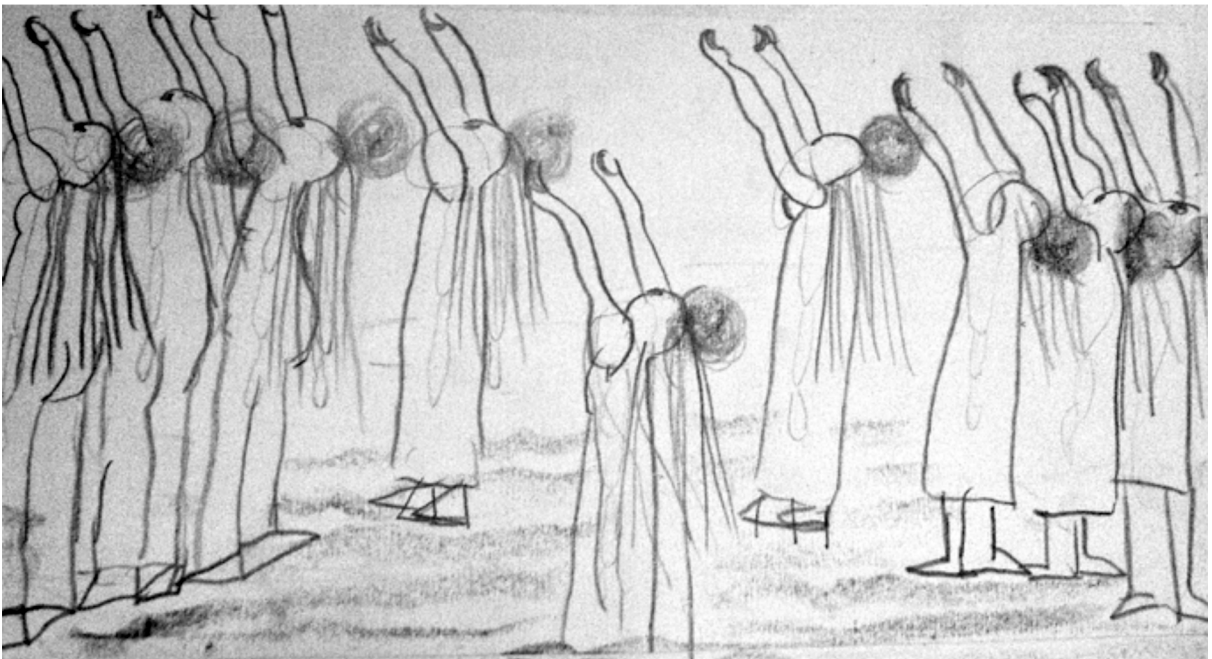


Figura 39. Estudo bidimensional para figura plasticênica 3. Pasífae inicia rituais em homenagem à lua. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 40. Estudo bidimensional para figura plasticênica 4. Pasífae inicia rituais em homenagem à lua. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

A imagem cênica inicia-se com o espaço de representação vazio. O primeiro estímulo é sonoro, o som de uma porta de ferro que se desenrola (as imagens plasticênicas são construídas a partir das características encontradas no espaço). Sons de sinos ao vento. Aparece a figura de Pasífae, da esquerda para a direita, traçando uma linha reta no espaço, nas pontas dos pés e a cada passo dado, lateralmente, faz soar os sinos que compõem a escultura. No meio da trajetória pára, tocando a escultura no chão, flexionando para isso as pernas e, simultaneamente, fechando os braços.



Figura 41. Figura Ludiconírica Pasífae. Rainha de Creta festida como sacerdotisa da lua. Apresentação em Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Teo Cappon

Em silêncio une as metades de uma roda de bicicleta que tem nas mãos, até formar uma lua cheia, o que simboliza o seu ritual. Quando essas duas metades se encontram, uma porta de aço se desenrola, com o som característico, e revela a figura do touro, construída a partir de dois carros de supermercado (a parte de baixo se tornou a cara do touro, o ferro lateral foi virado para fora construindo os chifres). Traçando o mesmo percurso feito pela rainha, que se afasta para que ele passe. As hastes, de apoio das mãos, foram retiradas dos carrinhos e soldadas como um pênis, que balança quando a figura se movimenta.

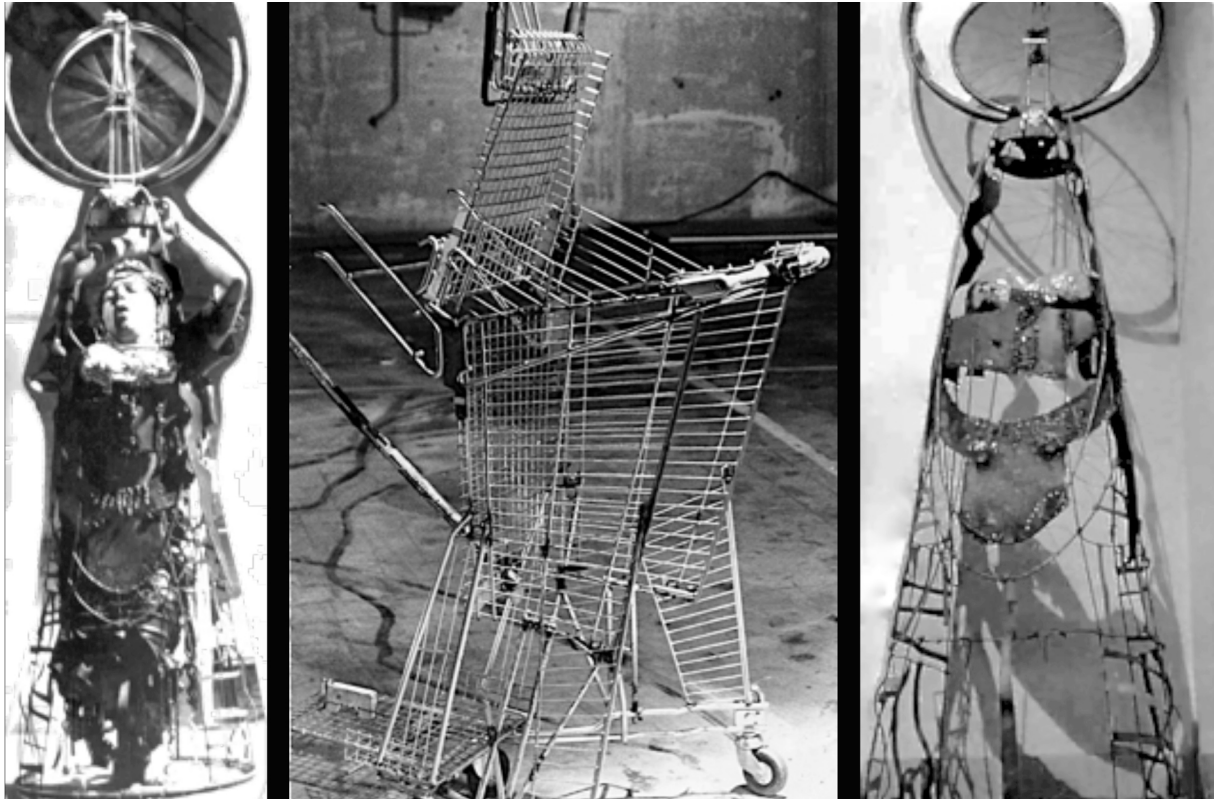


Figura 42. Figuras Ludiconíricas 1. Pasífae despindo a vestimenta de sacerdotisa, o touro de Poseidon e figura ludiconírica transformada em instalação plasticênica. Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Teo Cappon

Alucinada pelo inexplicável amor carnal que sente pelo touro, Pasífae sacode a escultura que se torna sonora, por causa dos sinos e de um fio de aço que estão presos à roda. O touro de Poseidon passa direto em uma linha reta pelo espaço. De modo incontrolável, a rainha, que estava vestida de sacerdotisa, quando vê o touro, enviado por Netuno, sai das águas do mar, deixa a escultura vestível e, no espaço, sai correndo atrás dele.

Sem sucesso, Pasífae recorre a Daedalus, pai de Ícarus, e o mais ilustre inventor da ilha de Creta. Confessa a ele seu bizarro desejo e exige uma solução, quando é surpreendida pela rapidez do inventor que a entrega a chave para solução do inusitado problema.



Figura 43. Figuras Ludicônicas 2. Pasífae com vestimenta de rainha, Daedalus e a vaca. Apresentação em Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Teo Cappon

Acostumado a inventar solução para todos os problemas do palácio de Knossos, Daedalus informa à rainha que, aquela chave, era uma parte do corpo da vaca construída para que ela pudesse, de dentro dela, saciar seu incontrolável desejo. Extasiada, ela encaixa a chave na parte traseira da vaca. A vaca objeto destrava uma moeda com a qual ela paga a invenção. O público reconhece a indissociabilidade entre passado e presente contido no gesto mitológico e, simultaneamente, cotidiano, porque na Holanda, os carros de supermercado só se soltam quando uma moeda é inserida. Acomoda-se esperando ser empurrada até o local onde poderá encontrar o touro sem ser importunada, trajada agora como rainha. Trajes confeccionados inteiramente com câmeras de ar de pneus de bicicleta. Cheia de glamour, a rainha-sacerdotisa aprova a invenção e deixa o espaço languidamente.

Daedalus leva a rainha dentro da vaca até o pasto sem que o touro perceba. Desse encontro, a rainha engravida e concebe uma criatura híbrida, metade humana (que recebe o nome do pai, Minos) e metade animal (touro), gerando um outro ser mitológico: o Minotauro. Possesso e impotente diante da vingança de Netuno, o mortal rei Minos manda construir um labirinto para que a criatura jamais possa ser vista.

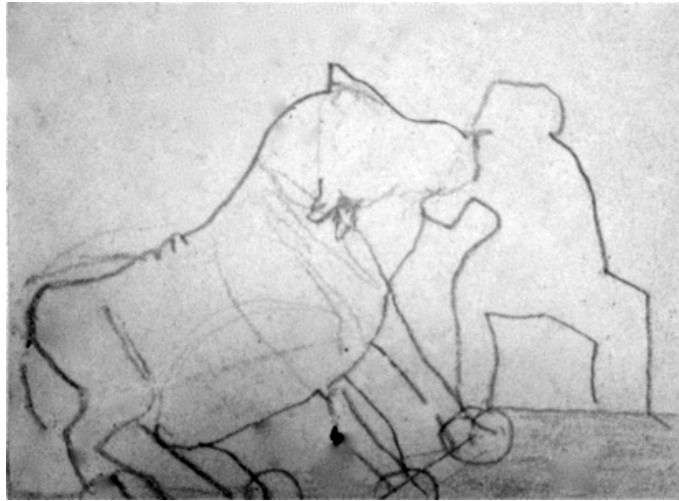


Figura 44. Estudo bidimensional para figura ludonírica 1. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 45. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 2 – rainha, touro e vaca. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

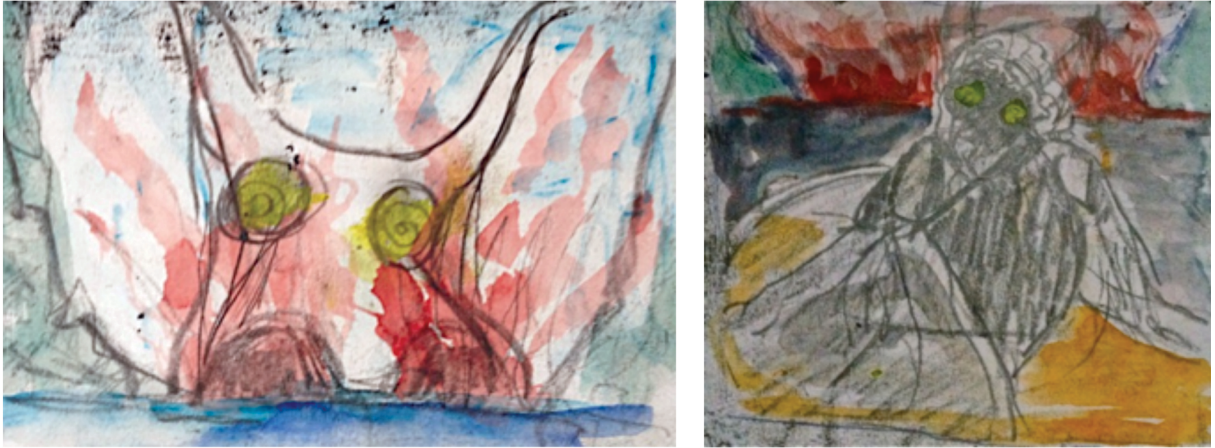


Figura 46. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 3. O touro de Poseidon e a tormenta de Pasifae. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

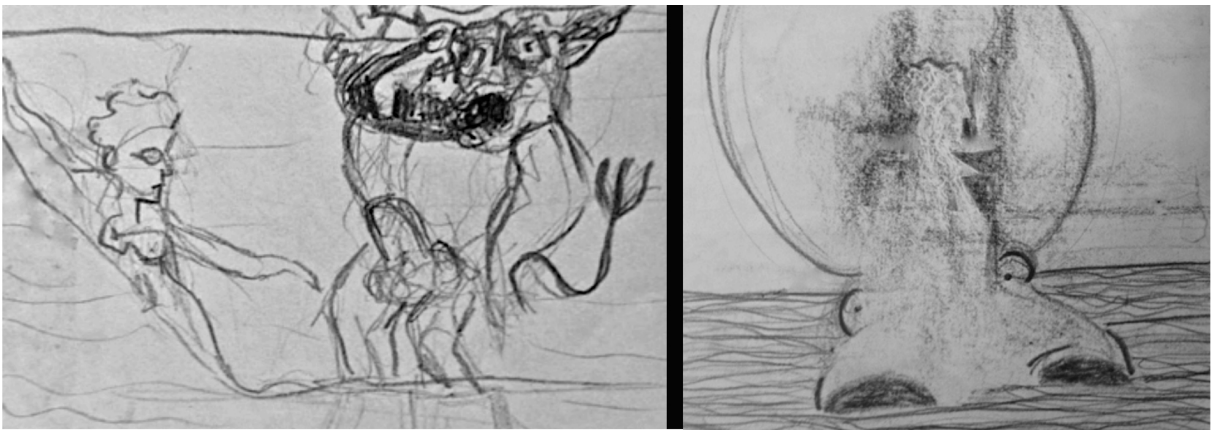


Figura 47. Estudos bidimensionais para figuras ludiconíricas 4. Pasifae e o touro de Poseidon. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 48. Estudos bidimensionais para figuras ludicônicas 5. Ritual entre Minos e Pasífae. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 49. Estudos bidimensionais para figuras ludicônicas 6. Ritual entre Minos e Pasífae. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

A imagem plástica de Pasífae foi composta por materiais e objetos contemporâneos de significado expressivo como: metais soldados, câmeras de ar, roda de bicicleta, pneu de carro e alumínio. Na parte superior da escultura vestível da rainha Pasífae, como uma coroa que fica no interior de um semi-círculo, simbolizando as fases da lua, foi soldada a metade de um aro e uma roda de bicicleta inteira, que ao girar, em contato com um fio de aço, emite o som dos metais em atrito. Dois vergalhões ligam o aro à cabeça da escultura, estruturando o objeto.

O peito foi moldado e batido em folha de alumínio. As alças do vestido recortadas de câmara de ar, equilibram a escultura vestível da figura ludiconírica. O cinturão foi feito com ferro cortado irregularmente e botões costurados por uma linha de cobre. Na saia a imagem do touro foi cortada e trabalhada com pingos de solda, os olhos dele são pequenos pedaços de uma carcaça enferrujada de carro, azul como o mar de Creta. Os cabelos do touro são de arame enrolado. Os sinos são canos de ferro cortados em diferentes tamanhos e pendurados. Duas mechas estilizadas de cabelo, cortadas na borracha de câmara de ar remetem aos cabelos das mulheres da ilha de Creta.



Figura 50. Figura Ludiconírica Pasífae. Apresentação em Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Martin Hejin.

1.4.2. Figura Ludiconírica 2: O Touro de Poseidon

Construído com dois carrinhos de supermercado, cortados e soldados, objeto do cotidiano escolhido para apresentar o mito do touro de Poseidon por meio de uma narrativa exclusivamente visual.



Figura 51. Estudos bidimensionais para a figura ludiconírica O Touro de Poseidon. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 52. Figura ludiconírica O Touro de Poseidon. Amsterdam, Holanda, 1993. Fonte: Martin Heijn

1.4.3. Figura Ludiconírica 3: O Minotauro

Grávida, a rainha Pasífae deixa em definitivo o espaço de representação, cumprindo o mesmo trajeto, a linha reta por onde entrou. Apenas gira, gira, gira e em cada giro, segurando a barriga, abre alternadamente as palmas das mãos que mostram as palavras Minos e Taurus. A figura do Minotauro foi construída com duas folhas de metal e ferro, como uma máscara, que pode ser usada na cabeça, ombros e quadris.

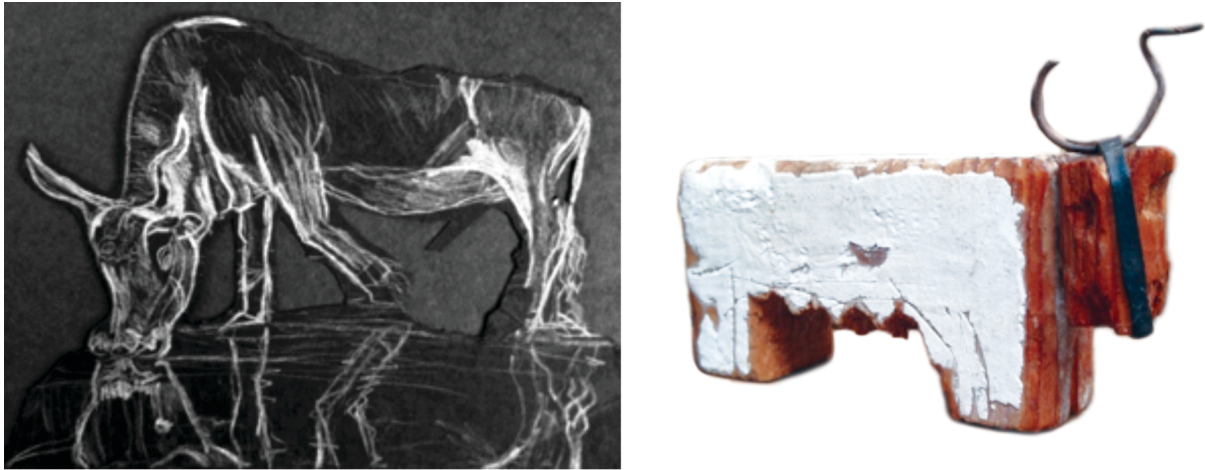


Figura 53. Estudos tridimensionais para figura ludiconírica do Minotauro. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal



Figura 54. Estudos bidimensionais e figura ludiconírica do Minotauro. Amsterdam, Holanda, 1993. Acervo pessoal

1.4.4. Figura Ludicônica 4: Gaia

Como imagens cênicas, todas as figuras ludicônicas que se seguem, foram construídas para a apresentação do texto “Anatron”, de Luiz Duarte da Rocha.

