

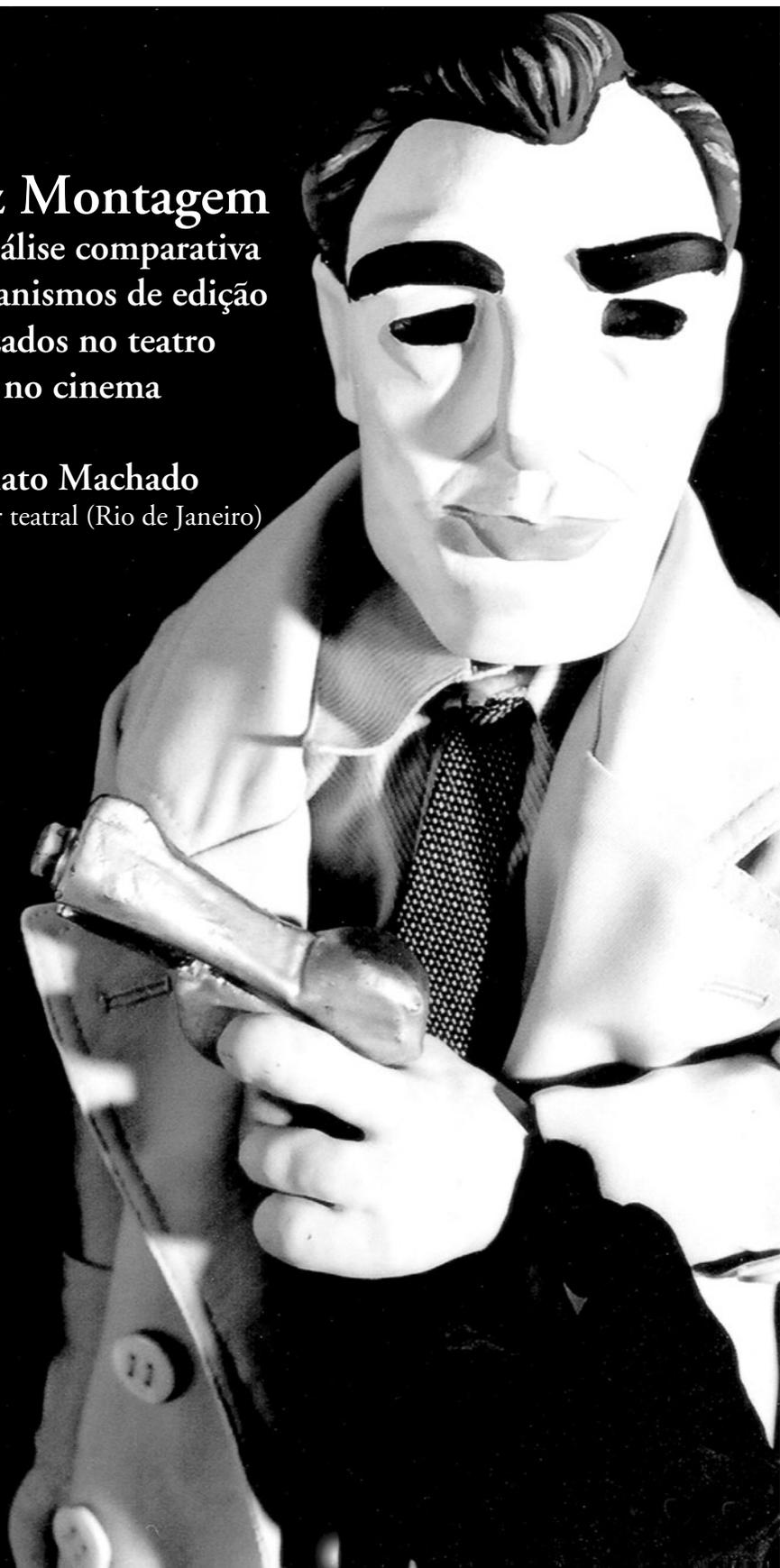


A Luz Montagem

Uma análise comparativa
dos mecanismos de edição
utilizados no teatro
e no cinema

Renato Machado

Iluminador teatral (Rio de Janeiro)





Páginas 190 e 191: *Filme Noir* – Cia. Pequod – direção de Miguel Vellinho. Foto: Roberta de Freitas

