

Pré-cinema e desejos de teatralidade

Fernanda Areias Oliveira

Profa. Ma. Assistente II. Departamento de Artes - UFMA.
nandaareias1@gmail.com

Maria Cristina Villanova Biasuz

Profa. Dra. Associada Instituto de Artes - UFRGS.
mcbiazus@gmail.com

Marta Isaacsson de Souza e Silva

Profa. Dra. Titular Departamento de Artes Dramáticas - UFRGS.
missilva@portoweb.com.br

RESUMO

O artigo pretende apresentar alguns aparelhos denominados pré-cinemas, argumentando que na constituição de relação com sua plateia encontravam-se vestígios de uma espetacularização herdeira direta do teatro. Percorremos uma linha histórica que destaca artistas e cientistas que preconizaram experimentos e efeitos óticos, que farão eco com empreendimentos poéticos do teatro contemporâneo.

Palavras-chave: *Pré-cinemas. Imagem. Teatralidade.*

ABSTRACT

The article intends to present some devices called pre-movies, asking about the constitution of his relationship with the audience, were influenced by the theater. We have a historical line that aims to highlight artists / scientists who advocated experiments and optical effects, which will find the echo with poetic endeavors of contemporary theater.

Keywords: *Pre-Cinema. Image. Theatricality.*

A historiografia do teatro tende a não absorver em sua linha temporal os aparelhos que são reconhecidos pelo cinema, como a arqueologia da ideia cinematográfica. A câmara escura, a lanterna mágica, o panorama e o diorama, são incorporados a uma concepção de desenvolvimento do olhar do espectador cinematográfico, mas a perspectiva sobre as performances de alguns dos principais criadores e manipuladores desses aparelhos apresentam vestígios de interesses no jogo entre imagem e corpo que ganharam potência na cena contemporânea com as projeções videográficas.

Este artigo se detem nos “inventos” de alguns cientistas/artistas e experimentos cênicos com seus aparelhos procurando sublinhar que já em seu embrião o jogo com a imagem incorpora a presença do performer em estado de atuação. Destacaremos os primeiros experimentos de imagens projetadas pela Câmara Escura no século XVI (Jean Batiste Della Porta) e observaremos as narrativas repletas de teatralidade construídas pelas fantasmagorias no século XVIII (Étienne-Gaspard Robertson) para concluir com a experiência imersiva proposta pelos dioramas herdeiros da técnica de iluminação cênica do século XIX (Luis Daguerre e Charles Bouton).

Ao nos aproximarmos do diálogo entre a cena teatral e as imagens videográficas, o primeiro impulso é caminhar na busca de uma historiografia do teatro e suas referências de cinematização nos primeiros tempos, como nas experiências de Meyerhold no início do século XX.

Ausslander (2000) chama a atenção para o fato de o encenador russo trabalhar sobre a perspectiva de duas linguagens diversas, onde cada um manteria uma familiaridade vocabular:

A percepção Meyerholdiana é de que o teatro seria um meio essencialmente verbal e o cinema essencialmente visual o levou à ideia equivocada de que o teatro e o cinema teriam respectivas posições fixas na economia cultural. (Ausslander, 2000, p. 2).

A tentativa Meyerholdiana em localizar fronteiras organiza as linguagens em nichos culturais específicos. No entanto, posteriormente, vimos o texto ganhar outro lugar na cena teatral, e até mesmo no cinema muitos experimentos foram feitos onde a palavra ganha destaque sobre a composição fotográfica do filme.

Os imbricamentos do cinema desde sua mais remota concepção, levaram em consideração uma herança teatral. Sontag (1966) menciona a

necessidade de distanciamento que o cinema tinha em seu início, com o intuito de afirmar sua especificidade:

A história do cinema é muitas vezes tratada como a história da sua emancipação dos modelos teatrais. Primeiro de tudo a partir da “frontalidade” teatral (a câmera imóvel reproduzindo a situação do espectador de uma peça fixa no seu lugar), então a partir da atuação (gestos desnecessariamente estilizados, exagerados, sem necessidade, porque agora o ator pode ser visto em close up), depois do mobiliário teatrais (desnecessário distanciamento das emoções do público, desconsiderando a oportunidade de imergir o público na realidade). Os filmes são considerados como avanço do êxtase teatral à fluidez cinematográfica, do artificialidade teatral à naturalidade cinematográfica e imediatismo. Mas esta visão é muito simples (SONTAG, 1966, p.24).¹

¹No original: *The history of cinema is often treated as the history of its emancipation from theatrical models. First of all from theatrical “frontality” (the unmoving camera reproducing the situation of the spectator of a play fixed in his seat), then from theatrical acting (gestures needlessly stylized, exaggerated-needlessly, because now the actor could be seen “close up”), then from theatrical furnishings (unnecessary “distancing” of the audience’s emotions, disregarding the opportunity to immerse the audience in reality). Movies are regarded as advancing from theatrical stasis to cinematic fluidity, from theatrical artificiality to cinematic naturalness and immediacy. But this view is far too simple.* Tradução da autora.