Segundo a mitologia grega, Gaia (Terra) é a deusa primordial, geradora de todos os deuses e um dos primeiros elementos surgidos na criação, junto ao ar, mar e céu. Materiais utilizados: sacos de laranja, fitas K7, garrafas pet, corda, algodão, bola de plástico e palha de cadeira (restos de forro encontrado aleatoriamente na rua). A concepção da figura sob os refletores sugere uma luz diluída, que emana das fitas, vivas como sangue, entrelaçadas como tramas da vida, como os destinos coletivos. A interferência das linhas verticais amarelas, do saco, como códigos de barra, identificando o DNA do produto.



Figura 55. Figura Ludicônica Gaia. Apresentação no Rio de Janeiro, 1995. Fonte: Silvana Marques

1.4.5. Figura Ludiconírica 5: Nix



Figura 56. Figura Ludiconírica Nix. Apresentação no Rio de Janeiro, 1995. Fonte: Silvana Marques.

Nix, filha de Chaos, rainha da noite na mitologia grega, mãe do Céu (Urano) e da Terra (Gaia). Representa também o sono e a morte, os sonhos e as angústias, a ternura e o engano. Como todo símbolo, apresenta ambiguidade: das trevas brota a luz da vida. O formato e o tamanho das unhas dão sentido de poder e perigo. O farol em sua testa confere independência para o deslocamento na escuridão da noite. A pesquisa desta figura ludiconírica envolveu o contraste entre materiais considerados nobres, como o cetim, e os alternativos, como a lanterna e parabrisa de carro, as unhas são de folha de alumínio de tipografia e os cabelos de câmara de ar de pneus de bicicleta.

1.4.6. Figura Ludiconírica 6: Afrodite

Uma das doze divindade gregas do Olimpo, deusa da beleza e do amor correspondente à romana Venus, porém, ao contrário da última, não representava apenas o amor sexual, mas também a afeição que sustenta a vida social. De acordo com as crenças mitológicas, foi nascida da espuma do mar gerada quando o pai dos titãs Urano foi castrado por seu filho Cronos. Este atirou os genitais cortados do pai ao mar, que começou a ferver e a espumar e promoveu a fecundação em Tálassa, deusa do mar. A mais antiga dos deuses olímpicos ergueu-se da espuma e foi levada pelas ondas até chegar a ilha de Chipre e assim Kypris (= cipriota) foi um dos vários adjetivos que lhe foram atribuídos.

O material utilizado foi jersey e ilhós para o corpo; no turbante, sacos de rafia desfiados e; nos brincos, formas de empada com bolinha de gude.



Figura 57. Figura Ludiconírica Afrodite. Apresentação no Rio de Janeiro, 1995. Fonte: Silvana Marques

1.4.7. Figura Ludiconírica 7: Ninfa

Ninfas são divindades das águas claras, fontes e nascentes. Vivem também nas cavernas e em lugares úmidos. Simbolizam a tentação da loucura heróica, desejo de devaneio, de expandir em feitos, sobretudo eróticos.

Material utilizado: jersey, ilhós, câmara de ar e flores secas



Figura 58. Figura Ludiconírica Ninfa. Apresentação no Rio de Janeiro, 1995. Fonte: Silvana Marques

1.4.8. Figura Ludiconírica 8: Cronos

O mais jovem dos Titãs, filho de Urano, encerra a primeira geração dos deuses cortando fora os testículos do pai. Para não ser destronado por causa da progenidade, segundo a predição de seus pais, devora os próprios filhos logo que nascem.

Material utilizado: estopa, sacos de aniagem, restos de bonecas e objetos variados.



Figura 59. Figura Ludiconírica Cronos. Apresentação no Rio de Janeiro, 1995. Fonte: Silvana Marques

1.4.9. Figura Ludiconírica 9: Tirésias

Tirésias foi um profeta cego da cidade de Tebas. Segundo a mitologia, passou sete anos como mulher. Esta figura ludiconírica foi concebida para deslocamento no espaço com pequenos gestos. Assim, mãos e pés encontram-se amarrados nos nós que tramam a vida dos que solicitam ajuda ao visionário.

O material utilizado foi fardo que embala os tecidos para transporte.



Figura 60. Figura Ludiconírica Tirésias. Apresentação no Rio de Janeiro, 1995. Fonte: Silvana Marques

1.5. FIGURAS LUDICONÓRICAS INSPIRADAS EM HEROÍNAS

As heroínas são concebidas na linguagem da plasticenia como figuras ludiconóricas por apresentarem nos desdobramentos de suas histórias intensidade dramática de alto teor visual, o que possibilita a construção de imagens plasticênicas.



Figura 61. Estudos bidimensionais e figura ludiconórica 1 – Rainha Dido. Berlim, Alemanha, 1993. Acervo pessoal



Figura 62. Estudo bidimensional Pajens da Rainha Dido. Berlim, Alemanha, 1993. Acervo pessoal



Figura 63. Estudo bidimensional e figura ludiconírica 2 – Rainha Dido. Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal



Figura 64. Figura Ludiconírica 1 – Rainha Dido. Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal



Figura 65. *Figura Ludionírica 2 – Rainha Dido*. Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal



Figura 66. *Estudos bidimensionais Eurídice I*. Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal



Figura 67. Estudos bidimensionais Eurídice 2. Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal

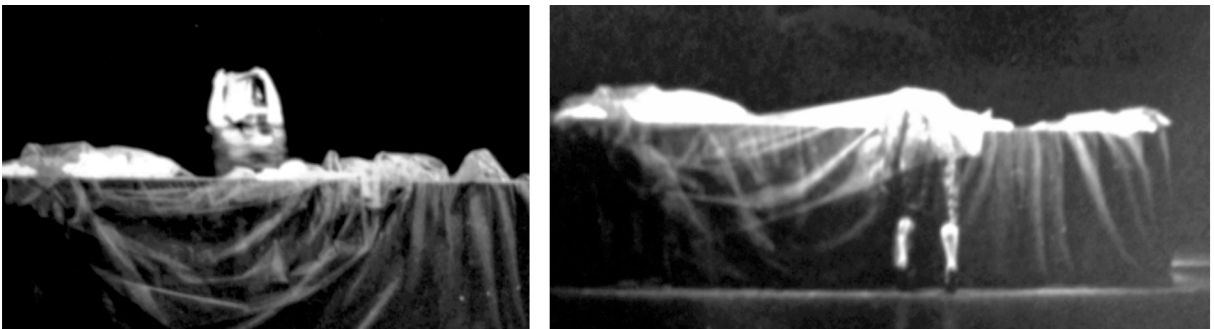


Figura 68. Imagem plasticênica – Euridice. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1994. Fonte: Thomas Laue

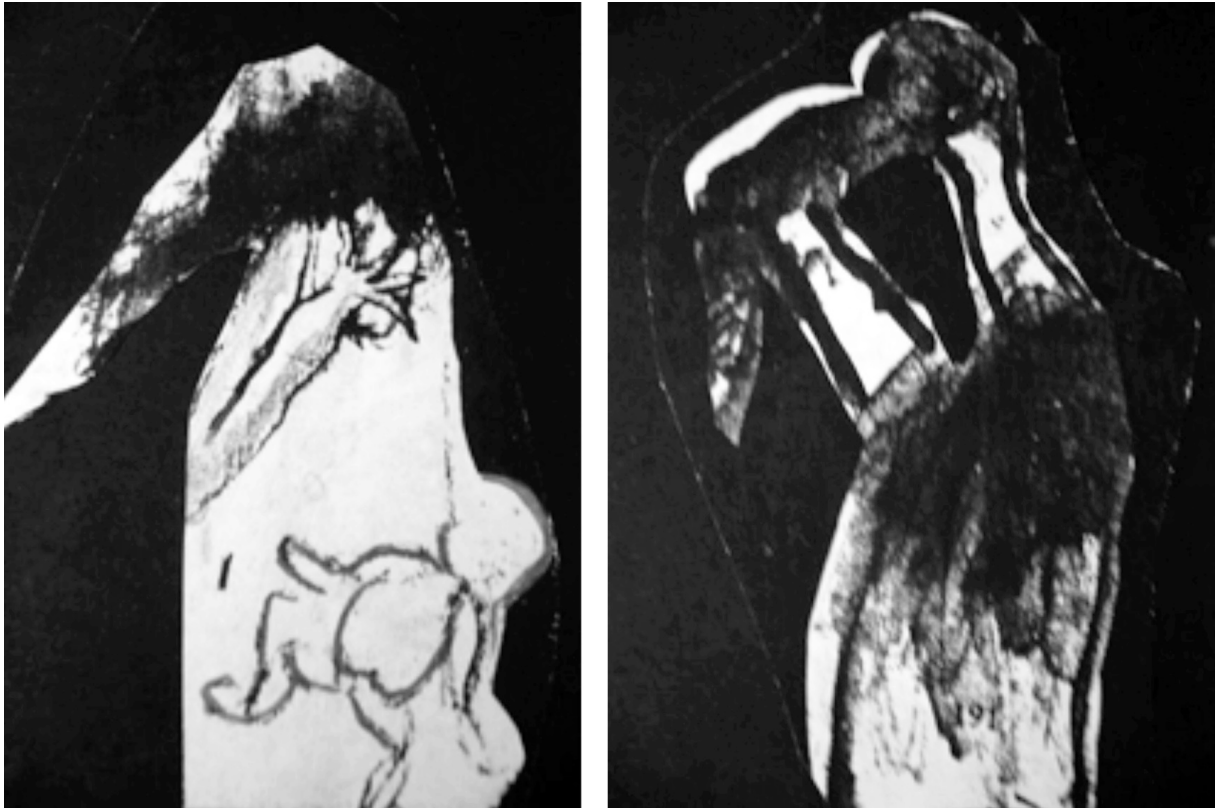


Figura 69. Estudos bidimensionais para Medéa. Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal.

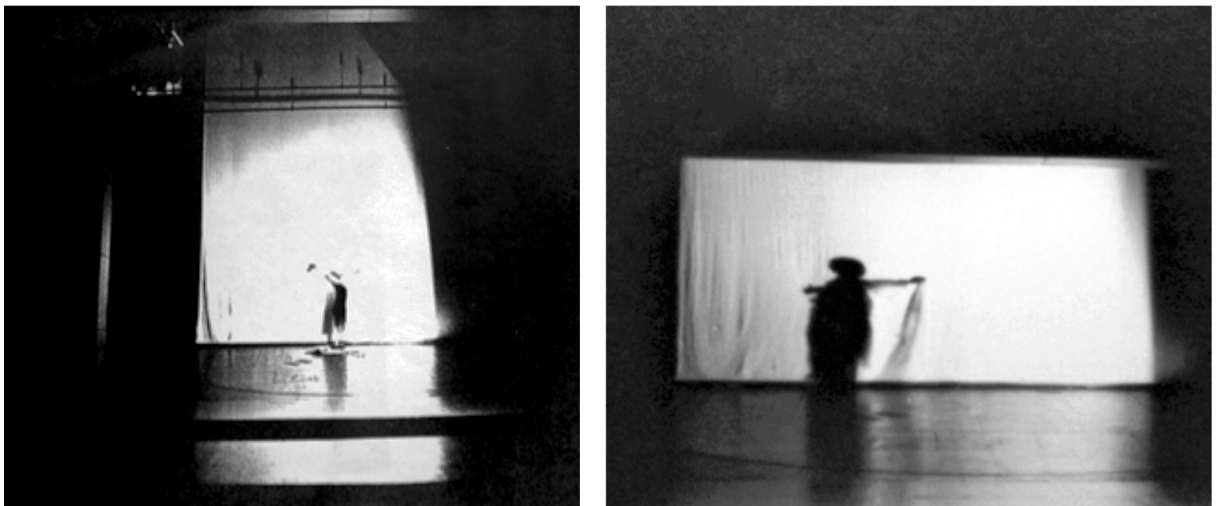


Figura 70. Imagem plasticênica – Medéa. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1994. Fonte: Thomas Laue



Figura 71. Estudos bidimensionais para Orfeu e Eurídice 1. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal



Figura 72. Estudos bidimensionais para Orfeu e Eurídice 2. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal



Figura 73. Estudos bidimensionais para Judith. Apresentação em Berlim, Alemanha, 1994. Acervo pessoal

2. AS IMAGENS PLASTICÊNICAS

2.1. IMAGENS PLÁSTICAS E CÊNICAS – SIMILARIDADES E DIFERENÇAS

Um texto nunca poderá ser interpretado fora do conhecimento exato do sistema específico da língua, enquanto que a imagem pode se-lo fora do conhecimento das convenções particulares, em função das quais os elementos se encontram associados, fora do conhecimento dos seus objetivos simbólicos ou informativos. (Francastel, 1973, p. 39)

Apesar de apresentarem entre si mais diferenças que similaridades, as imagens produzidas pelas Artes Plásticas e pelas Artes Cênicas ao serem analisadas, em relações de convergência, manifestam um hibridismo visual que torna possível a construção de uma imagem plasticênica. As imagens plásticas e cênicas possuem processos criativos, técnicas, utilização de materiais e modos de apresentações públicas, que se **assemelham** sob os seguintes aspectos:

- Ambas produzem imagens artísticas, são expressões da visualidade de uma determinada época e registram em suas respectivas imagens as diferenças nas configurações de cada contexto cultural.
- Utilizam o pensamento e a inteligência visual para a produção de suas imagens.
- Trabalham com a imaginação, produzindo imagens que mantêm ativa a comunicação com o imaginário coletivo.
- Enfrentam as consequências da pulverização do conceito da estética na contemporaneidade.
- Redefinem conceitos, métodos e técnicas para lidar com a desorientação e o entupimento sensorial provocados pelos elementos tecnológicos que alteram a identificação da realidade e, portanto, da visualidade.

As imagens plásticas e cênicas possuem processos criativos, técnicas, utilização de materiais e modos de apresentações públicas, que se **diferenciam** sob os seguintes aspectos:

- *Superfície*: a superfície pictórica de uma imagem plástica é plana, ela “sobrevive” em superfícies bidimensionais, enquanto uma imagem cênica está condenada à tridimensionalidade de sua superfície, devido à presença do elemento humano ou à representação dele em marionetes ou objetos.
- *Temporalidade*: numa imagem plástica as relações temporais não influenciam a fruição, porém a imagem cênica está comprometida com o tempo de apresentação e fruição. O comprometimento de uma imagem plástica é com o espaço.
- *Fruição da imagem*: na imagem plástica o olhar percorre a imagem em um quadro, uma escultura ou um desenho e é o espectador que determina o tempo que permanece envolvido. Nas imagens cênicas, o público obedece ao tempo pré-determinado para a fruição da imagem.
- *Materialização de ideias*: na imagem plástica elementos visuais são autônomos, transformam a matéria até a construção de uma forma perceptível. Na imagem cênica os elementos visuais (cenário, figurinos, iluminação) estão subordinados aos elementos psicológicos e intelectivos (sentimentos, emoções, a lógica dos diálogos e a coerência das ações).
- *Presença dos artistas*: a imagem plástica subsiste na ausência do artista que a cria. Na imagem cênica, no entanto, a presença do artista é imprescindível, porque é ele que a torna visível.
- *Presença do público*: a imagem plástica não depende da presença do público para se materializar, enquanto a imagem cênica só se materializa diante do público.
- *Permanência da imagem*: a imagem plástica permanece existindo como obra, independentemente de ter alcançado um consenso crítico de ter sido vista ou não. Esta permanência só acontece na imagem cênica se houver um consenso crítico que a mantenha no circuito em que se manifesta.
- *Reprodutibilidade*: a imagem plástica pode ser reproduzida por vários meios que, se por um lado diminui a percepção exata da obra, por outro aumenta sua chance em fixar-se no imaginário coletivo cultural. A imagem cênica não pode ser captada com

sucesso em sua reprodução por outros meios; assim, vídeos, filmes e fotos são registros que não a colocam em contato significativo com o imaginário.

- *Processos de criação da imagem*: a imagem plástica é criada a partir do imaginário individual do artista e caminha em direção ao universo também individual do público. A imagem cênica, ao contrário, é produzida a partir de um consenso do imaginário coletivo dos artistas e se dirige ao imaginário coletivo do espectador.
- *Autonomia*: a imagem plástica é desvinculada da hierarquia de funções; um pintor não precisa do escultor ou do gravurista para produzir sua imagem. A imagem cênica é construída por uma estrutura hierárquica piramidal e necessita apresentar compatibilidade entre as intenções de suas partes: no topo, o produtor a viabiliza financeiramente; em sequência, o encenador assina o pensamento estético; o cenógrafo espacializa este pensamento; o iluminador legitima este espaço; o figurinista contextualiza a interpretação do ator e este materializa a somatória dessas funções.
- *Comercialização das imagens*: a imagem cênica é comprada coletivamente, não pode ser embrulhada ou transportada para museus e galerias. Jamais correrá o risco de virar decoração.
- *Diálogos com a tradição*: toda imagem plástica dialoga com a tradição, ainda que para negá-la. Na imagem cênica esse diálogo com a tradição nem sempre é perceptível.

2.2. IMAGEM E CENA

Da análise de suas relações opostas percebe-se que embora apresentando um descompasso de décadas, podemos notar a existência de um denominador comum entre a autonomia do conceito de Imagem nas Artes Plásticas e a autonomia do conceito de Cena nas Artes Cênicas, impulsionando mudanças na visualidade vigente. Assim, podemos traçar um paralelo inversamente proporcional ocorrido em seus respectivos processos do seguinte modo:

- A imagem plástica perde seus contornos e a imagem cênica ganha detalhes.
- A imagem plástica se bidimensiona e a imagem cênica se mostra em perspectiva.
- A imagem plástica se liberta do figurativo e a imagem cênica aprisiona suas figuras na psicologia das personas.

- A imagem plástica relaciona cores e a dramaticidade das figuras e a imagem cênica não relaciona a figura com a dramaticidade dos elementos visuais.
- A imagem plástica afirma os valores estéticos de uma visualidade nascente e a imagem cênica afirma os valores burgueses como classe ascendente.
- A imagem plástica lutou para a aceitação de uma estética diferente da vigente e a imagem cênica se submeteu a uma estética vigente levando para o palco o reflexo da vida.
- A imagem plástica explorou recursos técnicos, como iluminação elétrica e tintas em bisnagas, para fazer da imagem uma experiência estética desvinculada do modelo da realidade e a imagem cênica intensificou a estética que imitava a realidade.
- A imagem plástica tornou-se janela de uma paisagem de impressões e a imagem cênica um espelho que refletiu as imagens encontradas na realidade.