Página 192: *Sangue Bom* – Cia. Pequod - direção de Miguel Vellinho. Foto: Roberta de Freitas

Quando comecei a freqüentar os ensaios da peça *Sangue Bom da Cia. Pequod de Teatro de Animação*, deparei-me com uma grande quantidade de diferentes ambientes cenográficos que se moviam em estruturas possuidoras de rodas, fazendo a ação da peça se deslocar por diferenciados espaços internos da narrativa, bem como ocupar o palco em toda a sua extensão num movimento contínuo onde as imagens se encadeavam em sucessão levando o espectador de cena a cena, quase como se houvessem cortes no espaço e no tempo. Comecei então a perceber que a proposta narrativa se assemelhava muito a forma de construção cinematográfica. Fiquei me perguntando qual seria o papel da iluminação e do iluminador cênico dentro de tal estrutura. Foi aí que surgiu a idéia de pensar as possibilidades inerentes a iluminação cênica como um mecanismo de edição, tornando-o fundamental na aproximação possível entre estas duas distintas formas narrativas: o teatro e o cinema.

Para melhor desenvolver esta idéia é fundamental a compreensão da grande modificação que a iluminação elétrica trouxe à construção da narrativa teatral. A descoberta da iluminação elétrica e sua futura apropriação pelo espetáculo teatral foi o cabedal técnico que faltava para que a intelectualidade das artes cênicas do final do século XIX pudesse colocar em xeque a tradição da encenação teatral naturalista e figurativa que imperou durante os séculos XVII

e XVIII. Segundo Jean Jacques Roubine:

...as condições para uma transformação da arte cênica achavam-se reunidas, porque estavam reunidos, por um lado, o instrumento intelectual (a recusa das teorias e fórmulas superadas, bem como propostas concretas que levavam a realização de outra coisa) e a ferramenta técnica que tornava viável uma revolução desse alcance: a descoberta dos recursos da iluminação elétrica. (ROUBINE: 1980, p. 20-21).

Com o advento da iluminação elétrica nos palcos, o espaço de representação ganha à possibilidade de ser fragmentado, bem como a de trabalhar com ângulos de incidência da luz e cores com a finalidade de suscitar no espectador as mais diferentes sensações, deixando de ser apenas uma forma de garantir a visualização da cena e reproduzir a atmosfera do local onde transcorria a ação da peça. A iluminação passa a ser um elemento constitutivo da encenação, podendo chegar ao extremo de beirar uma abstração sensorial:

Os equipamentos luminosos hoje em uso nos teatros não bastam mais. Estando em jogo a ação particular da luz sobre o espírito, devem ser procurados efeitos de vibrações luminosas, novas maneiras de espalhar a iluminação em ondas, ou em camadas, ou como uma chuva de flechas de fogo. A gama de cores dos equipamentos hoje utilizados precisa ser revista de ponta a ponta. Para produzir qualidades de tons particulares, deve-se introduzir na luz um elemento de tenuidade, de densidade, de opacidade, visando a produzir o calor, o frio, a cólera, o medo etc. (ARTAUD apud ROUBINE: 1980, p. 23).

Esta era a visão de Antonin Artaud sobre as novas possibilidades ainda no começo do século XX.

No entanto, a possibilidade que mais interessa a este estudo é a de conseguir concentrar a luz em uma determinada área do espaço de representação, deixando o que o cerca numa penumbra que se aproxima da escuridão. É a possibilidade de dirigir o

olhar do espectador que está em questão. Pode-se dizer que, com a iluminação, podemos fazer com que o espectador veja somente o que interessa ao encenador: podemos aproximá-lo ou afastá-lo de um determinado objeto ou provocar uma concentração de sua atenção num texto dito por um personagem específico. Hoje em dia, com o desenvolvimento dos aparatos óticos e da potência dos refletores é ainda muito mais fácil conseguir este tipo de ação, bem como ampliar muito as possibilidades de efeitos obtidos com a luz, sendo possível até imaginar uma cenografia toda construída pela luz, sem nenhum objeto concreto. Assim, quando o iluminador de um espetáculo fecha um pequeno foco¹ em uma carranca de boi, que faz parte do espaço de representação, e apaga o em torno da mesma, ele está dizendo ao espectador que preste atenção nesta carranca e aproximando essa imagem dele.