Em ambas as linguagens, verificamos a necessidade de afirmação de fronteiras. No entanto, um desvio de olhar apresenta-nos uma riqueza de possibilidades de diálogos entre imagem e teatralidade anterior à estruturação do cinematógrafo difundido pelos irmãos Lumière.

Câmara escura, sonoplastia, atores, roteiro e Giovanni Battista Della Porta

Os chamados aparelhos pré-cinema estão impregnados de possibilidades de jogo entre imagem e ator, alimentando o desejo voraz dos espectadores repletos de encantamento pela possibilidade da imagem em movimento. Ainda não estamos tratando da imagem produzida de forma técnica pelo cinematógrafo dos irmãos Lumière em 1895, mas de aparatos que possibilitavam a ilusão da imagem em movimento, seja pela reprodução da imagem real, como nas câmaras escuras, seja pelo jogo de vidros e espelhos proporcionado pela lanterna mágica. Posteriormente observou-se seu desenvolvimento em espetáculos de fantasmagoria impregnados de terror e encenação, onde atores contracenavam com projeções sobre a fumaça (CASTLE, 1988).

O atravessamento da encenação por esses aparatos não é levado em consideração pela historiografia do teatro. No entanto, ele é primordial para entendermos essa relação entre cena e imagem e também a ansiedade do olhar do espectador desde seus primórdios.

A câmara escura, como recurso tecnológico, não possui um aparato complexo. Seu maquinário consiste em um ambiente hermeticamente fechado,

um orifício para a passagem de luz e uma parede ou pano branco do lado oposto ao orifício onde a imagem do objeto iluminado é projetada de forma invertida.

Mannoni (2003) atenta para a antiguidade dessa técnica, mencionando que já Aristóteles (384-322 A.C) observara a passagem de luz sobre um orifício qualquer, e sua reprodução mimética e invertida na parede oposta ao orifício. O mesmo autor apresenta as primeiras experiências em torno deste aparato registradas pelo monge Roger Bacon (1214-1294). No entanto, de maior interesse para esta pesquisa é o aspecto relacionado ao imaginário que este suporte possibilitou.

Dentro dessa perspectiva Mannoni cita em seu livro *A Grande Arte da Luz e Sombra*, a figura de Giovanni Battista della Porta (1540-1615), por muito tempo citado erroneamente como o inventor da câmara escura. A popularidade de seu livro *Magiae Naturalis* (1558) justifica-se pelo desenvolvimento que operou no aparato tão simples:

Como numa câmara se pode ver a caçada, batalhas de inimigos e outras ilusões. Agora, como conclusão, acrescentarei que não há nada mais agradável aos grandes homens, aos estudiosos e às pessoas engenhosas do que contemplar, numa câmara escura guarnecida de panos brancos colocados em oposição à abertura, com nitidez e clareza, como se estivessem diante de nossos olhos, as caçadas com os cães, os banquetes, os exércitos inimigos, os jogos e todas as outras coisas que se deseja. **Coloque diante da câmara onde deseja representar tais coisas alguma planície espaçosa onde o sol possa brilhar livremente. Nessa planície colocará árvores enfileiradas, também bosques, montanhas, rios e animais, verdadeiros ou feitos com arte, de madeira ou de qualquer outro material. Deve fazer entrar crianças pequenas, como temos o hábito de as levar quando se representam comédias; e deve confeccionar lobos, ursos, rinocerontes, leões e quaisquer outras criaturas que lhe agradar. Devem gradualmente aparecer na planície como se saíssem de suas tocas; o caçador deve vir com seu batedor, redes, flechas e outras coisas necessárias para se representar a caça; faça soar as trompas, as cornetas e os clarins.** Os que estão na câmara verão árvores, os animais, os rostos dos caçadores e tudo mais tão distintamente que não poderão dizer se é verdade ou ilusão. As espadas em riste cintilarão na abertura da câmara, a tal ponto que as pessoas ficarão quase aterrorizadas. (DELLA Porta, 1612, p. 461 apud Mannoni, 2003, p. 36. Grifo nosso).