O descompasso nas transformações da visualidade que se apresenta nos coloca diante de uma questão: as imagens cênicas parecem enfrentar maior dificuldade para assimilar mudanças estéticas que as imagens plásticas. Seria o fato delas estarem irremediavelmente condenadas a trabalharem com as superfícies tridimensionais? Ou a severa hierarquia de suas partes sem as quais o todo não se sustenta?

Como exemplo, a imagem plástica de Manet *Déjeuner sur l'Herbe*, pintada em 1863, com uma paleta de cores claras e luminosas, que escandaliza o público com uma mulher nua sentada entre dois homens que conversam. Ao olhar diretamente para o observador, a personagem em questão, demonstra consciência que está sendo observada.

Somente três décadas e meia mais tarde, em 1896, as imagens cênicas produzidas por Antoine (1858-1943), fundador do palco naturalista no *Theatre Libre*, Paris, 1887, é considerado o primeiro Encenador, porque formulava questões teóricas sobre a construção das imagens cênicas, choca o público pelas inovações apresentadas relacionadas a visualidade. Na apresentação peça *Ubu-roi* de Alfred Jarry, o cenário de telão pintado e a interpretação declamatória foram eliminados. Antoine utilizou a iluminação elétrica, surgida em 1879, para valorizar o palco como uma pintura. Participou da legitimação da Encenação como arte, no início do século XX. Legitimou a quarta parede, sendo o primeiro a apagar a luz da plateia

para que o foco fosse a cena. Antes dele, não havia uma linguagem cênica “chefes de cerimônia”, os próprios atores eram responsáveis pela estrutura organizacional dessas imagens. Trabalhavam a partir de um *script* básico e sem um pensamento estético prévio (era comum que, uma fala que agradasse, fosse repetida inúmeras vezes) além de não haver uma coerência entre a visualidade dos figurinos e os caracteres psicológicos dos personagens.

O encenador de uma imagem cênica fundamenta sua escrita na imagem plástica. Trabalha com maquete e utiliza medidas em escala, reproduzindo um mundo em perspectiva, onde o espaço era criado antes de se instalar no palco. A cena moderna nasce das postulações teóricas do que ela é, ou seja, começa um pensamento estético, até então, desconhecido sobre a sua estrutura formativa. Nasce uma escrita cênica e, conseqüentemente, a cena se torna autônoma.

Assim, a imagem cênica tem que absorver a bidimensionalidade, condenada desde o renascimento a ser perspectivada, a tridimensionalidade. De acordo com Aumont:

A cena teatral moderna surgiu como um espaço em perspectiva e, como pintura perspectivista, foi o primeiro muito marcado pelo centramento [...] como mostra a etimologia, esse termo técnico designa a arte de pintar (em perspectiva) os cenários da cena italiana – e depois, mais amplamente, a arte de fixar os cenários, enfim, o modo como são representados os lugares. (AUMONT, 1995, p. 229)

2.3. A INFLUÊNCIA DA IMAGEM PLÁSTICA NA IMAGEM CÊNICA

A influência da imagem plástica na imagem cênica também pode ser apontada no trabalho de artistas plásticos, na primeira metade do século XX, que construíram imagens para as Artes Cênicas como Appia, Craig, Malevich, Klee, Franz Marc, Schlemmer, Kandinsky e Picasso. Apesar de pertencentes a um contexto histórico em que a ênfase na construção das imagens se situava na ilustração dos textos, assinaram cenários conferindo ao discurso verbal um tratamento de imagem e, com isso, abrindo discussões sobre as possibilidades de autonomia dos elementos visuais de uma imagem cênica.

Em 1910, Kandinsky com uma aquarela totalmente abstrata de grandes superfícies cromáticas intitulada *Improvisação*, utiliza-se desta nova visualidade, livre do significado representativo do sujeito. Enquanto as imagens plásticas se libertam de referências figurativas, Kandinsky e o grupo “*Blaue Reiter*” (Cavaleiro Azul), movimento que caminha no sentido da espiritualização musical da composição até chegar ao repúdio da imagem real. Kandinsky criou imagens cênicas para as peças “*Preto e Branco*”, “*O Som Verde*” e “*O Som Amarelo*”.

Na peça “O Som Verde” ele escreveu com o músico russo Thomas von Hartman uma partitura, onde sobre quatro linhas horizontais as notas eram distribuídas em relação aos elementos cor, movimento, música e voz. Com a exceção de “O Som Amarelo”, que foi mostrado em 1912, no livro do grupo expressionista “O Cavaleiro Azul”, as peças de Kandinsky não foram encenadas durante sua vida. Só em 1975 ocorreu a *première* de “O Som Verde” e, em 1987, a *première* de “Preto e Branco”. O texto do protagonista era visto como um “comentário cênico”, passagens curtas e líricas praticamente sem nenhum diálogo. As palavras eram distribuídas espaçadamente e faladas em suas qualidades sonoras, sem estarem submetidas aos seus significados.

A influência cênica na imagem plástica só acontece nas formas que ocupam o espaço tridimensional como nas *performances* das bienais dos anos de 1960 e início dos anos de 1970. A partir dos anos 60, o corpo passa a ser reconhecido como o primeiro meio de comunicação do homem nos diversos ambientes onde sobrevive, um movimento de convergência entre diferentes linguagens artísticas. Formas ambíguas e híbridas se relacionam em espaços bi e tridimensionais, inseridas nas reações do público como parte da composição do espaço.

Se compararmos uma imagem plástica, proveniente de um *Actionpainting* de Yves Klein com a imagem cênica do teatro de imagens de Achim Freyer, notaremos que a manifestação deste fenômeno de convergência entre elas também ocorre de um modo inversamente proporcional. Enquanto, numa *Actionpainting*, a imagem plástica trabalha a tridimensionalidade explícita pela própria figura humana, como no caso de Klein, que transforma o eixo gravitacional do modelo como se fosse um pincel imprimindo movimentos da figura humana. A imagem cênica de Freyer atinge uma extrema bidimensionalidade, registrando visualmente a sua inércia. Exemplo de tridimensionalidade que se bidimensiona.

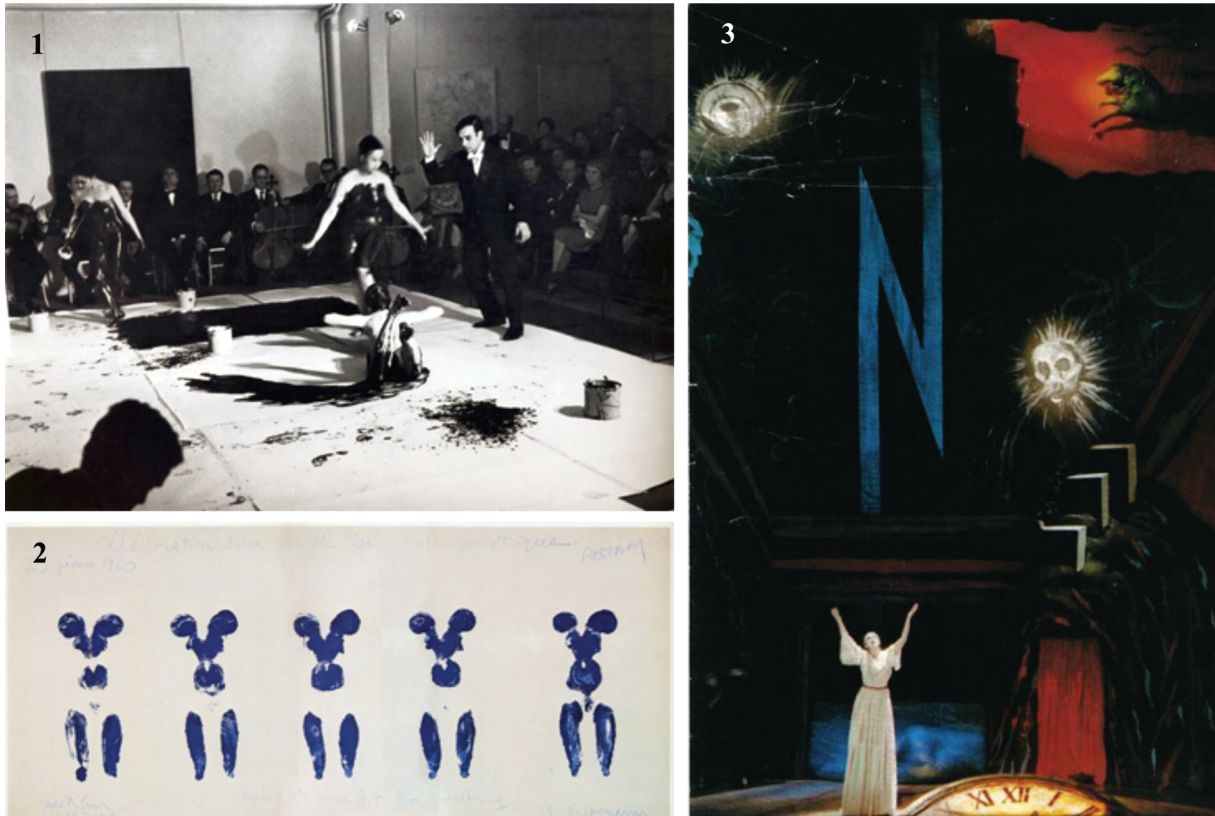


Figura 74. Imagem 1: “Action Spectacle” de Yves Klein, Paris, 1960. Imagem 2: “Anthropometry ANT 85” de Yves Klein, 1960. Imagem 3: “Efígenia de Taurus”. Cenário e figurinos de Achim Freyer. Alemanha.

2.4. IMAGEM CÊNICA X IMAGEM PLASTICÊNICA

O que diferencia uma imagem cênica de uma imagem plasticênica?

Em uma imagem cênica a emoção está ligada mais à qualidade psicológica do que à qualidade visual. Para que ela seja apresentada é preciso que cada momento contenha uma sequência de início, meio e fim. As emoções vão sendo entrelaçadas com estas conexões para então serem visualizadas. As relações entre o conceito de plasticidade e a construção da imagem cênica são construídas como peças de um quebra-cabeça, fragmentos que serão montados em cenas, onde cada uma apresenta um “gancho” que alcança a unidade da imagem até o final da apresentação.

Em uma imagem cênica as emoções são legendas. A visualidade de uma imagem cênica prioriza e ilustra o intelecto, onde os elementos visuais encontram-se submetidos às ideias do autor e encenador. As imagens cênicas nascem de uma estrutura artística em que as funções são hierarquizadas; as propostas do diretor-encenador apresentam modelos de interpretação

que seguirão a estética do conteúdo literário acrescido de outros elementos estéticos que irão compor as imagens como figurinos e iluminação. Os atores darão vida às ideias. Produzir uma imagem cênica é espacializar as palavras escritas pelo autor e estetizada pelo diretor-encenador.

O trabalho do figurinista de uma imagem cênica é fazer a conexão lógica de sua sensibilidade com os materiais e o personagem a ser vestido. Eles fazem pesquisas históricas para contextualizar os trajes dos personagens, copiam modelos, cortes e tecidos usados na época. No trabalho de figura ludiconírica o próprio artista plasticênico compõe a figura a ser apresentada.

Uma imagem plasticênica é construída para tornar visível o componente onírico das imagens, com o objetivo de provocar de modo lúdico a comunicação ontológica entre o imaginário individual dos artistas e o imaginário coletivo do público. É uma das suas principais características é provocar a necessidade dessa comunicação.

Cada imagem é um mundo, sem começo, meio ou fim, sem narrativas verbais. Para construir uma imagem plasticênica é necessário um período de intensa observação do comportamento das pessoas e objetos no espaço, desenvolvendo o treinamento da intuição perceptiva e treinando o olhar para a construção de imagens. Descobrir e recriar identidades visuais plasticenicamente e expressá-las na forma de espetáculos de modo que a imaginação seja soberana.

Uma imagem plasticênica produz efeitos de sentido, quer provocar no observador uma convulsão de signos que se entrelaçam para construir universos paralelos e variados. O percurso de significação é constituído ao longo da apresentação das imagens que devem se apresentar como partes de uma realidade inacabada e contínua. Sem funcionalidade a magia desaparece. Por isso, as imagens plasticênicas compõem uma linguagem visual a ser demonstrada (pressuposto da funcionalidade). As imagens plasticênicas também podem ser caracterizadas pelos materiais que as compõem. A apresentação deixa de ser um espelho da realidade e passa a ser uma janela para uma paisagem infinita.

As imagens plasticênicas são construídas a partir de convergências entre técnicas e processos híbridos de criação, manifestam-se simultaneamente como um processo individual e coletivo.

Uma imagem plasticênica não apresenta suporte único para expressar sua trama de sentidos. Não reconhece seu pertencimento a uma linguagem artística, é uma colagem de fragmentos construída a partir de espaços convergentes.

Numa imagem plasticênica o elemento humano é visto em sua qualidade visual. Como um dos elementos constitutivos das imagens, não domina o espaço, apenas por ser um animal detentor da lógica, tradutor emocional de conflitos psicológicos. Impossibilitado de representar o protagonista que servia de todos os meios e pelos quais todos os meios a ele se submetiam, o elemento humano tornou-se apenas mais um ponto visível na imagem, que nela se movimenta como em uma paisagem inacabada. Sua condição humana tem que ser conquistada a cada gesto, cada movimento necessitará de ser demonstrado em termos de qualidade visual. Os espaços das apresentações passam a ser locais de experimentos perceptivos entre os universos animado e inanimado.

A convergência das linguagens propiciou a criação de uma nova devido à relevância que os elementos visuais passaram a ter nas produções. Surgem assim, os movimentos artísticos que se utilizam da linguagem cênica, conhecidos como teatro de imagens, de objetos e de formas animadas.

Por que os artistas cênicos não se preocuparam com essa nomenclatura para redefinir suas atividades artísticas? Mudanças fundamentadas no pensamento visual, sem o qual as suas manifestações não teriam sido possíveis, mas sem buscar uma terminologia que representasse essas mudanças. Como explicar a retração em sua autonomia no momento em que todos os movimentos que o representam haviam se apoiado na ausência de significado como o da palavra teatro? Todos legitimados por uma palavra que haviam acabado de desligar. Quando exploram a potência máxima de sua visualidade, as imagens cênicas não se sustentam atreladas à Literatura Dramática e retrocedem em sua nomenclatura voltando à denominação teatro.

2.5. ELEMENTOS FORMADORES DE UMA IMAGEM PLASTICÊNICA

Um imagem plasticênica pode ser formada a partir dos seguintes elementos:

2.5.1. Percepção Visual

A linguagem da Plasticenia, por ser constituída essencialmente de imagens, é percebida em sua estrutura, a partir da percepção visual. Por isso, torna-se necessário refletir o modo como lidamos com ela. “A percepção visual é de todos os modos de relação entre o homem e o mundo que o cerca, um dos mais bem conhecidos. Há um vasto *corpus* de observações empíricas, de experimentos, de teorias, que começou a constituir-se desde a antiguidade” (AUMONT, 1995, p.17). Entretanto, até que ponto estamos conscientes das diferenças entre a visão e a percepção das imagens? “Ver é um fato natural do organismo humano; a percepção é um processo de capacitação” (DONDIS, 1997, p.137). Ainda de acordo com Dondis:

A percepção, a capacidade de organizar a informação visual que se percebe, depende de processos naturais, das necessidades e propensões do sistema nervoso humano. Embora todo o corpo da psicologia da Gestalt seja chamado pelos franceses de *la psychologie de la forme*, seria errado não atribuir a mesma importância à psicologia da percepção ao examinarmos a maneira como extraímos informações daquilo que vemos. O conteúdo e a forma constituem a manifestação; o mecanismo perceptivo é o meio para a sua interpretação. O input visual é fortemente afetado pelo tipo de necessidade que motiva a investigação visual e também pelo estado mental ou humor do sujeito. Vemos aquilo que precisamos ver. (DONDIS, 1997, p. 133)

Segundo Aumont:

A percepção visual é o processamento, em etapas sucessivas, de uma informação que nos chega por intermédio da luz que entra em nossos olhos. Como toda informação, esta é codificada – em um sentido que não é o da semiologia: os códigos são, aqui, regras de transformação naturais (nem arbitrarias nem convencionais) que determinam a atividade nervosa em função da informação contida na luz. (AUMONT, 1995 p.212)

Segundo Dondis:

A chave da percepção encontra-se no fato de que todo processo criativo parece inverter-se para o receptor de mensagens visuais. Inicialmente ele vê os fatos visuais, sejam eles informações extraídas do meio ambiente, que podem ser reconhecidas, ou símbolos passíveis de definição. No segundo nível de percepção, o sujeito vê o conteúdo compositivo, os elementos básicos e as técnicas. É um processo inconsciente, mas através dele se dá a experiência cumulativa de input informativo. (DONDIS, 1997, p. 105)

2.5.2. Visão

Se a visão é uma operação fisiológica e a percepção é uma construção mental que relaciona o homem ao mundo e se a percepção visual fundamenta a linguagem da Plasticenia, como as

imagens são percebidas? Apesar de nossos corpos serem dotados desta capacidade perceptiva, pouco damos atenção a ela. Habitamo-nos a não pensar sobre as imagens que continuamente nos perpassam. Paradoxalmente, nunca se especulou tanto sobre elas.

As imagens permeiam nossas lembranças, sensações, sentimentos, emoções, desejos, sonhos, pensamentos e ações. Estamos cercados de imagens que manifestam-se sem relações causais e encontram-se em constante formação e mutação, mas nem sempre percebemos o fluxo imagético que se forma e transforma o nosso modo de olhar o mundo.

Apesar dessa movimentação cotidiana são perceptíveis os momentos em que “sonhamos acordados”, transportados para uma realidade atemporal, que nos transforma em espectadores de fragmentos de imagens que apresentam-se sem demarcações entre passado, presente e futuro. “É banal falar de ‘civilização da imagem’, mas essa expressão revela bem o sentido generalizado de se viver em um mundo onde as imagens são cada vez mais numerosas, mas também cada vez mais intercambiáveis” (AUMONT, 1995, p.14). “Vivemos em meio aos objetos construídos pelos homens, entre utensílios, casas, ruas e cidades, e na maior parte do tempo só o vemos através das ações humanas de que podem ser os pontos de aplicação. Habitamo-nos a pensar que tudo isto existe e é inabalável” (MERLEAU-PONTY, 1984, p.118). “A visão está ligada à sobrevivência como sua mais importante função. Mas vemos o que precisamos ver em outro sentido, ou seja, através da influência da disposição mental, das preferências e do estado de espírito em que eventualmente nos encontramos” (DONDIS, 1997, p.133).