O fato do espaço de representação teatral ser, na maior parte das vezes, condicionado a uma estrutura espacial fixa, força o espectador, sentado sempre na mesma posição em relação a ele, a observar a cena sempre sob o mesmo ponto de vista. A possibilidade de multiplicação dos pontos de vista na cena está intrinsecamente ligado à possibilidade de dirigir o olhar do espectador, proporcionada pela luz. A pintura já teve que lidar com isso no final do século XIX, quando o cubismo, liderado por Pablo Picasso, trata de colocar uma imensa variedade de pontos de vista dentro do espaço de representação bi-dimensional da tela. Daí decorre uma primeira aproximação entre as funções da iluminação cênica no teatro e alguns mecanismos de construção do aparato cinematográfico, como ressalta o conceituado iluminador teatral Aurélio de Simoni:

É uma coisa tão inerente, é tão intrínseca no nosso trabalho: o ponto de vista. É ele que orienta a gente.(...) É como se você mudasse, numa linguagem cinematográfica, a posição de câmera. Você tem um plano e você vai para outro plano, para um outro ponto de vista. Acho que talvez uma das diferenças entre a luz para cinema e a luz

¹ Chama-se foco a luz concentrada em uma área específica do palco.

para teatro seja essa: os pontos de vista cinematográficos se multiplicam; no teatro não, no teatro você sabe que o cara está sentado ali (...) a partir do momento em que eu sento, eu vou ter aquele ponto de vista.²

Se pensarmos que o iluminador cênico tem a possibilidade de encadear imagens em seqüência, dirigindo sempre o olhar ao que lhe interessa, modificando o ponto de vista sobre a cena, e fazendo estas imagens se aproximarem ou afastarem do espectador sucessivamente, estamos diante de uma forma de seleção e organização do texto imagético proposto.

“Editar significa montar, escolher, selecionar e articular” (LEONE; MOURÃO: 1987, p. 8). Esta pode ser uma simplificação da idéia do que se pode entender como mecanismo de edição. O encadeamento sucessivo de planos que vemos no transcorrer de um filme, ou seja, o processo de montagem cinematográfica, nada mais é também do que um processo de seleção e organização de um texto imagético, só que feito num momento posterior à captação das imagens, com a liberdade de não estar vinculado diretamente a um espaço pré-determinado e a passagem linear do tempo, fatores que são imperativos no teatro e com os quais a edição feita na imagem ao vivo pelo iluminador cênico tem que lidar.

O espetáculo teatral se dá num tempo presente, e a cada espetáculo temos, por um lado, um texto que é invariável e, por outro, uma encenação que acontece diante dos espectadores, ao vivo, e que é diferente a cada vez.

Já o espetáculo cinematográfico, mesmo que seja presente diante de nós, reveste-se de um aspecto fundamental: a construção se dá antes, e quando olhamos para a tela sabemos que tudo aquilo que se passa aconteceu com uma preparação de roteiro, com as filmagens e com a edição do produto. (LEONE; MOURÃO: 1987, p. 12).

Esta vinculação do teatro a fatores espaço-temporais tão

² Entrevista concedida pelo iluminador cênico Aurélio de Simoni ao autor em 6 de abril de 2007.

determinantes fazem com que a encenação teatral tenha que buscar mecanismos diferenciados para a organização das imagens por ele propostas. O encenador teatral tem que encontrar nos elementos que estão diante dele, no tempo presente, suas soluções. Segundo Sílvia Fernandes, em sua análise sobre a obra de Gerald Thomas: “Da intersecção destes três elementos – atores, luz e objetos – resultam as alterações fundamentais do espaço cênico” (FERNANDES: 1996, p. 56). O encenador teatral conta praticamente com estes elementos para a construção do seu discurso imagético e para organizar a forma como sua história será contada. A liberdade do fato de trabalhar com a imagem posteriormente permite ao cinema e as possibilidades de diversas relações espaciais e temporais que o encadeamento sucessivo dos planos oferece, faz uma aproximação da linguagem cinematográfica a um onírico que parece impossível se pensarmos nas restrições com as quais o teatro tem que tratar.