Numa análise mais atenta da descrição de Della Porta verificamos que além do aparato físico há uma clara orientação sobre um princípio de

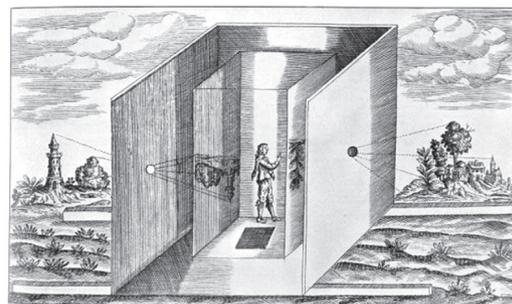


Figura 1: Imagem representativa de uma câmara escura

encenação que ocorreria com o uso de atores, cenários e imagens reais, orquestradas para obter maior verossimilhança. Físico e dramaturgo, ele levava suas descobertas no campo da física para suas encenações teatrais.

A citação nos permite verificar a linha dramática construída a partir da teatralidade vigente. A sequência em que o autor menciona a saída de animais de suas tocas, culminando com o toque dos clarins e os sons das espadas próximos às entradas de luz, autoriza-nos a vislumbrar um entendimento sobre a recepção da plateia que assiste a tal espetáculo. Era preciso manter uma gradação de expectativa gerada em torno da trama, que culminaria com golpes de realidade desferidos pelos sons próximos aos ouvidos dos espectadores.

Temos em Della Porta a prospecção de uma cena que dialoga com a ciência. No que diz respeito à câmara escura, uma teatralidade invade a projeção de imagens, vinculada a uma preocupação com o sentido do drama, um teatro óptico como denomina Mannoni.

Este processo de agregar os primeiros experimentos pré-cinemas à lógica da cena teatral permanece ao longo da história. Della Porta desenvolve uma tecnologia cênica que pretende fazer a interação entre imagem e intérprete, algo muito discutido na cena contemporânea, mas que já deixava rastros nas primeiras intercessões entre imagem, movimento e corpo. O evento do espetacular associado à câmara escura dependia da luz solar para seu acontecimento, tratava-se por isso de um entretenimento diurno. Seu sucessor dependerá da escuridão para realizar-se.

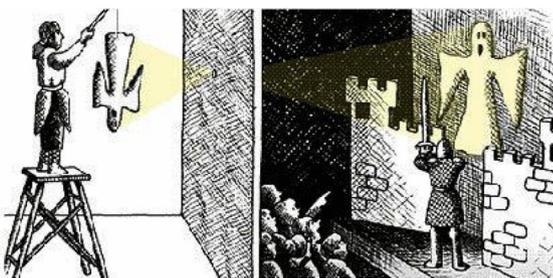


Imagem 2: Imagem de autor desconhecido

A lanterna mágica e as fantasmagorias de Étienne-Gaspard Robertson

A lanterna mágica não é o sucessor direto da câmara escura. Outros aparelhos ópticos surgem nos anos que os separam. Mas interessa-nos recortar a relação desses aparatos e o uso dos mesmos no contexto do espetáculo, daí nosso foco no instrumento que permitiu as apresentações de fantasmagorias.

O surgimento da nomenclatura lanterna mágica data de 1668. Descende diretamente da lanterna do medo cunhada por Giovanni da Fontana, em 1420. A versão mais atual permite a projeção de imagens animadas, usando de um articulado jogo de troca de espelhos (MANNONI, 2003). Ela foi responsável pela popularização das projeções por toda a Europa, pois se tratava de um aparato de mais simples locomoção, agregando também para si valor de entretenimento noturno. Sua popularização como espetáculo de imagens cinéticas foi largamente expandida. Posteriormente, a locomoção da lanterna sobre trilhos possibilitou o aumento e a diminuição da imagem no momento da projeção, produzindo um dos efeitos característicos da fantasmagoria. Num anúncio do espetáculo produzido por Filidort podemos verificar suas características:

PHATASMAGORIA, aparição de espectros e invocações das sombras de pessoas célebres, tal como realizaram os rosa-cruzes, os iluminados de Berlim, os teófosos e os martinistas. Os que desejarem ser testemunhas destas invocações tenham a bondade de se apresentar a Paul Filidort, Rue de Richelieu, Hôtel de Chartres, nº 31. Ele realizará essas invocações duas vezes ao dia, a primeira às cinco horas e meia da tarde e a segunda às nove horas, à saída dos espetáculos. O preço do ingresso é 3 livres. Ele previne os cidadãos que estas operações não têm qualquer influência perigosa sobre os órgãos, qualquer odor nocivo, e que as pessoas de todas as idades podem assistir a elas sem inconveniente. (*Affiches, Annonces et Avis Divers*, nº 350, Paris, 16 de dezembro de 1792, p. 5.189 apud Mannoni, 2003, p. 156).

Em 1792, Filidort tratava do evento gerado pela lanterna mágica como um acontecimento extraterreno, desvinculando o mesmo das explicações em torno do entendimento científico que daria conta de esclarecer o fenômeno que acontecia em seus espetáculos de fantasmagoria. Ocorre que a lucratividade da atividade repleta de mistérios sobrenaturais era demasiado tentadora para possíveis revelações relacionadas aos aspectos científicos do empreendimento. O mistério e o sobrenatural eram mais atraentes as bilheterias. Incluir as fantasmagorias após o entretenimento noturno, como destacado no anúncio, inicia um processo de associação ao cotidiano dos espectadores de teatro daquele tempo.

Posteriormente, Étienne-Gaspard Robertson (1763) desenvolveu a fantasmagoria agregando à mesma o caráter de espetáculo. Por ser um homem de ciências, um físico por formação, suas apresentações eram anunciadas como um evento proposto por aparatos cinéticos. No entanto, ele não abria mão de inserir efeitos para a teatralização de suas demonstrações.

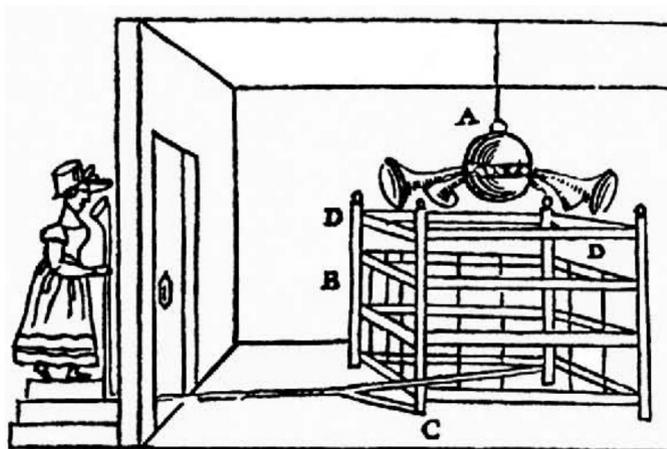
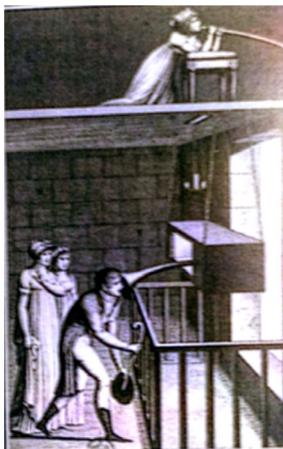
Castle (1988) destaca a descrição de Robertson em suas *Memóires récréatifs, scientifiques et anedotiques du physicien-aérote* (1831), onde os espetáculos de fantasmagoria eram produzidos com zelo para criar uma ambientação onde o espectador fosse tomado

pelo aspecto de obscurantismo das projeções. Menciona o caminho percorrido pela audiência antes do teatro onde se encontrava a lanterna mágica. O público era direcionado para uma sala repleta de truques ópticos, *Trompe-l'oeil*, panoramas, posteriormente encaminhados à *Galerie de la Femme Invisible* (Galeria da Mulher Invisível), onde sua assistente emitia vozes num tubo de folha-de-flandres e era capaz de “adivinhar” os objetos postos em exposição pelos espectadores e responder às suas perguntas empregando uma voz repleta de sussurros e mistérios. Ao fim desse percurso alimentador de mentes, a audiência era levada à sala de projeção, onde Robertson os aguardava com um discurso inflamado sobre os mistérios da existência, e iniciava sua projeção.