Esta civilização de imagens, no entanto, ainda demonstra ignorância e falta de intimidade com o processo que ocorre quando visualizamos uma imagem. As imagens apresentam natureza coletiva, uma imagem nunca está só e, antes que uma se dissipe, outra já começa a se formar transformando nosso mundo.

Segundo Aumont (1995, p.18): “Numa primeira aproximação pode-se dizer que a visão resulta de três operações distintas (e sucessivas): operações ópticas, químicas e nervosas”. Ainda de acordo com Aumont (1995, p.212): “O sistema visual não se contenta em copiar a informação, processa-a em cada estágio”. Arnheim (1995, p.4) afirma que: “Não se percebe nenhum objeto como único e isolado. Ver algo implica determinar-lhe um lugar no todo; uma

localização no espaço, uma posição na escala de tamanho, claridade ou distância.” De acordo com Dondis:

A visão define o ato de ver em todas as suas ramificações. Vemos com precisão de detalhes e aprendemos e identificamos todo o material visual elementar de nossas vidas para mantermos uma relação mais competente com o mundo. (DONDIS, 1997, p.85)

Para Dondis, a visão nos permite compartilhar o mundo:

Esse é o mundo no qual compartilhamos céu e mar, árvore, relva, areia, terra, noite e dia; esse é o mundo da natureza. Vemos o mundo que criamos, um mundo de cidades, aviões, casas e máquinas; e o mundo da manufatura e da complexidade da tecnologia moderna”. (DONDIS, 1997, p.8)

Segundo Dondis (1997, p.134): “A inteligência visual não atua sozinha nas abstrações verbais. Pensar, observar, entender e tantas outras qualidades da inteligência estão associados à compreensão visual.”

Para Arnheim:

Em qualquer lugar ou tempo é visível apenas um aspecto do objeto tridimensional. No curso de sua vida, e de fato durante quase todo episódio particular de sua experiência diária, uma pessoa suplanta esta limitação da projeção visual olhando as coisas de todos os lados e formando, desse modo, uma imagem ampla da totalidade de impressões parciais [...] Inevitavelmente alguns aspectos são selecionados em detrimento de outros. A tradição estabelecida pela arte da Renascença admite apenas uma seleção para este dilema. O pintor tinha que escolher o único aspecto mais adequado para seu propósito e excluir o que estivesse escondido, em escorço ou desviado daquele ponto de vista em particular. (ARHNEIN, 1995, p.120)

O pensamento psicológico recente nos encoraja então a considerar a visão uma atividade criadora da mente humana. A percepção realiza ao nível sensorio no que no domínio do raciocínio se reconhece como entendimento. O ato de ver de todo homem antecipa de um modo modesto a capacidade, tão admirada no artista, de produzir padrões que validamente interpretam a experiência por meio da forma organizada. O ver é compreender. (ARHNEIN, 1995, p.39)

E Aumont:

A visão é, de fato, um processo que emprega diversos órgãos especializados. Numa primeira aproximação pode-se dizer que a visão resulta de três operações distintas (e sucessivas): operações ópticas, químicas e nervosas. [...] A visão é, antes de tudo, um sentido espacial. Mas fatores temporais a afetam muitíssimo, por três razões principais: 1. A maioria dos estímulos visuais varia com a duração, ou se produz sucessivamente. 2. Nossos olhos estão em constante movimento, o que faz variar a informação recebida pelo cérebro. 3. A própria percepção não é um processo

instantâneo; certos estágios da percepção são rápidos, outros muito mais lentos, mas o processamento da informação se faz sempre no tempo. (AUMONT, 1995, p.31)

2.5.3. Pensamento Visual

O pensamento visual pode ser comparado ao pensamento mítico, por ser mais antigo que o pensamento verbal. A dificuldade em assimilar a autonomia do pensamento visual pode ser encontrada nas origens do pensamento lógico ocidental, estruturado a partir desta. Sócrates, ao transformar o pensamento mítico e o pensamento metafísico em pensamentos contraditórios afastou a comunicação que os gregos possuíam com seus mitos e na qual se estruturavam como sociedade.

2.5.4. Intuição e Intelecto

Crescemos aprendendo que intuição e intelecto são duas capacidades opostas e excludentes. E pior, enfatiza-se a capacidade intelectual em detrimento da capacidade perceptiva, como se a última estivesse excluída da cognição humana. A controvérsia entre intelecto e intuição arrastou-se por todo o século XX, como se ambos não fizessem parte de um mesmo sistema cognitivo humano. De acordo com Arnheim:

No século XIX, a divisão romântica entre intuição e intelecto levou a um conflito entre os devotos da intuição, que encaravam com desdém as disciplinas intelectuais dos lógicos e cientistas, e os adeptos da razão, que condenavam como “irracional” o caráter não racional da intuição. Esta nefasta controvérsia entre duas concepções unilaterais da cognição humana ainda se encontra plenamente entre nós [...] é mais que tempo de livrar a intuição de sua misteriosa aura de “inspiração poética” e atribuí-la a um fenômeno psicológico preciso que necessita com urgência de um nome. (ARNHEIM, 1997, p.16)

Antes dessa separação romântica, o iluminismo do século XVII, conhecido como “o século das luzes”, elegeu a razão como a faculdade cognitiva superior do pensamento humano em detrimento de qualquer conhecimento adquirido pela sensibilidade. Segundo Burden:

O instinto misturou-se com o intelecto e foi tragado por ele, e diz-se que o intelecto, por sua vez (por mais terrível que possa parecer a alguns), deverá mesclar-se à intuição e ser por ela tragado. A intuição vê num relance o que a mente comum bem poderia levar uma vida inteira para tentar descobrir. (BURDEN, 1975, p.34)

Segundo Dondis:

O talento, o controle artístico do meio de expressão e a intuição costumam ser vistos de um modo um tanto confuso. De fato, o que chamamos de intuição na arte é uma coisa extremamente ilusória. A raiz latina do termo *intuitus* significa “olhar ou contemplar”, mas em inglês a palavra passou a indicar um tipo especial de “conhecimento ou cognição sem pensamento racional”. A definição do dicionário também traz significados como “apreensão ou cognição imediatas” e “insight rápido e instantâneo”. A combinação nada mais faz que aumentar a confusão. (DONDIS, 1997, p. 136)

2.5.5. Imaginação, Fantasia e Ilusão

A palavra imaginação vem do latim *imaginatione – Imaginatio-(onis)*, visão, representação, derivada de *imago – ins* (mesma raiz de *imitari*, imitar). Na Plasticenia imaginar é mais do que fazer de conta, é perceber os mecanismos autônomos que envolvem processos de formação de imagens como uma faculdade cognitiva. Só podemos imaginar o que se encontra em nossa imaginação e este processo não acontece sempre que queremos. Ao contrário do esforço de acessar uma fantasia, o esforço de acessar a imaginação requer técnicas para desencadear processos autônomos e aprendizado para visualizar imagens internas, tornando-as visíveis.

Imaginar significa formar imagens em nossa mente. A imaginação é um caminho na direção do desconhecido, um meio de percepção pelo qual imagens interiores se exteriorizam. Todos os seres humanos são dotados de imaginação. Até quando dormimos e sonhamos a imaginação está em atividade. É um processo contínuo de intensa atividade, fluxo inesgotável que nutre a comunicação com o nosso mundo interior. Há muitas formas diferentes de ativar nossa imaginação. Quando concentramos nosso olhar, uma simples fenda no teto pode começar a adquirir forma de algo que pensamos conhecer. A imaginação sempre acrescenta algo que não se encontrava ali.

A imaginação é uma capacidade exclusivamente humana, o que torna possível a produção cultural que nos mantém vivos e unidos como seres coletivos e criativos. Produzir imagens acessando a imaginação é um processo que não pode ser igualado às imagens que acessam a fantasia para serem produzidas. A imaginação é um processo autônomo, que se manifesta exigindo a renúncia da nossa vontade, ao passo que a fantasia é um processo que se manifesta coibindo essa renúncia. Produzir imagens via imaginação permite colocar o público em contato com os conteúdos interiores da imaginação de cada espectador. Fruição ativa das imagens, comunhão visual que se completa com a imaginação do público, que é estimulada a ativar múltiplas interpretações das imagens apresentadas.

A produção de imagens, via fantasia, alicia o público à contemplação passiva das imagens, observador passivo de uma única interpretação previamente proposta. Nos dois métodos acima descritos, não se questiona a existência de processos legítimos de criação; pertence ao artista a escolha entre criar concedendo autonomia à imaginação ou cedendo aos caprichos da fantasia.

O conceito de ilusão está associado à manipulação dos sentidos, a uma deturpação da percepção na qual o real se manifesta como verossímil. O conceito de imaginação, que nunca pressupôs subserviência à reprodução da realidade, foi igualado ao conceito de ilusão, de inverdade, de engano dos sentidos. Esta lamentável maneira que os realistas encontraram para se diferenciar de seus predecessores românticos foi e, em um certo sentido, ainda é responsável pela queda nas defesas do imaginário coletivo.

O conceito de imaginação só alcançou um lugar de seriedade, nas reflexões da estética, a partir do final do século XIX, depois de séculos de subjulgamento, subordinado ao conceito de ilusão. Uma imagem plasticênica é construída a partir da imaginação que se difere do conceito de ilusão, por isso, ela, em última instância, procura alforriar o conceito de imaginação de ilusão. Segundo Aumont:

Mas a ilusão que decerto nos interessa é a que foi produzida deliberadamente em uma imagem. Ora, além das condições psicológicas e perceptivas, essa ilusão funcionará mais ou menos bem segundo as condições culturais e sociais nas quais ocorre. Em regra geral, a ilusão será tanto mais eficaz quanto mais for buscada nas formas de imagens socialmente admitidas até desejáveis – o que quer dizer que a finalidade da ilusão é claramente codificada socialmente. Todas as artes representativas, em nossa civilização, foram fundadas em uma ilusão parcial de realidade, dependente das condições tecnológicas e físicas de cada arte. (AUMONT, 1995, p.96)

2.5.6. Imaginário Virtual

A conceito de visualidade é sustentado pelo imaginário coletivo. “Toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador que olha” (AUMONT, 1995, p.120). Na Grécia antiga nos fartamos de exemplos em que a sociedade estava acostumada a conviver com a tênue fronteira entre a realidade e a imaginação. A percepção do ser coletivo dessa sociedade, de como se comunicavam com seus mitos e decidiam seus destinos por meio do contato direto com o Imaginário. Estaríamos cumprindo algum ciclo nesta reaproximação de uma visão pré-socrática? Se sim, qual? Seria

esta uma das inevitáveis consequências na questão da renovação do Imaginário a que Francastel se referia? Se sim, estas consequências poderão ter para os artistas um valor sem precedentes: mediadores no contato do Imaginário.

O que a Plasticenia tem em comum com essas concepções? Ela estimula a comunicação entre os homens de um modo lúdico e onírico, de um modo que não é real nem virtual. Cria realidades mitológicas e arquetípicas para o homem contemporâneo, incentivando a expressão de um coletivo lúdico mediante a construção de espaços oníricos para serem fruídos coletivamente. Espaços que são demarcados pelas fendas oníricas. É possível criar um estado de delírio onírico coletivo? Como criar uma metodologia que estimule o desenvolvimento da fruição de imagens coletivas?

A maneira como buscamos nossas referências em imagens externas e ignoramos as imagens internas poderia ser um exemplo desta contradição na contemporaneidade? Poderá o fenômeno plasticênico retomar as experiências de delírio estético coletivo, contagiando todos que entram em contato com suas imagens? Se sim, estaríamos retomando a uma visão coletiva onde existia uma sociedade pré-socrática que se manifestou exatamente como a nossa atual, em que estamos cientes da contradição de que, atrás das aparências, não está a essência, mas sim o caos absoluto? Quando nossas visões interiores são materializadas ou despertadas em público, experimentamos a sensação de transcendência coletiva. Estaríamos, assim como os gregos pré-socráticos, aptos a desfrutar de espetáculos que provocam o êxtase coletivo? Se sim, seria este tipo de espetáculo uma das possíveis tentativas no caminho da renovação do Imaginário? A atração da imagem, são elas que nos olham? O imaginário, reduto da imaginação coletiva, encontra-se fragilizado em uma época de transição da realidade sensível para a realidade virtual, como a que vivemos. Segundo Aumont:

[...] No sentido corrente da palavra, o imaginário é o domínio da imaginação, compreendida como faculdade criativa, produtora de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis. [...] No sentido corrente da palavra, o imaginário é o domínio da imaginação, compreendida como faculdade criativa, produtora de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis. (AUMONT, 1995, p. 118)

Para se trabalhar com e para o imaginário é preciso equilibrar sensibilidade individual com sensibilidade coletiva, percebendo os momentos em que a sensação de individualidade se deixa invadir pela sensação de coletividade. Os gritos que comemoram vitória se unem ao som das buzinas dos carros. Na praia, as frases dos vendedores e banhistas se unem ao som

das ondas. Conversas, festas, bares, restaurantes e festas religiosas são alguns dos exemplos em que, sem perder a individualidade, o homem se percebe como parte de um todo, em um corpo sem fronteiras, que vagueia por entre a multiplicidade de expressões, de gestos, de cheiros e de texturas.

A consciência de sua condição coletiva em cada ato envolvido nesta comunicação. A sonoridade da coletividade cria uma atmosfera atemporal, embaralha referências, torna-nos fragmentos de um mesmo todo. Sem o imaginário coletivo, em que espécie de seres nos transformaríamos, em que mundo habitaríamos e a quem seria confiada a memória da nossa espécie? Com quem partilhariamos os resultados de nossas conquistas? Desprovidos de memória, de lembranças, de desejos e sonhos, como nos comunicaríamos? Desprezada a nossa condição coletiva, ignorada a nossa condição física, como preservar com nossas mentes? Segundo Francastel:

Não era apenas para se divertir que a multidão se juntava para assistir ao teatro grego; era um rito que tocava profundamente as pessoas, que as prendia porque lhes dava uma explicação para o seu destino de homens. [...] O escândalo que os artistas provocaram não vem do fato de eles trabalharem de maneira diferente, mas sim por eles serem a materialização perfeita das consequências de uma nova cultura (...) porque eles foram os primeiros a materializar as inevitáveis consequências de uma nova problemática do imaginário, comum a cientistas, técnicos e artistas. (FRANCASTEL, 1973, p.76)

Estaria uma nova problemática do imaginário, comum aos cientistas, técnicos e artistas enfrentando as consequências da liberdade de expressão do inconsciente coletivo, uma viagem de volta à Antiguidade? Praticar a imaginação é uma capacidade pouco exercida e o exercício de visualização de imagens interiores, manifestações coletivas e criativas, se desprende do inconsciente para reconhecer os seres humanos como seres coletivos e estimulam a percepção do universo visual de cada pessoa que compõe o público.

O imaginário que se consolida de maneira virtual não é o imaginário sensível. Reflete uma outra ordem visual, em que o conceito de visualidade não é fundamentado em objetos, mas em programas, e as relações com os seres humanos não se estabelecem a partir da capacidade da imaginação, mas sim da capacidade de jogar com suas regras formais de manipulação.

O espaço virtual anestesia a sensibilidade física coletiva. O que importa é o estímulo que a mente recebe. Até quando permaneceremos deslumbrados por essa “afisicidade” em torpor estético? E se os artistas forem considerados responsáveis na preservação do imaginário

sensível e na construção dos novos meios de fruição e manutenção da irreversível formação do imaginário virtual?

A discussão sobre o estatuto das imagens plasticênicas aborda, por essa razão, uma concepção diferenciada de visualidade. Transformação decisiva na história da formação de um novo imaginário. Segundo Aumont:

[...] Do ponto de vista perceptivo, o espaço refere-se sobretudo à percepção visual e a percepção “háptica” (percepção ligada ao tato e aos movimentos do corpo); dessas duas percepções é, aliás, a segunda que nos dá o essencial de nosso “sentido do espaço”, e a vista aprecia sempre o espaço em virtude de sua ocupação por um corpo humano e móvel. (Aumont, 1995, p. 212)

Segundo Pesavento:

Assim, após Descartes, o saber racional se separou do imaginário, numa postura que se estenderia até Comte e que opunha o cientificismo, como critério de verdade, ao ilusório da ficção. O racionalismo cartesiano instituiu-se como método universal de uma pedagogia do saber científico, podendo mesmo ser dito que os renomados estágios evolutivos positivistas são etapas de extinção do simbólico (PESAVENTO, 1995, p.11)

2.5.7. Arquétipos

As imagens plasticênicas são construídas para evocar imagens arquetípicas que representam há um só tempo, imagem e emoção, indivisibilidade e simultaneidade na convergência apresentada.

A impossibilidade em receber uma interpretação universal e a necessidade em relacionar cada arquétipo à totalidade do indivíduo a quem se relaciona encontra equivalência no processo de construção das imagens plasticênicas. Estas não são passíveis de receber uma interpretação universal e o arquétipo que ela evoca também só terá sentido quando relacionado com a totalidade da personalidade do artista que a construiu, porque ele irá, após a construção da imagem, personificar diante dos espectadores o arquétipo por ele construído.

A imagem que ele apresenta ao espectador se constrói na medida em que o artista, a cada apresentação, descobre as relações entre o arquétipo escolhido e o recolhido no inconsciente e a reação dos espectadores diante desse arquétipo. A importância dessa relação é o artista perceber o processo que o levou à escolha desse arquétipo como um fato individual, mais do

que o resultado dessa escolha transformado em imagem plasticênica. A imagem artística por ele construída é uma universalidade de interpretações das quais poderá se beneficiar.

2.5.8. Hibridismo

A palavra hibridismo é derivada de *Hybris*, que na língua grega significa ultraje e na latina, *hybryda*, miscigenação. Na sociedade pré-socrática, cometer uma *hybris* era ofender deuses, que estabeleciam e regiam as leis morais da Polis. Governados por uma concepção predestinada da vida de acordo com a Moira (destino) e não pela razão. Sócrates instala a contradição entre o pensamento racional e o pensamento mítico, ensinando que a verdade só existe para além da percepção sensorial.

Quando essa sociedade passa a reconhecer a verdade no *logos* (que não pode ser expressa por imagens) e não mais na Moira (o mito da predestinação que se comunicava justamente por meio de imagens coletivas), adquirem consciência e com ela o conceito de individualidade, mas perdem o respeito à coletividade e desprezam a força de comunicação entre os homens e seus mitos. O que os gregos temiam e rejeitavam, nós evocamos e adoramos. Vivemos o avesso da nossa origem cultural ocidental.