Segundo Noel Burch, o cinema nos oferece cinco diferentes possibilidades de relações temporais e três de relações espaciais na justaposição de dois planos. As temporais são: a rigorosa continuidade temporal entre os planos; um hiato entre as continuidades temporais de planos sucessivos, chamada *elipse*; um hiato onde não está definida a localização temporal dos planos sucessivos e o espectador precisa de ajuda externa para a compreensão do acontecimento, chamada *elipse indefinida*; um simples recuo no tempo; um recuo indefinido no tempo, chamado de *flash-back*. As espaciais são: a rigorosa continuidade espacial entre os planos; uma descontinuidade espacial onde um plano se situa espacialmente em relação ao outro, ou seja, um fragmento está expressamente próximo do outro; uma descontinuidade espacial onde um plano não se situa no espaço em relação ao outro. O cinema nos proporciona uma imensa gama de possibilidades de articulação do espaço e do tempo, que vai ao infinito quando levamos em consideração a qualidade da imagem capturada pela câmera:

Há então, de fato, quinze tipos fundamentais de mudança

de plano, obtidos pela associação, uma a uma, das cinco possibilidades temporais às três possibilidades espaciais. Além do mais, em cada uma dessas associações, há uma variedade quase infinita, determinada pelo tamanho da elipse ou do *flash-back* e, acima de tudo, por este parâmetro que, por si só, é variável ao infinito: as mudanças de ângulo e de distância focal sobre um mesmo assunto... (BURCH: 1992, p.32).

Descontinuidade é a palavra em questão quando pensamos a diferença entre a edição cinematográfica e a edição teatral. Descontinuidade parece não fazer o menor sentido quando levamos em consideração as algemas impostas pelo palco visto em tempo presente pelo espectador teatral. No entanto, a iluminação é capaz de fragmentar este espaço contínuo e dirigir o olhar do espectador, bem como, em articulação com a interpretação dos atores e mudanças de objetos e roupas, levar a cena a uma outra localização no tempo. Aproveitando a análise de Sílvia Fernandes sobre a peça *Mattogrosso* de Gerald Thomas: “O primeiro desses elementos é a iluminação, dado essencial para a construção de um espaço móvel, que muda de qualidade e disposição conforme a necessidade das cenas.” (FERNANDES: 1996, p. 56).

De volta a peça que deu origem a esse pensamento, verifica-se que o teatro de animação possui algumas particularidades que tornam as descontinuidades aqui citadas mais evidenciadas. As duas mais importantes são a diminuição da escala humana para a escala do boneco e a possibilidade de clonar indefinidamente personagens. A diminuição da escala permite que exista uma diversidade imensa de objetos e uma multiplicidade de cenários que na escala humana seria bem mais difícil de realizar; a possibilidade do personagem existir simultaneamente em diferentes pontos do palco, surgir, sumir, dialogar consigo mesmo, está relacionada com a possibilidade de reprodução física do boneco.

O personagem Vampiro, protagonista da peça *Sangue Bom*, parece feito sobre encomenda para mergulhar mais profundamente

na análise proposta. Ele é um personagem capaz de se transformar em outras coisas, voar, fazer com que outros objetos voem, desapareçam. O que pode gerar mais descontinuidades espaço-temporais do que este tipo de ação? Além disso, a peça da *Cia. Pequod de Teatro de Animação* trata justamente de, através da história do vampiro, fazer um paralelo entre as questões de vida e morte nela contida e a condição inicial do boneco, ser inanimado, desprovido de vida, que vive apenas através do poder das mãos do manipulador. A peça é um triângulo amoroso entre o vampiro, a mocinha e o caçador de vampiros, que começa com a chegada de *containers* de carga portuária transportados pelos atores-manipuladores, aproveitando a idéia, encontrada na lenda do vampiro, de que este só pode ser transportado em sua terra natal. Estes *containers* primeiro formam um castelo, pela simples ação de serem empilhados. E uma vez que são caixas sobre rodas, com o castelo sendo desfeito, um destes *containers* é levado até a boca de cena, onde ao se abrir nos mostra um dos cômodos do castelo. A partir deste instante a ação transcorre em uma série de cenários – cômodos que surgem destes *containers* e sobre rodas, se deslocam pelo palco.