Levie (1990), em sua biografia de Robertson, destaca o manejo com que o físico conduzia as apresentações da *Femme Invisible*. Menciona a estrutura física criada por Robertson, associada ao treinamento de seus assistentes, que encenavam o seguinte texto para o encantamento dos espectadores:

– Você me vê? Você pode me ouvir? Você está realmente neste vaso de vidro? – Eu vejo você, eu lhe escuto e estou realmente neste vaso de vidro. – Você vai sofrer horrivelmente! – Eu prefiro as dores ao remorso, e, depois, a diversão será útil aos meus pais, e isso me compensará por tudo. [...] – Você usa algum poder sobrenatural para se tornar invisível? – Eu prefiro ficar calada a trair meus pais ou a verdade [...]. – Essa invisibilidade é, portanto, um produto de puro

Imagem 3: Imagem retirada da biografia Étienne-Gaspard Robertson: *la vie d'un fantasmagore*. Collection Contrechamp. Le préambule.



charlatanismo? – Cidadão, antes de rir do coxo, veja se você caminha corretamente... – A verdade é que você, neste vaso estreito, deve levar uma vida muito triste. – A vida, por si só, não é muito alegre. Você entra nela chorando, e chora ao sair. O século da roda é como um moinho a moer os momentos da raça humana [...]. Hoje é o mundo. Amanhã sou eu que, como num sonho, não serei mais nada (LEVIE, 1990,p. 120).

No texto acima é possível verificar uma estrutura dramática, que parte da apresentação da personagem, caminha a até a afetação do espectador pela mesma e culmina com a conclusão filosófica acerca da fragilidade e do sofrimento da vida. Robertson orientava sua assistente para que a última fala, fosse dita como um suspiro, com o intuito de criar maior dramaticidade.

Não se pode negar a Robertson um entendimento sobre a condução da percepção do espectador sobre as imagens e sons que ele apresentava. Trata-se do direcionamento de uma história, uma narrativa que é construída ao longo de espaços atravessados pelos mesmos, algo que contemporaneamente não se afasta tanto de nossa ideia de dramaturgia, principalmente se pensarmos na perspectiva de uma relação espacial com a cena que vai além do convencional.

A historiografia não registra espetáculos teatrais desenvolvidos por Robertson, o mais próximo que temos são as projeções baseadas nas bruxas de Macbeth em uma de suas seções. No entanto, não há como negar o poder de espetacularização provocado por suas narrativas visuais e sensoriais que logo em seguida serão empregadas por outros manipuladores da lanterna mágica. Castle (1988) menciona a popularização das fantasmagorias em Londres, gerando espetáculos em diversos pontos da cidade, como os

realizados por Moritz em 1807 no Templo de Apolo, na rua Strand, onde usava o fantasma do pai de Hamlet como tema central.

Na arqueologia do cinema notamos a convergência de linguagens e vestígios da influência teatral na captação de espectadores na saída dos teatros, na inserção de enredos já familiares a esse público em suas fantasmagorias e no uso de artifícios do jogo teatral para manter o foco e a atenção do público, como nas fantasmagorias de Robertson.

Panorama, diorama e imersão

Da ancestralidade do cinematógrafo é preciso mencionar dois descendentes indiretos: o panorama e o diorama. Indiretos pois neles não tratamos da imagem projetada. Ela está fixada num aparato físico, pintada com a mais elaborada perfeição e efeito de ilusão do real. Estes foram responsáveis por levar multidões a se colocarem dentro da obra, não apenas como espectadores que apenas contemplam algo, mas como sujeitos ansiosos de uma submersão na ilusão.

Data de 1793 a primeira experiência com panoramas produzida em Londres por Robert Backer. Este espaço colocava o visitante em contato com uma pintura ilusionista, com uma estrutura organizada de maneira a produzir o efeito imersivo. Num pulo na linha do tempo é possível vislumbrar como alguns desses anseios permanecem na cena teatral contemporânea. O efeito de ilusão muitas vezes gerado pelo vídeo em projeção na tela parece transportar o espectador de teatro para um espaço que o mesmo não alcançaria na caixa cênica. Impulsos dos chamados pré-cine- mas absorvidos pela cena teatral, como podemos verificar na imagem comparativa abaixo.