O homem contemporâneo não teme os castigos advindos da ira dos deuses e o mito da Moira perdeu seu sentido como todos os mitos na sociedade pós-socrática. Fascínio pela descontinuidade, atração pela manifestação da multiplicidade, cultivamos sensações de estranhamento e ênfase pelo esfacelamento de fronteiras entre as camadas que organizam a Polis contemporânea. As imagens híbridas e fragmentadas que os gregos temiam se tornaram produto de fabricação. Nossa sensibilidade está sufocada, nossa sensorialidade perturbada, nossa visualidade virtualizada e nosso imaginário sensível ameaçado por um imaginário virtual que subestima a condição física coletiva.

Como situar neste panorama a questão do hibridismo visual que se manifesta por meio de uma linguagem artística? Se pensarmos que toda imagem produzida envolve um registro de espaço e tempo, então estamos diante de exemplo de hibridismo visual desde a produção das pinturas rupestres encontradas nas paredes das cavernas de *Lascaux*?

2.6. VISUALIDADE E IMAGENS ARTÍSTICAS

O percurso das imagens artísticas produzidas em uma determinada época, traduzem as mudanças no conceito de visualidade de uma sociedade e implicam em alterações nas relações que o homem estabelece com a realidade. Mudanças provocadas nas imagens artísticas abalam paradigmas sustentados pelo imaginário coletivo e desencadeiam processos de autonomia de novos conceitos. De acordo com Arnheim:

Hoje, dificilmente podemos imaginar que, há menos de um século, as pinturas de Cézanne e Renoir eram rejeitadas, não apenas por seu estilo incomum, mas porque de fato pareciam ofensivamente irrealis. Não se tratava apenas de uma questão de julgamento ou gosto diferente, mas de percepção diferente. Nossos antepassados viram naquelas telas manchas de tintas incoerentes que hoje vemos e baseavam seu julgamento naquilo que viam. (ARNHEIN, 1995, p.127)

Mas como definir uma imagem artística? De acordo com Aumont:

A imagem artística existiu desde sempre – e desde sempre, pelo menos em todos os tempos históricos, suscitou um discurso, uma interrogação fundamental sobre sua natureza, seus poderes, suas funções. E esse discurso que se designa habitualmente pelo termo estética. (AUMONT, 1995, p.302)

De acordo com Merleau-Ponty:

A palavra imagem é mal reputada porque inconsideradamente se acreditou que um desenho era um decalque, uma cópia, uma segunda coisa, e a imagem mental era um desenho desse gênero no nosso bricabraque privado. (MERLEAU-PONTY, 1984, p.90)

Uma imagem nunca esta só, antes que uma se dissepe, outra já se forma. Somos espectadores de imagens que constantemente aparecem em nossos sonhos e pensamentos. Apesar de nossos corpos serem dotados desta capacidade perceptiva pouco damos atenção a ela. Habitamos a não pensar sobre essas imagens que continuamente nos perspassa. Paradoxalmente nunca se especulou tanto sobre nossas imagens externas. Segundo Francastel:

Toda imagem implica a associação de um conceito e de um signo. Não é correto considerar isoladamente o signo, depois o conceito. Reduzida ao signo, a imagem não significa. E não existe terceiro termo entre o significante e significado. (FRANCASTEL, 1973, p.106)

2.6.1. A Imagem Artística na Visualidade Clássica

Para o olhar platônico as imagens eram sombras da realidade que iludiam os sentidos do corpo, impedindo o espírito de cumprir as etapas envolvidas no autoconhecimento. O processo que conduzia às ideias com o objetivo de alcançar a Essência do Ser (o oposto da Aparência) exigia a exclusão total das imagens, da imaginação e do imaginário, porque o caminho binário da dialética não poderia permitir desvios entre os opostos.

Na visualidade clássica o homem não era concebido como um ser visual. Platão ao condenar a arte como responsável por aprisionar os sentidos do corpo à bela aparência, tornando o homem indiferente ao Bem, desconsiderou as manifestações do imaginário para sistematizar a contradição apontada por seu mestre Sócrates, entre o pensamento mítico (essencialmente visual) e o pensamento lógico ocidental.

Assim, nos acostumamos a dar o falso testemunho de uma história da visualidade clássica que subestimou o potencial cognitivo das imagens e das manifestações do imaginário cultural coletivo como um caminho de declínio da imaginação e a ascensão da autonomia do pensamento lógico em detrimento do pensamento mítico, sem contestar. Distância conservada até o final do século XIX, quando, finalmente, uma nova ordem visual, apoiada nas descobertas científicas passa a apresentar um modelo de interação contínua entre imagem e observador.

Nas sociedades em que o pensamento lógico ocidental não era soberano, as relações entre o homem e sua configuração com a realidade, o conceito de visualidade nem sempre era predominante. Curioso notar que os milênios que separam a civilização greco-romana de sua origem parecem não ter alterado a predominância da visualidade no campo estético.

A predominância da visualidade no campo estético tem sua origem na antiga Grécia e resquícios dessa herança cultural, que afirma a supremacia dos olhos como responsáveis pela maioria das impressões recebidas por meio da sensibilidade, ainda são explicados, apesar dos mais de dois milênios que nos separam do berço da nossa civilização ocidental. No entanto, a visualidade nem sempre foi predominante entre o homem e sua configuração da realidade, não podemos teorizar sobre eles, fazendo parte do nosso cotidiano de escolhas, o que os gregos rejeitavam, nós adoramos. Estaríamos vivendo o avesso da nossa tradição cultural?

2.6.2. A Imagem Perspectivada na Visualidade Renascentista

A imagem produzida no Renascimento, considerado o início da era moderna, é um exemplo em que o artista-cientista observa, descreve e registra suas experiências referentes a um universo que deixou de ser unicamente religioso e proibido para maiores que não trajassem vestimentas clericais ou monárquicas.

A organização desta nova visualidade é fundamentada no domínio das técnicas, na distância que o artista passou a desfrutar na produção de suas próprias mãos. “A imagem especular, própria do Renascimento, não é resultado de uma ação apenas artística. Desta forma, pode-se notar um fenômeno sensível de alteração, de mudança mesmo, num enquadramento que parecia fixo” (FRANCASTEL, 1973, p.194). Segundo Aumont:

Em Alberti, o olho que olha o mundo diante de si é apresentado como uma espécie de farol que varre o espaço (com exceção de que, se a luz sai do farol, entra no olho); no olho entra uma infinidade de raios luminosos que formam um cone cujo cume é esse olho. A noção de pirâmide visual corresponde então à extração, pelo pensamento, de uma parte do ângulo sólido formado por esse cone-parte que tem por base um objeto ou região relativamente restrita, em direção ao campo visual. A pirâmide visual é, portanto, a cada instante, o ângulo sólido imaginário que tem o olho por cume e o objeto olhado por base. Essa noção é evidentemente pouco científica. (AUMONT, 1995, p.150)

A visualidade do mundo medieval fixo, representado pela imagem de unidade, simetria e harmonia refletida bidimensionalmente, transforma-se na imagem de um mundo mutável. A descoberta da perspectiva surge concomitante à descoberta da imprensa, o momento em que a informação passa a ser distribuída e o conhecimento a ser armazenado, a imagem restabelece relações com o cognitivo, que retorna desde a sociedade pré-socrática a considerar como fonte de informações e cognição a imagem visual. Ainda segundo Aumont:

Tridimensional sobre um espaço bidimensional (uma superfície plana), segundo certas regras, e de modo a transmitir, no processo, uma boa informação sobre o espaço projetado; de maneira ideal, uma projeção perspectiva deve permitir que se reconstituam mentalmente os volumes projetados e sua disposição no espaço. (AUMONT, 1995, p.213)

A perspectiva nasceu como a aplicação de leis geométricas e matemáticas. E ainda de acordo com Aumont:

A perspectiva, ao impor um centro ao espaço, impõe-lhe limites, organiza-o como o campo [...] visto por um olhar (como uma veduta, uma vista, para remontar o nome sintomático que se dava às primeiras paisagens pintadas. (AUMONT, 1995, p.221)

A visualidade expressa nesses movimentos artísticos renegou a tradição contida na herança humanista em que os sentidos propriamente estéticos seriam apenas os olhos e os ouvidos, porque essa percepção enfatizava a clássica divisão determinada por Aristóteles, que sistematizou o pensamento lógico na forma de pensamento poético, na produção das artes do espaço e das artes do tempo, para que a arte pudesse alcançar e manter unidade estética.

Platão não negou a arte como seu mestre Sócrates, mas conseguiu estruturá-la sob princípios rígidos e intransponíveis, prisioneira de seus cânones, que perduraram como inquestionáveis leis estéticas, até que o século XX, nascido de um aborto induzido pelas forças das transformações causadas pelas experiências tecno-científicas, instala mais uma vez um novo conceito de visualidade.

Darwin substituiu a imagem de Deus pela de um macaco, demonstrando a surpreendente origem de nossa ascendência. Einstein, em 1905, apresentou aos seus contemporâneos a teoria da relatividade, desmanchando com uma única equação o novelo que mantinha unidos os fios de todas as visualidades precedentes. Freud, no mesmo ano, publica “A Interpretação dos Sonhos”, anunciando um universo de incertezas. O homem, depois de destituir a imagem de Deus, foi obrigado a destituir sua própria imagem do centro do universo, colocando-se como satélite que transita em várias órbitas simultaneamente.

Já que a ciência e a tecnologia operam com a impossibilidade de explicar o que não está em seus domínios e a Arte sempre se alimentou do que está fora do seu alcance, esta é agora livre para assumir uma função que nem a ciência, nem a tecnologia estão aptas a realizar – a reiteração da vida coletiva aos seres humanos. Ao assimilar a presente constatação, percebe-se a função da linguagem da Plasticenia.

2.6.3. A Imagem Artística na Visualidade Contemporânea

A palavra visualidade tem sua origem no latim – *visyualitate*: o aspecto cambiante da imagem. O verbo visualizar significa formar ou conceber uma imagem visual mental de algo que não se tem ante os olhos no momento. O conceito de visualidade forma-se coletivamente, e é sustentado pelo imaginário. O entendimento da visualidade como parte de um processo

histórico-cultural, no entanto, só foi possível a partir do século XIX, quando fontes iconográficas passaram a ser consultadas para análises científicas.

Se a importância dispensada ao aspecto cognitivo das imagens e o acesso à especificidade do potencial do pensamento visual são relativamente recentes, como entender a razão da supremacia do olhar? Poderíamos apontar a supremacia da visualidade por ser o conceito sustentado pelo imaginário e este por um que se constitui coletivamente.

A visualidade contemporânea não se encontra habilitada a expressar relações visuais tradicionalmente estabelecidas entre o homem e sua percepção da realidade.

Desde as primeiras décadas, nos movimentos de vanguarda, claramente presentes no Dadaísmo e nos *Ready-Made*, ao longo do século XX, a visualidade contemporânea se transformou em uma colagem de fragmentos de imagens assimétrica e dessincronizadas. O artista contemporâneo passa a pesquisar e a organizar uma nova visualidade fundamentada no domínio da tecnologia, tornando sua produção híbrida entre elementos reais e virtuais. Segundo Connor:

Na tentativa de entender nossos eus contemporâneos no momento presente, não há pontos de observação seguramente afastados, nem na “ciência”, nem na religião, nem mesmo na “história”. Estamos no e pertencemos ao momento que tentamos analisar, estamos nas e pertencemos às estruturas que empregamos para analisá-lo. (CONNOR, 1992, p.13)

De acordo com Aumont:

Cada vez mais sensíveis aos valores específicos do material pictórico e de sua organização plástica, pintores e teóricos acabaram vendo, neste material plasticamente trabalhado, a única realidade da pintura, ficando a representação relegada à categoria de subproduto, às vezes decididamente indesejável. (AUMONT, 1995, p.273)

Pensar no conceito da visualidade como uma problemática é refletir as consequências das transformações radicais impostas aos modos de representação da realidade. O homem contemporâneo, ao reconhecer o indivíduo como detentor de diferenciadas percepções resultantes de suas vivências pessoais e culturais, admite que a recepção de qualquer experiência estética seja interpretada a partir de seu universo de sentidos, como uma cognição específica que se estabelece a partir da interação entre o homem, a imagem e visualidade.

Por isso, o conceito de visualidade passa a ser entendido como processo em constante transformação e reconhecido não como um patrimônio cultural herdado, mas como socialmente construído. Diante deste panorama, como circunscrever imagens artísticas no domínio da visualidade contemporânea abordando estruturas onde a coexistência de diferentes percepções da realidade configura uma realidade fragmentada? Como estabelecer parâmetros que dirijam o olhar para uma imagem híbrida?

Compreender a natureza híbrida, real, imaginária e virtual das imagens cotidianamente compartilhadas, assim como a hibridação dos mecanismos de sua produção, significa interagir com as consequências provocadas por esta hibridez – o enfraquecimento da primazia do conceito de representação, que era o fundamento da relação entre imagem, sujeito, objeto e a realidade sensível, conceito fundante da visualidade clássica (que permitia a identificação do sujeito com a realidade em que vivia). A partir do século XX, esta relação é contaminada por elementos conceituais como a não-linearidade, a interatividade e a diversidade taxionômica, desconhecidas para a produção da imagem clássica.

Por isso, a visualidade contemporânea tornou-se uma problemática. O pensamento sobre a percepção que se constrói se caracteriza pelas relações com as imagens produzidas, múltiplas em formas e manifestações está impossibilitado de ser representado pela visualidade clássica, que expressava a unicidade estética em suas produções artísticas. Um exemplo destas consequências é a importância dedicada aos conceitos de circulação e ao consumo das imagens que, pelo fato de acelerar a experiência e gerar desorientação sensorial, suplantaram a relevância da produção do sentido das mesmas.

Somente a partir do início século XX, o conceito de visualidade começou a dar sinais de vitalidade, quando a ciência da Psicologia apresenta a teoria do inconsciente, permitindo que essa comunicação pré-lógica assumira uma natureza também científica. Constatação que gerou estranhamento radical na concepção da visualidade clássica. O pensamento que reconhece a crise, na qual a produção e representação em que suas imagens se encontram, está sendo problematizado na sua interpretação, porque o conceito de intencionalidade da consciência clássica (por ter sido estruturada a partir da interioridade do corpo) tornou-se incapaz de garantir correspondência na sua realização.

Esta diferença entre a intenção clássica, de se chegar à essência, privando o corpo de se alimentar de estímulos visuais, e a realização moderna que despreza esta premissa para vasculhar o universo de incertezas do imaginário, enfraqueceu o valor de um dos principais elementos desta intencionalidade clássica: o signo. Por isso, a crise do conceito de representação, de identificação e de identidade passou a ser também conhecida como a crise do simbólico.

O conceito do Belo que dominou o campo da estética desde a Antiguidade, começou a mostrar sinais de debilidade no século XX, quando diferenciar o conceito de Belo e o de Beleza, assim como o conceito de estética e o de cosmética, torna-se uma operação mental para iniciados. A partir do momento em que o conceito do Belo deixa de ser processo de garantia do Bem, para se tornar produto de conceito de Beleza, a manutenção da unicidade estética se mostra irreversivelmente comprometida.

O conceito de visualidade tem que lidar com a distância entre a imaginação e as condições técnicas na produção da imagem e testemunhar um outro caminho, o da autonomia do pensamento técnico em detrimento, novamente, do pensamento constituído por imagens, o pensamento visual. A modernidade inaugura a crise de representação da imagem e com ela uma nova concepção desta.

A arte que encerrava os princípios da unidade estética sob os cânones clássicos de harmonia, sintonia, unidade e perfeição se converteu em sua impossibilidade, porque o mundo, que até então se mostrava transparente e empírico – ordenado por Deus no céu e por homens na terra, tornou-se opaco ao homem. Para lidar com esta opacidade, as descobertas tecno-científicas do século XIX abrem uma janela no mundo.

A partir do século XX, o conceito de visualidade tem diante de si uma ordem visual que se apresenta sob um novo modelo, o da contínua interação entre a imagem e o observador e passa a conviver com a compartimentação de sua configuração. Este fato possibilitou ao homem não apenas olhar pela janela que tinha aberto na realidade das imagens, como também, a entrar por ela.

A visualidade começa a ser devassada, pelo seu interior, transformando a imagem em um lugar, um espaço, é abandonada a bidimensionalidade, a qual estava condenada desde a Idade

Média, e a construir uma tridimensionalidade diferenciada daquela estabelecida pela perspectiva do Renascimento (que renovou a concepção do conceito de visualidade, estruturando-a a partir de um modelo de organização racional do ponto de vista de quem olha). Então, surge novo conceito de visualidade, que sugere a existência de possibilidades de interações entre o universo do observador e do observado, onde o primeiro se mostra um sujeito onisciente que tudo domina e tudo determina.

2.6.4. Visualidade e Virtualização da Imagem

O encontro entre a realidade sensível e a realidade delineada pela tecnologia provocou mudanças no conceito de visualidade e consequências inéditas para o imaginário coletivo. Os processos de globalização estabeleceram novas configurações de comunicação entre os seres humanos, alterando como no Renascimento e na Modernidade as definições dos conceitos de espaço, de tempo, de memória, de conhecimento, de fruição estética e de cultura. Experiências com a produção de imagens, que não ostentam o selo do conceito de representação, levam aos caminhos de transição de uma realidade sensível a uma realidade virtual. A investigação de modos de pensamentos e o reajuste de valores que permitam refletir o conceito de visualidade sob o efeito das novas tecnologias da informação, tornaram-se constitutivos da própria sociedade. A questão que aqui se coloca é: como fruir uma estética virtualizada?

Os processos de globalização transformaram a concepção da vida contemporânea num jogo de roleta russa sem munição. Ativo e destemido, o homem se torna observador passivo do desenvolvimento tecnológico que reveste seu corpo em armaduras digitais, informatizando-o e operacionalizando-o, ao mesmo tempo em que impõe irreversível e crescente controle. “A vida inteira é globalizada: o mundo inteiro escuta as mesmas canções, assiste aos mesmos filmes e tende aos mesmos consumos. Até no frango que comemos há mais informática do que carne” (DE MASI, 199, p.166). Os mimos tecnológicos, popularizados a ponto de serem considerados indispensáveis à sobrevivência, transformam não apenas o conceito de visualidade, mas atingem também o conceito de humanidade; o homem ganha, assim como a realidade em que vive, uma natureza híbrida e se transforma em um ser semi-virtual. De acordo com McLuhan:

Não se trata da produção de pintos metálicos em incubadeiras dirigidas por computadores, nem ovos de galinhas cibernéticas. O problema é o da extensão

sensorial do ser humano, integrando-o numa comunidade terrestre em que o planeta se torna uma aldeia global. (MCLUHAN, 1970, p.11)

Por mais que a tecnologia ofereça um mundo mais-que-perfeito, não cabe a ela se relacionar no domínio da imaginação sensível. O artista sintonizado com os efeitos desta fase de transição é responsável por reajustar valores estéticos para que o imaginário não perca significado.