Também deste ponto em diante se torna evidente a utilização da iluminação como meio para editar a imagem e resolver as descontinuidades da ação. Segundo o diretor da peça, Miguel Vellinho:

Desde o início eu queria que os bonecos fossem duplos, porque eu queria uma dinâmica do palco que acabasse dando uma idéia de corte. O que é que eu quero dizer com isso: eu teria um boneco aqui na direita saindo para a coxia, e aqui, do outro lado do palco, eu já tenho ele entrando, numa visão diferente daquela visão daqui (anterior), sem ter a quebra de tempo de tirar este boneco daqui, transferir pelo palco inteiro, e entrar nesse palco (...) foi nesse momento, quando os bonecos ficaram prontos, e que a gente fazia cortes de cena lá, cá, fundo, frente etc. e tal é que a idéia do cinema, a idéia da edição, começou a ficar mais clara...³

³ Entrevista concedida pelo diretor Miguel Vellinho ao autor em 5 de setembro de 2006.

Já está presente a idéia de corte, de edição como entendemos no cinema, apenas no fato de existir mais de um boneco para o mesmo personagem e de fazer com que ele esteja em situações distintas em diferentes locais do palco sucessivamente. Se pensarmos que além do duplo do boneco somos capazes de cortar de um ambiente cenográfico para outro, estamos nos aproximando cada vez mais do cinema. Deve ser levado em consideração ainda que o fato de existir mais de um boneco para um mesmo personagem permite cortar a cena de um personagem para ele mesmo, coisa corriqueira no cinema, com cortes onde, num determinado plano, o personagem está em um local e no seguinte aparece em outro diferente, ou até mesmo em cortes de câmera no eixo, que implicam numa descontinuidade espacial não natural para o espectador.

Todo esse jogo de cortes na ação da peça que nos leva a uma estrutura muito próxima da estrutura de justaposição de planos cinematográfica, não seria possível sem a contribuição dos mecanismos de iluminação. Todas as aparições e sugestões de corte da peça não fazem nenhum sentido se o espectador é capaz de ver atentamente toda a preparação que antecede o acontecimento da cena em si. É fundamental para o bom funcionamento da ilusão que a peça pretende gerar, que o espectador seja constantemente surpreendido pela nova construção de imagem e som que se segue (aqui deve ser ressaltado que a peça não utiliza a fala, apenas sons incidentais e música), como se fosse realmente uma sucessão de diferentes planos de um filme, onde a continuidade espacial é constantemente quebrada e a continuidade temporal não é importante; mesmo sabendo que os acontecimentos da peça seguem uma seqüência cronológica, o preciso tempo onde se dá a ação não é importante.

“A luz é a ilha de edição no teatro. Mais do que nunca, neste espetáculo, a luz foi isso”.⁴ É assim que o diretor da peça pensa que a iluminação entrou na construção do seu espetáculo. Citando espe-

⁴ Entrevista concedida pelo diretor Miguel Vellinho ao autor em 5 de setembro de 2006.

cialmente uma das cenas da peça para exemplificar seu pensamento, Miguel nos mostra que está fazendo um teatro cujo pensamento construtivo está muito relacionado a possibilidades inerentes ao cinema e ao desafio de transpô-las para o teatro:

Em determinada cena a mocinha, pra se defender do vampiro, pega uma arma que tem guardada e começa a atirar no vampiro. Obviamente o vampiro não vai morrer com aquelas balas e inclusive ele acha graça naquilo. Mas, em determinado momento, a luz muda e a gente tem apenas dois focos mais pontuais: na arma e no vampiro. É quase uma acentuação daquela cena ou uma redimensionalização daquela cena, que estava aberta, com uma luz aberta, e que agora a gente vê claramente uma arma e o vampiro. É quase como uma leitura de corte mesmo: temos a arma, temos o vampiro, temos a mulher que vai atirar, a arma, a possível vítima, o tiro, o vampiro rindo da bala, a reação dela. Tudo isso com dois pontos de luz diferentes. O que a gente tem aí é claramente a transferência dos recursos de cinema pro teatro, onde a luz é o imperativo editorial da cena.⁵