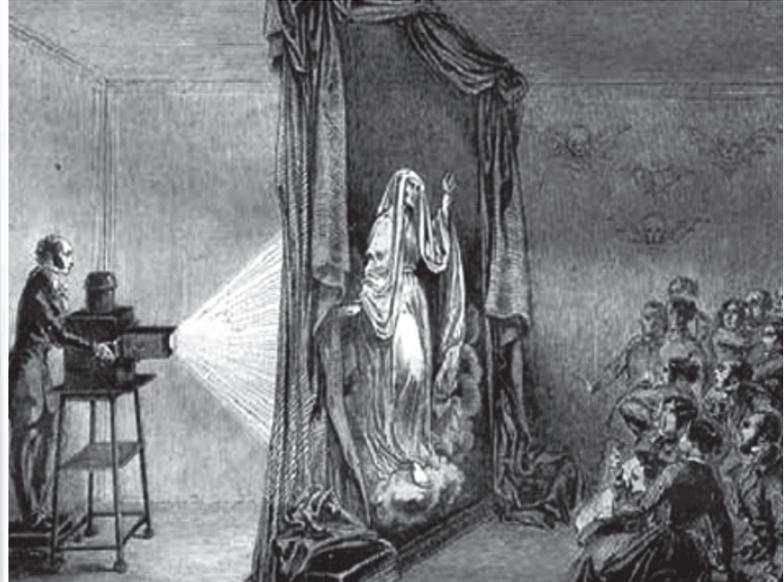
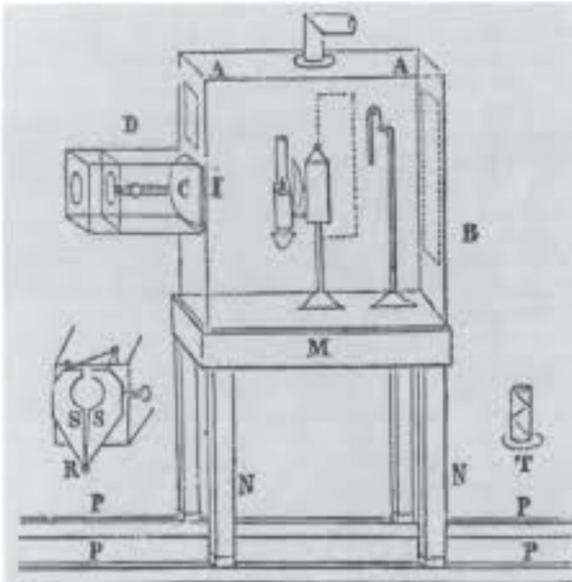


Imagem 4: Imagem retirada da biografia *Étienne-Gaspard Robertson: la vie d'un fantasmagore*. Collection Contrechamp. Le préambule.

Vemos no panorama de Backer de 1793 uma fricção direta com o estado de imersão reproduzido pelo cenário digital de Lepage em sua ópera *Crepúsculo dos deuses* (2012). Duzentos e dezenove anos os separam temporalmente, mas ambos comungam do desejo de gerar um imaginário espacial imersivo. Oliver Grau irá denominá-los *espaços imersivos virtuais*:

Já que a mídia imagética pode ser descrita em termos de sua intervenção na percepção, em termos de como organiza e estrutura a percepção e a cognição, os espaços imersivos virtuais podem ser classificados como variantes extremas de mídias imagéticas que, por conta de sua totalidade, oferecem uma realidade completamente alternativa. (GRAU, 2007, p. 30).

Temos no panorama alguns trajetos que sinalizam aspectos desse teatro contemporâneo, repleto de cenários imersivos. No entanto, é no diorama que encontramos maiores rastros de teatralidade já em seu surgimento.

Em 1822, quando os panoramas já não se encontram mais no auge da popularidade, Luis Daguerre e Charles Bouton, cenógrafos reconhecidos em seu tempo pela grande destreza na reprodução mimética da vida em seus cenários e por inovações associadas a efeitos de luz em cena, procuraram aprimorar a experiência do panorama agregando a ele elementos testados pelos mesmos no palco teatral. Eles construíram