2.7. AS ORIGENS DO FENÔMENO PLASTICÊNICO: A INFLUÊNCIA DE RICHARD WAGNER E ADOLPHE APPIA

As primeiras manifestações de autonomia do fenômeno plasticênico, ainda latente como um hibridismo visual plástico-cênico, podem ser encontradas, no fim do século XIX, nas imagens produzidas para as óperas de Richard Wagner (1813-1883), músico e compositor alemão e, no início do século XX, nas imagens produzidas por Adophe Appia (1862-1928), artista plástico, músico, cenógrafo e teórico das Artes Cênicas.

Wagner foi pioneiro ao escrever os próprios libretos transportando a narrativa das histórias, especialmente concebidas, para os espaços de apresentação em harmonia com a estrutura musical. Materializou a visualidade de suas óperas contestando a visualidade vigente no gênero e revolucionando, assim, a estética no fim do século XIX. Tinha controle total de suas produções por meio do conceito de *Gesamtkunstwerk*, “Obras de Artes Reunidas”. As imagens de Wagner, apesar de possuírem a inovação da síntese entre as artes, estavam atreladas à visualidade das convenções teatrais.

O conceito de *Gesamtkunstwerk* fundamentado na reunião de várias linguagens artísticas – texto, canto, dança, drama, interpretação, música, cenografia – que representou pesquisas artísticas também do século XX, esteve presente no design das oficinas de Viena (1903), na estruturação da escola Bauhaus, nos movimentos artísticos entre as guerras, nos *Actionpainting* de John Pollock (1950), nos *Happening* e *Fluxus* dos anos de 1960, nos *Environments* de Cage e nos “acazos” de Rauschemberg, bem como nos trabalhos da *Body art*, e nas imagens produzidas por Cristo, Jun Paik etc. Como também nas imagens cênicas de Robert Wilson, Achim Freyer, Richard Foreman e Peter Brook.

Em 1876, por ocasião da inauguração do teatro *Baeyruth*, na Alemanha, especialmente construído para apresentar as óperas de Wagner, testemunhou a singularidade do trabalho do compositor que propunha a uma recente sociedade industrial, a estética do renascimento do drama clássico em sua obra *Das Kunst der Zukunft* (A Arte do Futuro), fundamentada síntese das linguagens artísticas como a dança, o canto, a música, a interpretação e o drama. “Teve de fazê-lo, porque não encontrou, em qualquer parte, a atmosfera de exceção e os elementos correspondentes a uma obra que rompia deliberadamente com as convenções e as tradições da sua época” (APPIA, 1963, p.211). Appia criticava o caráter decorativo e convencional das imagens produzidas por este gênero, apontando uma contradição que essas imagens escondiam, evidenciadas pela incoerência visual causada pela estrutura moderna em que a música se apresentava e o modo tradicional com o qual os painéis eram realisticamente pintados. Segundo Appia:

Se não triunfou, apesar de *Bayreth*, foi porque a sua obra contém em si mesma uma profunda contradição (...) Wagner julgou que a encenação resultaria automaticamente; não imaginava uma técnica decorativa diferente de seus contemporâneos. Maior cuidado e maior luxo pareciam-lhe suficientes. (APPIA, 1963, p.213)

A relevância do trabalho de Appia para a presente pesquisa não se restringe às suas produções, mas as teorias com as quais fundamentou sua percepção da autonomia do fenômeno plástico-cênico. Visionário, antecipou que essas contradições se referiam à natureza híbrida da imagem plástica e cênica e a especificidade envolvida em sua construção. Em um trecho do texto datado em 1919:

Um dos aforismos mais perigosos induziu-nos e continua a induzir-nos em erro. Homens dignos de fé afirmaram-nos que a arte dramática era a reunião harmoniosa de todas as artes; e que, se ainda não foi possível conseguir-se, deveria tender para a criação, no futuro, da obra de arte integral (...) chamaram, até, provisoriamente: a obra de arte do futuro. Isto é sedutor pela simplificação repousante que se nos oferece assim, e apressamo-nos a aceitar este disparate (...) Se a arte dramática deve ser a reunião harmoniosa, a síntese suprema de todas as artes, já não compreendemos nada, então da arte dramática o caos é completo. (APPIA, 1963, p.212)

Adolphe Appia foi o primeiro a contestar a estética disseminada pelo conceito da *Gesamtkunstwerk* e liderou uma reforma cênica, assim como Wagner, sem precedentes. Apesar de considerar Wagner um precursor.

Ambos tinham o conceito de plasticidade em comum. Appia, cenógrafo suíço que projetou cenários em que o espaço cênico tornou-se tridimensional, contestando a estética da bidimensionalidade vigente. Ele se inspirou nas imagens de Wagner, mas, refutou as convenções e revolucionou, por sua vez, a estética no início do século XX. Conheceu intimamente o conceito de *Gesamtkunstwerk*, quando ainda era um jovem estudante de música e, alguns anos mais tarde, trabalhou como cenógrafo de Wagner.

Appia produziu imagens híbridas em que as proporções do tempo e do espaço se equilibram em infinitas variáveis. Para ele as imagens plástico-cênicas deveriam nascer de sonhos e visões e não da cópia da realidade. As inquietações teóricas e o desenvolvimento prático das suas ideias reforçaram o então recente conceito de Encenação, propondo a primazia dos elementos visuais do palco como a principal concepção de pensamento cênico e trabalhando com o pensamento plástico, ou visual, como fundamento desta estética também inovadora. Fortaleceu o processo de autonomia da linguagem na encenação como um fenômeno plástico e um fenômeno cênico, atuando simultaneamente, mas como linguagens distintas e autônomas.

Apesar de reconhecer a importância de tal conceito, ele não representa um hibridismo visual que conceitua a produção artística de uma sociedade pós-industrial numa realidade semi-virtual como a que vivemos. O artista plasticênico não fundamenta sua produção no conceito de síntese de linguagens, porque para que ocorra uma síntese, indica que elas perderam os respectivos suportes e continuam a servir uma estética totalitária, inconcebível para a contemporaneidade que trabalha com o conceito de uma visualidade fragmentária promovendo desorientação sensorial e o não anestesiamiento estético.

Appia rejeita a concepção ilusionista, afasta os elementos visuais da literatura e da arte da interpretação e da imagem cênica naturalista e propõe a autonomia dos elementos visuais manifestados pelo fenômeno plástico-cênico. Ele será também o primeiro a utilizar a luz como um elemento visual autônomo, criando técnicas de mudança de intensidade da mesma para pontuar o nível de emoções nas imagens cênicas. Percebe a importância da luz não somente para iluminar a imitação da realidade, mas para criar uma realidade visual composta de espaços de maior ou menor distanciamento entre os elementos no palco, a figura humana e o espaço do público.

Concebeu e projetou sombras em tablados, cubos, rampas e plataformas, elementos constantes em suas concepções espaciais. Para Appia, a imagem cênica não deveria conter elementos que dispersassem a atenção da plateia para a figura do ator, cujo corpo não é considerado apenas um reflexo da realidade, mas sim a própria realidade. O cenógrafo deveria preocupar-se apenas em revelar a realidade do ator em cena. Em 1920, ele revolucionava as Artes Cênicas, defendendo o encontro entre o Espaço e o Tempo por meio do movimento.

Appia criou a tridimensionalidade do espaço para acolher a tridimensionalidade do ator, e as imagens cênicas contemporâneas voltam a bidimensionalizar o espaço, tornando-o novamente uma janela, agora não para a realidade sensível, mas para a realidade onírica.

Ao propor a destituição da dominação do pensamento verbal sobre a estética ilusionista das artes cênicas (vigente, aproximadamente, durante 200 anos), liderou não apenas uma reforma antinaturalista nas imagens cênicas, mas produziu imagens híbridas, convergindo técnicas das Artes Plásticas e Cênicas. Appia deixou uma pesquisa expressiva sobre o assunto, com técnicas de hibridização provenientes de imagens que trabalham espaço e tempo retratando pela primeira vez a visualidade pós-industrial.

Assim, a Plasticenia não pode ser definida como um trabalho *Gesamtkunstwerk*, porque não produz imagens de síntese, mas de convergência entre a produção de imagens artísticas. A palavra síntese vem do grego: *synthesis* (composição, fusão). O conceito de síntese das artes projeta-se sob um único foco, beneficiando a consolidação de uma estética que anestesia a autonomia das partes do todo. O conceito de síntese entre as artes reúne diversas formas de linguagens, enquanto o conceito de convergência propicia a autonomia dos elementos visuais de uma mesma imagem.

O conceito de síntese desconsidera a afirmação da autonomia dos elementos artísticos envolvidas como partes de um todo. Faz-se necessária uma fusão em que diferentes técnicas se confrontem criando uma hierarquia entre elas. É fruto de uma estética totalitária, em que diversos meios são usados por um artista para que o público possa observar a totalidade de um único tema.

No processo de convergência, ao contrário, duas artes distintas e autônomas tendem a se manifestar no mesmo espaço. A palavra convergência tem sua origem no latim: *convergere*

(ato de convergir; ponto ou grau em que linhas, raios ou trajetórias se dirigem para um mesmo ponto. Verbo conjugar, afluir.). A convergência, ao contrário, possibilita que diversos artistas utilizem o mesmo meio para produzir imagens e o público é instigado a perceber os fragmentos das imagens produzidas em sintonia com o pensamento estético contemporâneo.



Figura 75. Espaço Rítmico, Appia, 1909. (Domínio Público)

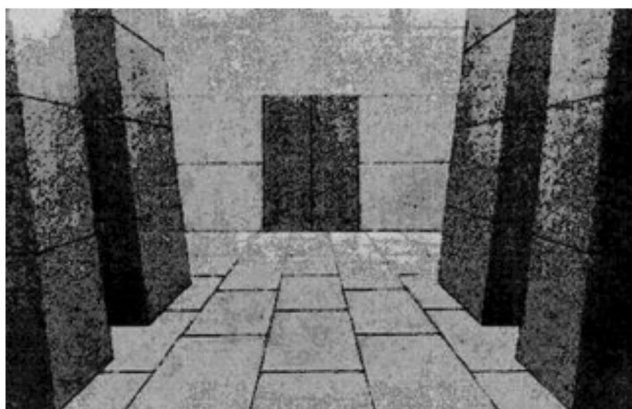


Figura 76. Cenografia para Orfeu e Euridice, 1926. Espaço rítmico, 1909. Ambos de Appia (Domínio Público)

3. O ARTISTA PLASTICÊNICO: UM SER DO ENTRE

O artista plasticênico é um ser do entre. Tem como premissa o desafio artístico de personificar o indefinível, exercendo um talento facetado como a superfície de um diamante. Possui a capacidade de produzir a partir de diferentes técnicas artísticas, apto a desenvolver múltiplas funções como por exemplo desenhar, pintar, esculpir, soldar, bordar, cortar, costurar, dançar, cantar, tocar, interpretar, iluminar, encenar e, sobretudo, improvisar. Sem ser um *virtuosi* em nenhuma dessas atividades, pois se o fosse não seria um artista plasticênico. Sua atuação multidisciplinar torna suas produções incompatíveis com apertadas prateleiras das rígidas e frígidas hierarquias artísticas.



Figura 77. Cibele Navarro no anfiteatro de Epidaurus, Grécia, 1987. Acervo pessoal

Enfrenta questões contemporâneas assumindo a autonomia de sua produção artística ao equilibrar a liberdade de exercitar processos criativos que planam no sobrevoo de uma estética da diversidade de um lado e, do outro, a impossibilidade de encontrar campos de inscrições para as obras que produz. Reconhece que além de criar necessita encontrar possibilidades para que suas obras possam existir, aliviado, no entanto, pelo privilégio de pertencer a uma época em que criar também significa dissolver barreiras que aprisionam artistas a se expressarem por meio de uma única linguagem. Segundo Aumont:

A ideia de que é possível exprimir a si não remonta a quem do romantismo, e isso precisa ser ressaltado, sobretudo numa época em que a expressão da subjetividade é considerada como normal, e até desejável, a ponto de estar integrada aos objetivos da escola. AUMONT (1997, p. 27)

O artista plasticênico ao reconhecer sua função como um agente catalisador da criatividade coletiva, faz com que o sentido de sua produção esteja relacionado a criatividade do observador. Reflete sobre a visualidade do imaginário contemporâneo atuando como um mediador estético entre imagens percebidas. Pesquisa como os efeitos do contato coletivo com imagens oníricas podem provocar alterações na percepção da realidade sensível.

O principal objetivo da produção do artista plasticênico é assegurar o acesso da comunicação entre essas realidades, vasculhando fragmentos da memória individual e coletiva, criando imagens para revigorar a comunicação com o imaginário coletivo. Produz espaços imaginários, que desfronteiriza territórios entre as Artes Plásticas e Cênicas, e estimula percepções visuais por meio de imagens híbridas.

O trabalho com o imaginário significa, para o artista plasticênico, o desenvolvimento de técnicas híbridas para suscitar imagens submersas no inconsciente coletivo. Cria espetáculos visuais que propiciam a fruição de imagens contagiantes que possam provocar delírios oníricos em massa.

O artista plasticênico possui uma “frigidez” que, por um lado, incapacita-o de incitar e sustentar um crescente clímax empático e, por outro, torna-o apto a suscitar o êxtase coletivo via fruição de imagens, desencadeando experiências visuais que abrem novas perspectivas do imaginário com ele mesmo. Constrói um universo onírico de uma realidade fragmentada. Cria de suas imagens, diferentes universos visuais que em algum ponto irão se interceder, assimilando não mais o reflexo de si mesmo, mas os efeitos que a visualização da intercessão de imagens de vários mundos causa. Trabalha para transmitir o prazer de visualizar em grupo, para estimular o processo criativo do observador

Materializa imagens subjetivas, como parte da expressão das imagens coletivas. Apura a qualidade visual do maior número de interpretações possíveis que uma mesma imagem provoca. Lida com a hibridez dos processos criativos.

A produção do artista plasticênico nasce em territórios de diferenças e indefinições. Sabe que criar em territórios pouco explorados como o das entre artes, é como viver em uma sociedade sem supermercados. Vive em exercícios de fronteiras submetendo-se aos espaços limítrofes,

construindo territórios de convergências. Sua produção fortalece o processo de autonomia do fenômeno plasticênico, testemunhando o hibridismo visual que o manifesta.

A autonomia de um artista plasticênico manifesta-se na responsabilidade que assume pela materialização de suas imagens, da concepção à apresentação. Não estabelece relações de dependência com outro artista para realizar o que ele mesmo pode fazer.

Quando dois ou mais artistas plasticênicos trabalham juntos, esgotam plasticenicamente a concepção de cada imagem a ser materializada. Ainda que dividam o mesmo espaço de trabalho e compartilhem o mesmo espaço de apresentação, trabalham na materialização da própria imagem de modo indivisível, assim como o pensamento visual que as fundamenta. No entanto, aceita com tolerância o fato de que, a partir do momento em que um pingo é soldado, um ponto bordado ou um som tocado, os membros dessa equipe se transformam em co-autores de criação. Escuta as intervenções sugeridas e procura concatenar a energia criativa que vem dessa equipe. Assim, onde houver a construção de uma imagem plasticênica haverá sempre criação individual e coletiva.

A metodologia explica o fascínio que uma imagem plasticênica provoca, porque o que nela se vê é a somatória dos resultados de trabalhos realizados a partir da convergência de processos criativos individuais e coletivos. A intimidade com as técnicas provenientes tanto das artes plásticas como das artes cênicas é imprescindível para o desenvolvimento da Plasticenia, porque a mesma exige constante análise dos elementos pictóricos e cênicos a serem construídas nas imagens. A abordagem dessa análise envolve a distribuição de superfícies, texturas, linhas, volumes, formas e cores, bem como o deslocamento desses elementos plásticos associados às presenças cênicas que implicarão funcionalidade e empatia dos elementos apresentados.

As variáveis rítmicas dos deslocamentos desses elementos plásticos e cênicos, calculando uma margem de erro para os imprevistos, também devem ser preenchidos com uma improvisação previamente esquematizada. Organizar plasticenicamente as sensações e relacionar as emoções com esses deslocamentos e funcionalidade. Tornar-se apto a criar simultaneamente para as artes plásticas e cênicas quem cria intimidade com processos criativos híbridos, dirigindo o processo criativo na direção da diversidade de significados de uma mesma imagem e não no acabamento de um só significado – o que ele quer e pensa que

o público vai ver. Cria-se com as surpresas do acaso, embala-se nas turbulências do caos, sem procurar solo sob os seus pés. Potencializa no espectador a criatividade imaginativa latente e fornece técnicas com as quais ele possa visualizar e se expressar de acordo com o universo visual próprio. Sintoniza sua sensibilidade com as questões suscitadas pela virtualidade da realidade contemporânea.

O artista plasticênico trabalha o humor em suas imagens, mesmo que o materialize sob a forma de uma visão apocalíptica, porque tem de pensar no elemento lúdico de cada imagem que constrói e que estabelece contatos imediatos e sem intermediários com a sensibilidade de cada um. Pode ser comparado a um anjo condenado a voar com asas de pedra e, ainda assim, fluir pleno como partícula de poeira cósmica no movimento do caos, driblando o peso da consciência de que cumpre programas de reaprendizado para seres sem mundo e atarefados na contínua tarefa de reconstrução de conceitos.

Assimila as influências do inconsciente e a qualidade simbólica das imagens para suscitar experiências coletivas e transformar sua criação num meio para fortalecer os laços das experiências coletivas. Trabalha o pensamento intelectual e o visual como dois processos complementares, criando uma metodologia de acesso aos processos criativos híbridos que materializam imagens advindas da imaginação coletiva. Para o artista plasticênico, a força da imaginação é soberana e imperativa. Cria lastros que o mantém conectado com o processo criativo híbrido. É comprometido e tolerante com o próprio processo criativo. Produz para fortalecer o status de coletividade na sensibilidade individual, ao invés de evidenciar o status individual do artista no coletivo.

3.1. O PROCESSO CRIATIVO HÍBRIDO

Para realmente exercer o máximo controle possível, o compositor visual deve compreender os complexos procedimentos através dos quais o organismo humano vê e, graças a esse conhecimento, aprender a influenciar as respostas através das técnicas visuais. (DONDIS, 1997, p.134)

O talento, o controle artístico do meio de expressão e a intuição costumam ser vistos de um modo um tanto confuso. De fato, o que chamamos de intuição na arte é uma coisa extremamente ilusória. A raiz latina do termo *intuitus* significa “olhar ou contemplar”, mas, em inglês, a palavra passou a indicar um tipo especial de conhecimento, “conhecimento ou cognição sem pensamento racional”. A definição do dicionário também traz significados como “apreensão ou cognição imediatas” e “insight rápido e instantâneo”. A combinação nada mais faz que aumentar a confusão. (DONDIS, 1997, p.136)

Observar, descrever, caracterizar e analisar os elementos formadores de um processo criativo híbrido até atingir a forma de um texto científico para que as experimentações com as imagens produzidas por meio dele não flutuem sem inscrições e fora do circuito do tempo onde foram criadas. Etapas que confrontam a trajetória entre a reflexão traduzida em palavra escrita e a experiência, o raciocínio e a experiência, a intuição e o intelecto, o saber e o fazer.