Para chegar bem mais próximo do paralelo proposto, nada melhor que analisar um filme cujo protagonista é o mesmo da peça. No começo dos anos noventa, o renomado diretor norte-americano Francis Ford Coppola cedeu ao desejo de filmar a história do Conde Drácula. O filme foi uma mega-produção da *Columbia Pictures*, com um enorme orçamento envolvido. Esta talvez seja a razão que transforma a realização num desafio ainda maior. A história do Conde Drácula é conhecida de todos e já teve várias versões no cinema, por que gastar uma fortuna para filmá-la novamente? Aqui vem a genialidade de Coppola, capaz de nos apresentar uma nova e diferente leitura desta já tão conhecida história. No filme de Coppola, a mítica figura do vampiro passa do vilão que representa a própria encarnação do mal, imagem proveniente dos tempos medievais, quando do surgimento da lenda do chupador

⁵ Ibidem.

de sangue, a um quase mártir, que por causa de um grande amor destruído pela morte, renega o Cristo e, por conseguinte, o Deus cristão sendo, por isso, condenado a vagar ao lado dos humanos por toda a eternidade.

O filme tem uma dimensão quase operística. Estamos diante de um drama filmado com proporções grandiosas. A peça da *Cia. Pequod* tem um acentuado tom humorístico e é quase uma comédia. São duas abordagens totalmente distintas da história, que, no entanto, buscam levar a reflexão do espectador para lugares muito próximos. Essencialmente pode-se dizer que o filme procura refletir sobre o arquétipo do condenado que a figura do vampiro passa a representar e da desgraça de passar a eternidade ao lado da crueldade humana; já a peça, levando também em consideração a crueldade do ser humano, questiona o valor da vida, do estar vivo, sejam quais forem as condições.

Analisar mais detidamente as cenas que conduzem ao final da história em ambas as narrativas nos fará assimilar com clareza semelhanças e diferenças. O filme tem uma estrutura quase clássico-narrativa, se o pensamos em relação à montagem. Mesmo tentando reproduzir a estrutura epistolar do romance de Bram Stoker em uma parte da narrativa, o objetivo da montagem do filme é permanecer invisível aos olhos do espectador. Na seqüência final, Coppola faz uso de um mecanismo muito comum aos filmes de ação chamado montagem paralela, típico do cinema clássico-narrativo: há uma corrida de três diferentes grupos em direção ao castelo do Conde Drácula, onde se passará a derradeira ação. Mina está a caminho do Castelo junto com Van Helsing, o caçador de vampiros; o Conde vai carregado numa carruagem por seus asseclas, imerso em sua terra natal; e Jonathan Harker, o marido de Mina, vai junto com os amigos de Lucy, já vitimada pelo Conde, e outros homens no encaço da carruagem do Conde. Há um detalhe que fará toda a diferença na estrutura de montagem proposta: o dia está chegando ao fim e, com o cair da noite, o Conde poderá ressurgir das trevas com toda a sua força e seu poder. Há, portanto, uma corrida contra

o tempo. Mina e Van Helsing estão na dianteira e por isto param e podem observar os demais. O filme então nos mostra uma alternância cada vez mais veloz de planos da carruagem do Conde, O Conde dentro da carruagem, os homens de Harker em perseguição a carruagem, Mina e Van Helsing observando por um binóculo e o Sol se pondo. A seqüência dos planos não obedece a nenhuma ordem determinada e sua alternância parece ser quase aleatória. Isso se estende até o momento onde todos chegam ao castelo e, num *grand finale* da estrutura de montagem paralela, o Sol se põe justamente no momento em que Harker chega a carruagem do Conde.

O filme porém continua: o Conde sai de sua carruagem numa grande explosão da caixa que está sobre a mesma, Harker imediatamente corta-lhe a garganta, o Conde lança Harker ao chão, Quincy, o *cowboy*, que estava no grupo de Harker, já ferido, avança com uma estaca e a enfia no coração do Conde, que também o atira com violência ao chão. É o começo do fim! O Conde está morrendo! Ele é levado por Mina, com o consentimento de Harker e Van Helsing, para o interior do castelo onde, sob a cruz por ele renegada, ela mesma irá finalizar a morte de seu amado e onde o amor se consumará e vencerá, através da morte, a infinita desdita do vampiro. Neste trecho a montagem do filme obedece ainda uma dinâmica intensa, com a ação fragmentada em muitos cortes, como é comum aos filmes de ação. Isto até o momento em que Mina leva o Conde para o interior do castelo, quando a sucessão de planos obedece a um ritmo mais lento condizente com a situação de morte e amor que aí encontramos. Mesmo com um ritmo menos intenso, durante todo este trecho a montagem permanece escondida aos olhos do espectador que se encontra, graças também a isto, imerso na comoção gerada pela história.