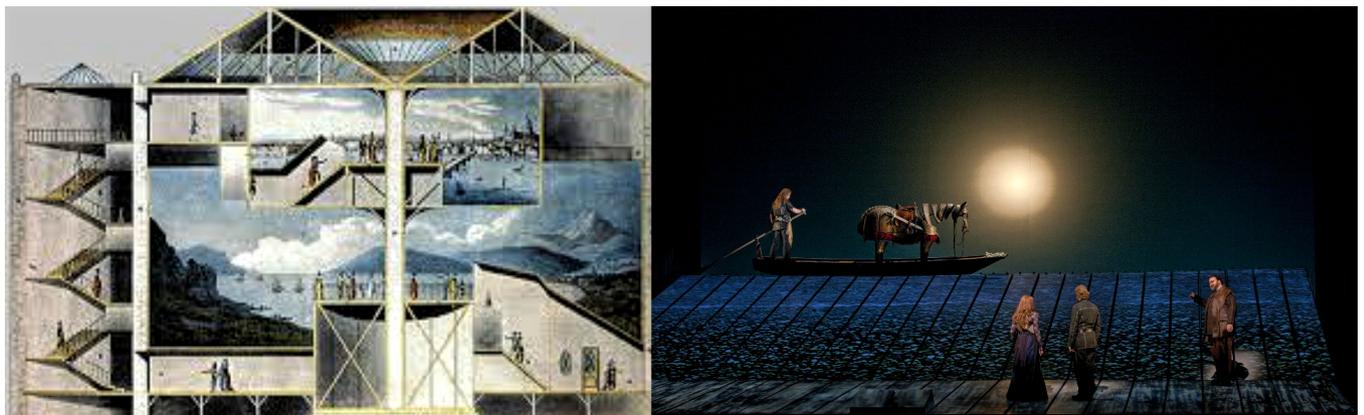
um espaço cênico onde era possível fazer o espectador ter seu estado de apreensão alterado com um auditório que girava sobre seu eixo. A impressão era aprimorada com a manutenção de um proscênio.

E a superioridade do diorama em relação ao panorama não residia apenas nesse auditório pivotante. Bouton e Daguerre, reutilizando as técnicas já empregadas nos palcos do Ambigu e do Ópera, criaram efeitos de luz com grande virtuosismo. As telas, em percal, ou algodão, medindo 22 m de largura por 14 m de altura, eram pintadas de ambos os lados. Num deles, pintava-se uma paisagem diurna, iluminada por uma luz natural vinda do alto, através de grandes painéis envidraçados no teto. No outro lado da tela, detalhes da mesma paisagem eram realçados a tinta, para criar o efeito noturno: a lua, manchas de escuridão, lanternas iluminadas e tec. Quando os painéis envidraçados do teto eram tapados e outras janelas atrás das telas abertas, os efeitos noturnos subitamente surgiam da cena diurna, em fusão encadeada. (MANNONI, 2003, p. 198).

Trata-se de um grande empreendimento onde a imersão do espectador era vislumbrada como o ideal a ser alcançado. Seu acoplamento às técnicas de luz já presentes no teatro do período impulsionaram a ideia de ilusão. Nesse sentido, faz jus a afirmativa de que a tecnologia cênica caminhou juntamente com os primórdios do cinema com o objetivo de gerar o efeito imersivo. Esse desejo impregna o teatro contemporâneo, mas não é exclusivo dele.

Os experimentos associados à imagem em movimento e a imersão do público na imagem antecederam o cinematógrafo como bem sinalizado pela historiografia do cinema. E muito daquilo com que hoje lidamos ao inserir a projeção no teatro contemporâneo já estava delineado nos

.....
Imagem 5: Panorama de Backer em paralelo com o espetáculo *Crepúsculo dos deuses*, de Robert Lepage.



desejos dos desbravadores da pré-cinematografia. Della Porta, Robertson, Backer, Bouton e Daguerre, cada um a seu tempo, apropriaram-se dos efeitos da teatralidade para tornar espetaculares as narrativas de seus experimentos cinéticos. Ao buscar percepções novas para os espectadores, os pré-cinemas anteciparam a intermedialidade teatral contemporânea.

REFERÊNCIAS

AUSLANDER, Philip. Liveness, Mediatization, and Intermedial Performance, *Degrés: Revue de synthèse à orientation sémiologique* [Belgium], Nº 101, Spring 2000.

CASTLE, Terry. *Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie*. Author(s): Source: *Critical Inquiry*, Vol. 15, Nº 1 (Autumn, 1988), p. 26.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. MIT Press, 2003.

LEVIE, Françoise. *Étienne-Gaspard Robertson: la vie d'un fantasmagore*. Collection Contrechamp; le préambule. Belgique, 1990.

MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo, SENAC/UNESP 2003.

SONTAG, Susan. Film and Theatre. *The Tulane Drama Review*, Vol. 11, Nº 1 (Autumn, 1966), p. 24-37.