Utilizar o pensamento verbal para expressar o pensamento visual, analisando para isso um fenômeno que não se encontra circunscrito nem nas artes plásticas, nem nas artes cênicas, mas nos territórios de convergência entre elas, é um desafio não apenas intelectual, mas também criativo. A dinâmica da feitura do texto, num quase eterno “fazer e refazer”, a colagem dos fragmentos de pensamentos que acompanha a produção científica e o esforço para ordenar as partes do todo que se juntam e se desmantelam num constante construir para demolir se dão sob os mesmos princípios. Segundo Francastel:

Produzir e refletir para transformar estas reflexões em um ponto de referência atuando efetivamente na busca de soluções para problemas que concernem a todos os artistas. “O que o artista fixa não é o que ele viu ou apreendeu; é o que ele procura e o que ele quer revelar aos outros”. (FRANCASTEL, 1973, p. 41)

O processo criativo híbrido operacionaliza convergências entre as técnicas artísticas, detectando para isso elementos híbridos envolvidos nesse processo. Ao contrário do processo criativo do artista moderno, que precisava definir a especificidade de suas técnicas para alcançar a autonomia de suas respectivas linguagens, esse escolhe elementos que não pertençam somente às artes plásticas, assim como os elementos que não pertençam somente às artes cênicas. Esse direcionamento desfrontera territórios, onde tudo foi, está e permanecerá indefinido. Segundo Ostrower:

Compreendemos que todos os processos de criação representam, na origem, tentativas de estruturação, de experimentação e controle, processos produtivos onde o homem se descobre, onde ele próprio se articula à medida que passa a identificar-se com a matéria. São transferências simbólicas do homem à materialidade das coisas e que são transferidas para si. (OSTROWER, 1978, p. 53)

O processo criativo híbrido pode ser comparado à brincadeira das cadeiras dispostas em círculo, onde as pessoas dançam sem saber quando a música vai parar e se vai sobrar cadeira para sentar. As alterações na percepção do tempo (música) e do espaço (cadeiras), motivadas pelas descobertas científicas e tecnológicas, geram na produção do artista contemporâneo mudanças a serem assimiladas, sem garantias. Fato que intensifica a consciência da

insuficiência de nossas produções, tornando-se necessário encontrar espaços para circunscrever nossas concepções.

Um processo criativo híbrido é determinado pelos materiais e ferramentas que estiverem à mão. A cada técnica um delírio até construir um caminho de convergência entre as técnicas que dominarão as escolhas. O ponto de partida de um processo criativo híbrido é a desorientação sensorial. As imagens que ele produz apresentam múltiplos referenciais.

Inicia-se com um impulso, uma força possessiva que invade e propõe ao artista o desafio de vencer um enigma “materializa-me ou te desmaterializo”. Força que se apodera dos sentidos e faz com que o olhar deixe de enxergar para visualizar, de ver para perceber. Não são mais os olhos do corpo que hospedam esta força, mas os olhos da imaginação.

O artista se transforma em testemunha de matéria pulsante, que devoradora e fugaz suspende a realidade sensível e o rapta para um luminoso, sonoro e vibrante cativo, de onde ele só se libertará quando atender ao apelo dessa matéria que clama por alguma forma. Nesse momento se trava uma luta de escolhas traduzida em gestos fazendo que o dominado se confunda com o dominador até que uma forma se configure e se materialize liberando os olhos do corpo para que possam voltar a enxergar fisiologicamente.

Quando um impulso criativo se evapora deixa rastros, inúmeras gotículas escorridas do imaginário individual do artista, apontando um repertório de ações que sinalizam acessos à imaginação criativa. E esta, uma vez acessada, por ser um processo autônomo, passa a guiar as opções e escolhas inerentes à criação, finalizando o processo.

Terminar um processo criativo híbrido é perceber a luz que emana das formas recém-materializadas, da alquimia provocada que transmutou matéria em forma dominada, que concebe o equilíbrio entre expressões conscientes de conteúdos inconscientes. Essa luz ilumina a percepção que o artista tem do próprio trabalho e se ela for imperceptível é sinal de que o processo criativo ainda não está terminado. Fase onde não há cansaço, conselho ou crítica que afaste o artista do fim desse ciclo. A percepção do espaço e dos objetos nos proporcionam um olhar que se prolonga em direção a todos os objetos cotidianos que, por alguns instantes, nos parecem estranhos.

Todo processo criativo envolve renúncia, comprometimento, concentração, obstinação, tolerância e, sobretudo, generosidade. Trabalhar para produzir imagens oníricas é aceitar a condição de ser um receptáculo de formas mutantes na companhia de seres imaginários e acompanhá-los continuamente, seja na dança do encolhe-estica dos objetos ou nos movimentos ondulatórios do espaço. Tarefas que, além do prazer, podem gerar desgastes físicos e mentais.

O que diferencia um processo criativo híbrido de um não-híbrido é a primazia da imaginação. O primeiro aciona a imaginação e o segundo, a fantasia. Em um processo criativo não-híbrido, o artista pensa no que vai fazer e não faz necessariamente o que a imaginação lhe sugere. Não se submete à matéria pulsante. Ao contrário, faz croquis, rascunha, tira medidas, desmancha o que considera erro, tortura a matéria, abafa a acústica, camufla cores, disfarça formas, maquia objetos, subjetiva ideias, refaz imprevistos.

No processo criativo híbrido, o acaso se faz presente em todas as etapas, da escolha dos materiais e dos meios à instalação das imagens. Por isso, desfazer gestos significa refazê-los assimilando as surpresas que o acaso acrescenta. Em um processo criativo híbrido, o artista brinca como uma criança que descobre o mundo com as mãos, não permitindo que a expectativa em alcançar resultados destrua o fascínio do contato com o processo.

4. O PÚBLICO E AS IMAGENS PLASTICÊNICAS

Achar-me-ia em grande dificuldade para dizer onde está o quadro que eu olho. Porquanto não o olho como se olha uma coisa, não o fixo em seu lugar; meu olhar vagueia nele como nos nimbos do Ser e eu vejo, segundo ele ou com ele, mais do que o vejo. (MERLEAU-PONTY, 1983, p.90)

“Toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha” (AUMONT, 1997, p.120). O público que frui as imagens plasticênicas desfruta de narrativas visuais construídas independentemente do pensamento lógico-verbal. Não se interessa por cópias da realidade nem se transforma em *voyeur* de fantasias pessoais, ao contrário, exerce o direito de visualizar imagens fragmentadas e desconexas, que não apresentam narrativa verbal. Por isso não vê nessas imagens os reflexos de si mesmo, mas o reflexo do imaginário coletivo e os efeitos que a intercessão de várias imagens provoca.

Em geral, forma-se a partir da aglomeração de transeuntes surpreendidos na condição de público que se relaciona com a obra sem ter se preparado. Todas as formas apresentadas criam atmosferas oníricas e ações lúdicas em situações de simultaneidade, para que a percepção da visualidade fragmentada, enfatize que o espaço é múltiplo e o tempo não é absoluto e nem trabalhado em progressão linear.



*Figura 78. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca I. 27º Festival de Inverno da UFMG, Ouro Preto, 1995.
Fonte: Silvana Marques*

As pessoas se aproximam e percebem que as figuras que compõem as imagens estão imóveis. O princípio de congelamento provoca reações. O público, curioso, atrasa-se em seu ritmo cotidiano para interagir nesse estado lúdico e, às vezes, furioso, por não ser correspondido pelas figuras nas imagens, espera as reações das mesmas. Concedemos assim o direito de fruição e celebração dessa capacidade de comunicação coletiva.

A Plasticenia cria espetáculos para um público globalizado. Por ser uma linguagem de evento de rua, ela dissolve o ritual preparatório para que nos transformemos em público. O ideal é que a fruição dessas linguagens aconteça sem a venda de ingressos, a preocupação de se fazer reservas e a possibilidade de encaixar esses espetáculos para antes ou depois de um jantar

deixa simplesmente de existir. As relações entre artista, obra e espectador nas imagens plasticênicas acontecem numa arritmia no interesse do público – que passa a ser contínuo.



*Figura 79. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 2. 27º Festival de Inverno da UFMG, Ouro Preto, 1995.
Fonte: Silvana Marques*



*Figura 80. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 3. 27º Festival de Inverno da UFMG, Ouro Preto, 1995.
Fonte: Silvana Marques*

Cada imagem é o fragmento de um universo onírico que se apresenta sem ligações causais de começo, meio e fim, sem narrativas para traduzir o que é óbvio para as sensações, sem

diálogos para marcar os momentos nos quais o clímax possa se apresentar. Ao espectador é apresentado um universo fragmentado, que desencadeia experiências sensitivas, abrindo perspectivas de interpretação do imaginário individual para o coletivo e entre as diversas interpretações do coletivo, sem compromisso com a representação.

O contato com essas imagens provoca a sensibilidade de quem as vê e detona um processo de comunicação coletiva.



Figura 81. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 4. 27º Festival de Inverno da UFMG, Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

A percepção do espectador se altera à medida em que entra em contato com essas imagens e se percebe inserido nesses espaços imaginários. O espectador sente transtornado seu senso de realidade cotidiana, porque as imagens plasticênicas estimulam a desorientação sensorial, vivências de um tempo tragado pelo espaço, que não mais existe e tudo que resta são memórias, lembranças e sensações coletivas. Comunhão espacial e desfragmentação temporal. “Na base da leitura dos signos plásticos, como de qualquer outra leitura, encontram-se necessariamente a imaginação e a memória. Sem elas, não existe nenhuma forma de visão plástica” (FRANCASTEL, 1983, p.167).



Figura 82. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 5. 27º Festival de Inverno da UFMG, Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

Qual é o propósito da vida onírica do indivíduo no seu todo? O público é espontaneamente atraído pela força que emana dessas imagens, pela curiosidade visual que essa linguagem desperta. A capacidade criativa do espectador se sente atraída pela força dessas imagens. Curiosidade técnica: “o que é aquilo, de que é feito?” Perguntas que despertam o contato entre as imagens e o público.

A visualização dessas imagens nos transporta para uma realidade onírica, atemporal. A fronteira entre o passado, o presente e o futuro é dissolvida. O exercício de visualização dessas imagens pode ser individual ou coletivo. Não apresentam uma história como a duplicação da realidade; ao contrário, estimulam a criatividade do espectador que se confronta com esse contato onírico e o mecanismo de sua própria imaginação. Capacidade de comunicação ontologicamente coletiva que difere da que se manifesta pelos meios de difusão midiática. Sentir-se um indivíduo sendo dissolvido no coletivo é uma experiência que nos estimula a vibrar com o imaginário coletivo. O silêncio espontâneo e sincronizado da multidão no início de todo evento, a sonoridade do eclodir das palmas e dos gritos causa

perplexidade. São fenômenos artísticos, esportivos, religiosos ou musicais que se manifestam como possibilidades de comunicação coletiva, pretexto para celebrar a nossa autêntica condição.



Figura 83. O público da imagem plasticênica no Morro da Forca 6. 27º Festival de Inverno da UFMG, Ouro Preto, 1995. Fonte: Silvana Marques

O desafio que a linguagem lança ao público é o de seguir cada um a sua própria sensibilidade e exercitar a liberdade da imaginação, interpretando as imagens de acordo com a própria percepção. A interpretação das imagens plasticênicas é variável e um espetáculo plasticênico terá tantas interpretações quantos forem os componentes desse público. O público é livre para circular pelas imagens. Divide o mesmo espaço em ritmos diferentes, como em um museu ou em uma galeria. Não decifra conflitos psicológicos em histórias que se apresentam por meio da lógica de narrativas. Ao deparar com imagens construídas no espaço, as pessoas se aglomeram, demonstrando curiosidade sobre o acontecimento. A avidez em se comunicar via palavras demonstra que existe um público viciado na fruição das formas somente por meio da comunicação verbal. É como se as elas não estivessem acostumadas à livre fruição das formas e resistissem a assimilar a química das imagens.

Quando o público percebe que é possível fruir formas sem o compromisso da explicação do significado das mesmas, ele começa a se comunicar por meio da linguagem da Plasticenia. Daí surge a relação do público com ele mesmo, que desfruta a qualidade da imagem diante de si e não somente a qualidade emocional da mesma, causando uma mudança no modo de recepção das imagens.

O olhar transeunte busca um tipo de fruição que redefine a relação do fruidor com a obra, obrigando-o a ter a atenção concentrada num fluxo contínuo. O transeunte transita entre formas, cores e objetos observando as próprias vivências, dentre outras memórias e referências ancoradas em outros tempos e espaços.



*Figura 84. O público da imagem plasticênica na Avenida Santos Dumont.
FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa*

5. PLASTICENIA E APRENDIZAGEM

A proposta de trabalhar processos de ensino e aprendizagem fundamentada em uma linguagem desconhecida para a maioria dos participantes é uma tarefa complexa. Em geral, os participantes escolhem um curso de linguagem da Plasticenia pela curiosidade em saber como irão atuar para uma forma de teatro desvinculado da Literatura Dramática e ao mesmo tempo, como irão construir objetos e seus próprios figurinos. Trazem seus referenciais e o desafio é, em curto espaço de tempo, fazer com que eles conheçam, experimentem e apresentem publicamente o resultado dos trabalhos fundamentados nessa linguagem de convergência artística.

5.1. METODOLOGIA DE CONSTRUÇÃO DE UMA IMAGEM PLASTICÊNICA

A metodologia aplicada nos cursos de criação da Plasticenia objetiva elaborar programas de desenvolvimento para a reeducação perceptiva e despertar relações entre a percepção visual, a visualidade e a cultura. Metodologia que pretende proporcionar a prática de um olhar criativo e criador, que trabalha com o pensamento e a inteligência visual para aguçar a percepção visual e a sensibilidade coletiva.

Os processos envolvidos na composição de uma imagem plasticênica são constituídos por atividades que estimulam a capacidade da imaginação individual e coletiva e o reconhecimento e domínio de uma linguagem visual própria. Os principais critérios utilizados nesta metodologia são a destituição do conteúdo lógico-narrativo, a diluição da visualidade perspectivada e a desconstrução da unicidade estética. O trabalho busca experimentar a multiplicidade, a simultaneidade e a convergência de estímulos perceptivos em exercícios de visualização individual e em grupo, bem como desenvolver a sensibilidade a partir do contato com a diversidade de materiais, sobretudo os alternativos, que não limitam experiências por que não apresentam custos.

Na linguagem da Plasticenia, visualizar uma imagem é perceber os laços que estreitam as relações entre o homem, o imaginário e a sua imaginação. A função do docente é colocar o participante em contato com técnicas híbridas para expressar imagens internas em imagens palpáveis. Responsável também por encontrar junto ao grupo fios condutores que irão construir sentidos para as figuras e objetos nas imagens, mantendo o interesse do público diante dos elementos visuais.

É fascinante testemunhar como o fenômeno Plasticênico se manifesta, provocando uma avalanche de convergência entre os processos criativos, todos diferenciados, mas que no momento de contato com a energia do público se mostram como se saídos da mente de um só criador. Essa composição de imagens é emocionante. Uma das coisas que constatamos é a possibilidade de alcançar harmonia no caos, unidade no fragmento e lógica na contradição. É a “magia” das imagens. A fruição estética que nos permite perceber que somos ao mesmo tempo um e vários.

Nas apresentações das imagens Plasticênicas a presença do elemento humano não ocupa mais no espaço uma persona, uma presença psicológica, ela é uma presença imagética, igualada em valor a qualquer objeto que compõe a imagem.

Para se tornarem cômicos do diferencial implícito na construção de imagens plasticênicas, os participantes contextualizam suas expectativas. Fase de extrema importância, principalmente para os artistas cômicos, acostumados a trabalhar a partir de estímulos externos. A Plasticenia, ao contrário, trabalha técnicas que levam o artista a neutralizar esses estímulos, buscando para um campo de neutralidade que torna possível a atuação. Atuar plasticenicamente pressupõe a construção de um “espaço” para a recepção da figura ludiconírica.

Desse encontro que é mais visual que emocional, os participantes experimentam o prazer de estimular a imaginação do público. Aprendem a perceber as sensações provocadas pela formação de vínculos coletivos que surgem da apresentação pública dessas imagens. As improvisações são reduzidas ao processo de construção das imagens. São elas que estruturam os espetáculos no período da montagem; porém, durante as apresentações não devem ser evocadas.

Para os participantes acostumados com a atuação em imagens cômicas é notório um comportamento que busca o contato com o público de um modo tradicional, buscando o diálogo como denominador comum do encontro entre duas pessoas.

Segundo Dondis:

O embate catártico surgido para realmente exercer o máximo controle possível, o compositor visual deve compreender os complexos procedimentos por meio dos quais o organismo humano vê e, graças a esse conhecimento, aprender a influenciar as respostas através de técnicas visuais. (DONDIS, 1997, p.134)

O que necessita ser evitado são situações em que o artista demonstra ter entendido a linguagem da Plasticenia, constrói uma imagem e se transforma em uma figura ludiconírica, mas, em contato com o público, esquece por completo onde se encontra e como deve agir, caindo nas amálgamas do que lhe é conhecido e permitindo, assim, que o calor do público desmanche suas figuras, comprometendo a totalidade da imagem. Mesmo o esboço de um simples sorriso, um movimento de olhos ou um gesto em direção ao público que não tenha sido calculado, pode comprometer a qualidade visual da imagem

Por isso, torna-se compreensível que poucos ainda sintam prazer nesse tipo de atuação, porque a sensação de calor que invade o artista nos momentos de maior excitação em contato com o público não se concretiza, pois já se manifestou e se cristalizou durante o processo de concepção e construção da figura. Durante a apresentação, ao contrário, espera-se que as figuras em uma imagem, estejam materializadas como se não estivessem sendo vistas.

5.1.1. Preparação

Um curso de Plasticenia tem início com abordagens de técnicas para visualização. A primeira atividade é perceber modos de suscitar e dissipar imagens internas, soterradas pelo frenético ritmo cotidiano. Sentados em postura meditativa, pratica-se exercícios respiratórios variados para que a concentração perceba o ritmo da inspiração e expiração. Em seguida, a concentração desloca-se para a identificação do fluxo das imagens que surgem ao serem inspiradas e expiradas, evitando se fixar em qualquer uma delas. Ao permitir que as imagens apareçam e desapareçam, o próximo passo é fazer com que o maior número de imagens possa ser captada para, em seguida, perceber quais os efeitos que as imagens recorrentes causam na percepção. Nesse momento, estabelecer um jogo de atração e repulsa entre as imagens até que após um tempo determinado, algumas imagens são escolhidas para dar início a próxima etapa.

5.1.2. Produção de Imagens Bidimensionais

Cada participante começa a representar graficamente as imagens surgidas no exercício anterior, em um diário de percepções visuais, que devera ser mantido até o fim do curso. Nele, todas as impressões, deverão ser registradas, as trajetórias de transformação durante os processos em que as imagens plasticênicas serão visualizadas, registradas, construídas e apresentadas. O objetivo do diário é minimizar o hiato entre o raciocínio teórico e a experiência perceptiva para expressar uma escrita intuitiva ligada à percepção visual.

Desenhar uma sensação ou uma visão interna e indicar as variáveis de suas transformações. Nessa fase é necessário evitar ilustrar imediatamente as imagens percebidas, procurando se concentrar na qualidade visual do que se visualiza. Desenhar as imagens que permaneceram na mente, evidenciando visualmente as diferentes áreas sensoriais das imagens táteis, olfativas, degustativas e auditivas. Determinar se as mesmas se apresentam estáticas ou móveis. Criar imagens que suscitem elementos de qualidades, tanto emocionais como visuais. Criar uma partitura (*story-board*), na qual se busca a criação de uma grafia de imagens em que a casualidade substitua a causalidade e os critérios de coerência e de sequência lógica.

Finalizado esse primeiro registro visual entre a imaginação e as imagens que povoam o imaginário individual, inicia-se a fase de promover o contato com o imaginário coletivo. Os participantes escolhem uma imagem trabalhada e a tornam pública, sem mostrar sua tradução visual para que não haja influência.

Cada imagem sugerida será um tema para diversas associações, que serão escolhidas e desenhadas por todos. Importante lembrar que a qualidade técnica das imagens neste primeiro momento ainda é essencial, por se tratar de um registro visual.

Depois da sugestão de cada participante, estamos diante de uma vasta produção de desenhos. Primeiro, os desenhos de cada um são trocados. Momento importante para reforçar o desapego autoral e o entendimento do processo de convergência nos processos criativos híbridos. Em seguida, um painel é construído com a produção inicial das imagens a fim de que sejam observadas e analisadas por todos os participantes. Nessa análise deverão assinalar as imagens que tenham significados repetidos e perceber como as figuras de um se encaixam nos espaços dos outros e vice-versa, num trânsito onírico surpreendente. Depois que as imagens de cada participante se transformarem em uma extensa imagem fragmentada será construída uma imagem panorâmica a fim de libertar a coerência e unidade de expressão coletiva.

A primeira questão a ser enfrentada é descobrir como esse material fragmentado poderá construir uma unidade sem perder as especificidades de suas partes e as características da imagem que será construída e apresentada. Fase que envolve a utilização das figuras e/ou objetos do outro. Determinar o ritmo e a direção das imagens, analisar como as imagens dos colegas dilatam esses desenhos até que as primeiras imagens começam a aparecer, acessando

o inconsciente coletivo para a construção de novas imagens. Cada imagem é constituída de várias figuras e objetos que são nomeados e, a partir daí, começa a ser trabalhado o fio onírico, em que os participantes aprendem a exercitar a imaginação e a relacionar as figuras e os objetos para inserí-los nos espaços e nos ritmos.

A partir do inconsciente coletivo se dá a construção das imagens, em que cada imagem é nomeada, começando assim a composição, levando em conta que não apresentem heróis ou protagonistas. Os participantes se transformam nas figuras dos desenhos que criaram e se relacionam com os objetos construídos, para finalmente compor uma imagem na qual exista uma linha onírica que possa ser seguida por todos, sem o compromisso de criar uma história, mas que possa oferecer ao público uma coerência visual.

5.1.3. Produção de Imagens Tridimensionais

O primeiro meio para tornar uma imagem expressiva costuma ser o de nela incluir mais material, ou melhor, de fazer aparecer o trabalho do material (com toda a ambiguidade dessa última fórmula: o artista trabalha o material, mas procurando dar a impressão de que, na obra concluída, é o material que trabalha). (AUMONT, 1995, p.282)

Os participantes escolhem as imagens bidimensionais que lhes sugerem possibilidades de construção. Escolhidas, começa a fase da construção, em que as imagens irão ganhar propriedades tridimensionais. Para isso, os participantes são estimulados a pensar em texturas, formas, volumes, tamanho, comprimento, altura e largura de cada imagem. Determinam nelas as figuras e os objetos que as constituirão, as possibilidades técnicas das construções e, finalmente, elaboram uma lista de materiais necessários. O que se desenvolve primeiramente nesta fase é a tolerância no convívio com a diversidade. O direito de se manifestar é dado a todos, mesmo sob proposições que, a princípio, parecem impossíveis de ser tecnicamente realizadas.

Nesse momento tudo é possível, porque o que está em questão é o aprendizado da imaginação coletiva em inúmeras configurações de processos criativos. Organizar a insegurança e canalizar o caos é a função do docente nesse momento. Estimular o desapego autoral. Há participantes mais arredios, que se recusam a trabalhar em suas imagens, estes devem então ser estimulados a trabalhar nas imagens que os colegas criaram.

A materialização das imagens. Escolha dos materiais, das texturas, do volume, da altura, da largura e do comprimento determina a construção das figuras e dos objetos. As relações do sujeito com os objetos (tensão/relaxamento, movimento/estático, leve/pesado, intercessão/justaposição) e a dicotomia entre funcionalidade/emoção. As relações dos objetos nos espaços. Observação do espaço em relação às mudanças dos objetos. As intenções dos sujeitos em relação aos objetos. Os movimentos e as emoções. As partes dos objetos que se acoplam ao corpo. A respiração e o funcionamento dos objetos. Como respira sua invenção. Objetos que já existem e os que são construídos.



Figura 85. Cibele Navarro sendo preparada para atuação em imagem plasticênica do grupo holandês "Dogtroep". Amsterdam, Holanda, 1987. Fonte: Joos Van Tongeren

5.1.3.1. Variáveis de Transformação

Determinar elementos – surpresa que desencadeiam as transformações, criando não apenas formas, mas contra-formas. Criar intrigas visuais para substituir os conflitos emocionais. Redefinir as funções espaciais do palco, que deixa de ser um espelho da realidade e passa a ser uma janela para uma paisagem infinita, local onde as sequências de imagens visuais substituirão as ações causais, definidas pelos diálogos.

5.1.3.2. Variáveis de Iluminação

A iluminação das imagens. Registrar mudanças de intensidade de luz, brilho, contraste e saturação. A incidência de luz nos objetos bi e tridimensionais. O contraste entre luzes e sombras.

5.1.3.3. Variáveis de Movimentos

Todo gesto ganha equivalência na sua execução em trajetórias que procuram menor movimento e máxima expressão. Não existe um gesto que não seja calculado. Calcular as variáveis de movimentos entre as imagens, os espaços e o público. Relacionar movimentos do corpo de acordo com o espaço e possíveis movimentos do público. Acentuar contraste, tensão e relaxamento. Respiração consciente e a consciência do corpo como um todo, desenvolvendo técnicas de concentração meditativas. Consciência de si e dos outros que compõem as imagens.

5.1.3.4. Variação de Ritmos

Trabalhar com elementos contrastantes, usar os mesmos elementos para criar atmosferas diferentes. Apresentar a mesma ideia em variações: depressa/devagar, leve/pesado, duro/mole em substituição ao conflito tradicional. Analisar movimentos cotidianos que o corpo expressa. Repetir sequências variando os ritmos dos movimentos. Desenhar as associações dessas sensações e as imagens que essas sensações desencadeiam. Reiniciar a sequência desenhando gesto por gesto, criando partituras gestuais e acústicas para as imagens escolhidas, registrando diferentes dinâmicas, que agirão diretamente na sensibilidade de quem as frui.

5.1.3.5. Variáveis Dinâmica

Tratar o espaço como múltiplo. Definir quais são os espaços que deverão ficar vazios e os que deverão permanecer cheios. Definir pontos e linhas que irão compor os espaços.

Levantamento das condições encontradas no espaço, contexto histórico, possíveis histórias que o espaço já acolheu e o que ele representa para o público que costuma transitar nele. Determinar as relações dos objetos e das figuras nos espaços em partituras gestuais e acústicas. Observar como o espaço muda em relação às mudanças das figuras e objetos que compõem as imagens. Determinar os diferentes ritmos e direções que as imagens irão apresentar.

5.1.3.6. *Variáveis Sonoras*

Criar partituras acústicas de imagens é registrar as qualidades e variações sonoras dos materiais. A imagem terá a mesma frequência sonora (como uma corda vibrando) ou vibrações diferentes (o cano, quanto mais longo, mais alto será o tom obtido). Construir uma grafia na qual registram-se impressões sobre a sonoridade da imagem e a duração de acordo com o efeito desejado. Também são registrados os contrapontos sonoros associados aos contrapontos visuais a serem construídos.

Uma imagem acústica pode ser construída na penumbra, em que a percepção espacial circundante é minimizada. Registrar as pausas e os diferentes tons dos sons, adicionar sonoridade a um espaço, colecionar material sonoro, desenvolver a percepção acústica e encontrar uma escrita para a partitura acústica dos materiais.

5.1.4. Apresentação

Nas apresentações das imagens plasticênicas concentrar-se na natureza coletiva das imagens, desenvolvendo a percepção para catalisar as transformações que serão vivenciadas pelo público e as possibilidades de sua movimentação, exige uma dinâmica entre as imagens. O deslocamento das figuras e dos objetos no espaço, o que fica perto, o que fica à distância, o que fica entre o perto e o longe. Além do deslocamento, o congelamento de imagens faz-se necessário para a transformação dos seres imaginários em figuras ludiconíricas. É preciso aprender a esvaziar-se para compor as figuras, sem esquecer o principal ponto de atenção: o conceito de polaridade que substitui o conflito tradicional.

A dinâmica da apresentação, entre os objetos estáticos e as figuras em movimento e vice-versa, é determinada pela variação de ritmo que impomos a elas. A percepção do espaço varia de acordo com a percepção de tempo, relação com os objetos, os corpos e as situações.



Figura 86. Curso de Plasticenia I. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa



Figura 87. Curso de Plasticenia 2 FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa



Figura 88. Curso de Plasticenia 3. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa



Figura 89. Curso de Plasticenia 4. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa



Figura 90. Curso de Plasticenia 5. FIT-BH – Festival Internacional de Teatro, Belo Horizonte, 1996. Fonte: Manoel Serpa

5.2. PLASTICENIA NA MÍDIA



Figura 91. Jornal O Tempo, Caderno Magazine, Belo Horizonte, 18/08/1997



Figura 92. Jornal Estado de Minas, primeira página, Belo Horizonte, 26/06/1996

NOVELAS
"Colégio Brasil" é uma das boas estréias do SBT/Alterosa. Trata-se de uma novela bem-humorada, dirigida ao público jovem.
PÁGINA 8



ESPETÁCULO

Belo Horizonte, segunda-feira, 6 de maio de 1996
ESTADO DE MINAS

FIT define programação paralela



Depois de definir as participações nacionais e internacionais, o II Festival Internacional de Teatro "Palco e Rua" de Belo Horizonte, que acontece de 16 a 30 de junho, acaba de definir também a programação de eventos paralelos. Serão oficinas, exposições de arte, conferências, encontros, debates e mostras de vídeo que, somados aos 18 espetáculos internacionais e 14 nacionais, vão transformar o FIT-BH em um dos eventos culturais mais expressivos realizados no País.

Serão ao todo oito oficinas, sete voltadas para o público de Belo Horizonte e uma para o público de Betim. "Crianças nas Ruas Principais - memorização, interpretação e improvisação", por François Kahn, do Teatro Pontedera (Itália), um dos mais importantes centros de pesquisa da linguagem teatral no mundo; "Tapete de Histórias - Workshop de interpretação", por Stefano Vercelli também do mesmo teatro.

"O Teatro de Rua como Apropriação da Silhueta Urbana", por André Correia, do Grupo Eacena Subterrâneas (Argentina); "Princípios do Treinamento Físico do Ator na Biomecânica de V. Meyerhold", por Maria Thais Lima Santos, da Universidade de Campinas; "Arquitetura da Emoção - Oficina de Cenografia", por José Dias, um dos mais conhecidos cenógrafos brasileiros; "Teatro Paisagístico - Introdução ao Teatro Visual", por Cibele Navarro (RU); "A Voz para o Ator", por Mônica Montenegro (SP), preparadora vocal de alguns dos espetáculos encenados por Antunes Filho, no Centro Brasileiro de Pesquisas Teatrais do Sesi Anchieta; e "Interpretação - para Atores de Betim", pelo diretor João das Neves.

Aulas gratuitas

As inscrições para as oficinas, todas gratuitas, mas com número limitado de vagas, podem ser feitas de hoje a 25 de maio. A seleção, baseada em análise de currículos, será divulgada no dia 3 de junho. Os selecionados têm o prazo de 3 a 6 de junho para confirmarem suas inscrições.

Entre as mostras de arte, merece destaque a "Exposição de Maquetes Cenográficas de J.C. Serroni, na Grande Galeria do Palácio das Artes durante todo o festival. Um dos mais importantes e conceituados cenógrafos em atividade no Brasil, Serroni é responsável pelos cenários dos espetáculos de Antunes Filho, como "Vereda da Salvação" e "Nova Verba Estória", vistos no FIT BH 94.

Haverá também encontros de discussão, como o II Encontro Internacional de Diretores de Teatro e o Encontro de Editores de Segundos Cadernos, além de conferências e mostras de vídeo. Maiores informações no Teatro Francisco Nuzes, fone 277-4366.



HAROLDO ALVES leciona

Em busca da consciência corporal

FOTO: GREGG

CIBELE NAVARRO Gaia vem a BH para comandar uma oficina de teatro paisagístico

Figura 93. Jornal Estado de Minas, Caderno Espetáculo, Belo Horizonte, 6/05/1996

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A hipótese apresentada e desenvolvida na presente pesquisa apontou a existência de um círculo vicioso que estaria obstruindo os processos de legitimação da linguagem da Plasticenia e, conseqüentemente, ralentando a autonomia do fenômeno plasticênico, que a manifesta.

Considera-se que o resultado ao qual se pretendeu chegar foi alcançado na medida em a hipótese pode ser admitida como verdadeira confirmando a existência desse círculo vicioso que pode ser descrito a partir dos seguinte fatos:

- a. A linguagem da Plasticenia requer flexibilidade entre dois sistemas diferenciados de pensamento, verbal e visual.
- b. As tentativas em defini-la esbarram em conceitos pertencentes a duas formas de artes dotadas de técnicas, processos criativos, contextos históricos e meios de expressão e assimilação distintos.
- c. Trata-se de linguagem que ainda não atingiu legitimidade científica, portanto, inexistente um campo para as inscrições de suas obras.
- d. A dificuldade na definição de uma estética baseada em fragmentos artísticos.
- e. Precário entendimento do pensamento visual como pensamento cognitivo.
- f. Pouca utilização da inteligência visual.
- g. A inexistência de uma didática específica, dedicada ao estudo.
- h. Falta de bibliografia resultando em escasso referencial teórico.
- i. A falta de divulgação devido a todas as razões acima expostas, refletindo lentidão para a formação de um público que a sustenta.

Constatações que, além de comprovar a existência do referido círculo vicioso, justificam também o fato desta linguagem ter escorregado pelas frestas de todas as décadas do século XX, perambulando, sem ter alcançado classificação científica e ainda continuar reivindicando sua circunscrição em um dos fragmentos da estética contemporânea.

No entanto, a realização desta pesquisa comprovou que a possibilidade de rompimento do círculo vicioso apontado, existe e tem sido demonstrada por meio dos resultados obtidos nas diversas configurações da linguagem da Plasticenia: fendas oníricas, instalações plasticênicas, esculturas vestíveis, figuras ludiconíricas e nos cursos de Plasticenia, que exemplificam a utilização do pensamento imagético nos processos de construção de imagens para alcançar resultados capazes de contribuir para categorizar a linguagem da Plasticenia como uma prática artística autônoma e dotada de metodologia própria.

Neste sentido, a Plasticenia reconhecida como uma linguagem de convergência artística, bem como a autonomia do fenômeno plasticênico, legitimado como um hibridismo visual, que torna possível alcançar o esperado espaço reflexivo. Assim a Plasticenia poderá ser observada e reconhecida em sua estrutura formativa como uma linguagem, tornando este estudo um ponto de partida para explorar novos percursos e possibilidades de discursos visualmente híbridos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- APPIA A. *A Obra de Arte Viva*. Lisboa: Arcádia, 1970.
- ARISTÓTELES. *Poética*. trad. Eudoro de Souza. São Paulo: Ars Poética, 1993.
- ARTAUD A. *O Teatro e seu Duplo*. São Paulo: Max limonad, 1984.
- AUMONT, J. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1995.
- BABLET, Denis. *Esthétique générale du décor de théâtre, de 1870 à 1914*. Paris: Editions du Centre National de la Recherche Scientifique, 1965.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- BURDEN, Virginia. *O Processo da Intuição: Uma Psicologia da Criatividade*. São Paulo: Pensamento, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. São Paulo: Ed. Palas Atena, 1990.
- HARVEY, Paul. *Dicionário Oxford de Literatura Clássica*. trad. Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1987.
- DONDIS, A. Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- FRANCASTEL, Pierre. *A Realidade Figurativa*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.
- FRANCASTEL, Pierre. *Imagem, Visão e Imaginação*. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- GUATTARI, F. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- HELLER, Agnes. *História e Cotidiano*. São Paulo: Hucitec, 1984.
- MAY, Rollo. *A Coragem de Criar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- McLUHAN, M. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. London: Routledge, 1962.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Textos Seleccionados*. Tradução de Maia Helena Chauí. São Paulo: Abril Cultural, 1984.
- OSTROWER, Fayga. *A Sensibilidade do Intelecto*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

- PARENTE, André (org). *Imagem-Máquina: a era das Tecnologias do Virtual*. Trad. Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PAVIS, P. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PEIXOTO, Fernando. *Ópera e Encenação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em Busca de uma outra História: Imaginando o Imaginário. In: *Revista Brasileira de História*. São Paulo: ANPUH, vol.15, n.29, 1995.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *A Linguagem da Encenação Teatral*. Trad. Yan Michalski. 2ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- SIMÕES JR, José Geraldo. *O Pensamento Vivo de Picasso*. São Paulo: Martin Claret, 1985.
- SUBIRATS, Eduardo. *Da Vanguarda ao Pós-Moderno*. São Paulo: Nobel, 1986.
- SZONDI, P. *Teoria del Drama Moderno*. Barcelona: Destino, 1994.