A peça tem uma estrutura diferenciada do filme no que diz respeito às intenções dos personagens de seu triângulo amoroso. A mocinha e o vampiro estão, como no filme de Coppola, apaixonados entre si, porém, diferentemente do filme, o caçador e o marido se fundem num só personagem, que tem como objetivo matar o

vampiro e evitar que o amor deste com a mocinha se consume, pois ele a quer para si. Já próximo ao final da peça, e após muitas frustradas tentativas do caçador de matar o vampiro, o caçador é visto sobre uma das caixas-cenário, mais à direita do palco, com uma besta (arco-e-flecha), enquanto o vampiro e a mocinha estão num momento de paixão sobre outra, que se encontra em outro ponto do palco, quase centralizada. A ação é vista apenas com um foco de luz em cada uma das caixas-cenário em questão. O caçador atira a flecha, que atinge, invés do vampiro, a mocinha. Ela fica à beira da morte. O vampiro se enfurece. O caçador treme de medo. Neste momento o foco de luz que havia sobre a caixa-cenário do caçador se apaga, a atenção do espectador se concentra na fúria do vampiro, que grita. Apaga-se a luz sobre a caixa-cenário onde está o vampiro, corta-se a cena, e entra uma contraluz azul que cobre todo o palco, deixando pessoas e formas em silhueta. Três caixas-cenário sobre rodas se movem apressadamente enquanto a música aumenta. Finalmente as caixas formam uma diagonal que vai da direita alta para a esquerda baixa do palco⁶. Novo corte e a luz vem num tiro diagonal de contraluz apenas sobre as caixas onde vemos o caçador fugindo e em seguida o vampiro deslizando atrás dele. Cabe aqui ressaltar a descontinuidade espacial e temporal desta ação em relação a anterior: há uma mudança no local onde se passa a ação e um salto para frente no tempo. A luz se apaga na diagonal e voltamos a contraluz azul e ao intenso movimento das caixas em novo corte. As caixas agora param numa diagonal da esquerda alta para a direita baixa do palco. Novo corte e a luz é apenas uma contraluz, com a fonte luminosa no chão, sobre a diagonal das caixas. O caçador corre sobre a diagonal e, quando chega ao fim das caixas-cenário, vemos o vampiro surgir, sem que o caçador ainda perceba, vindo do chão. O caçador percebe a presença do vampiro, se apavora e nesse momento apaga-se a diagonal e abre-se um foco na direita do palco, uma das caixas vira e se encontra vertical em

⁶ Chama-se de alta a parte do palco próxima a platéia e de baixa a próxima ao fundo.

relação à boca de cena, os bonecos estão sobre ela, dentro do foco: novo corte. O caçador pula para as outras caixas que ficaram a sua esquerda, o vampiro voa atrás dele, e a luz abre uma área que abraça as três caixas em questão. A ação da perseguição se desenrola até que ambos chegam à caixa da esquerda, quando a luz novamente se fecha num foco, concentrando a atenção do espectador para aquela região do palco. O vampiro pega o caçador e vai mordê-lo, porém este saca uma cruz e deixa à frente do vampiro arder queimada. Ele joga uma rede e, quando vai prendê-lo, ao atirar se embaralha na mesma e o vampiro foge.

Vale ressaltar, antes de continuar com a ação que leva ao desfecho da peça, que, enquanto temos um foco fechado na ação descrita anteriormente, os atores-manipuladores estão na área escura do palco preparando as caixas-cenário para a ação que se seguirá. Isto só é possível graças à possibilidade de reduzir a área iluminada do palco e concentrar a atenção do espectador na ação que ali transcorre, fazendo-o esquecer do que está em volta, artifício intrinsecamente ligado aos mecanismos de iluminação cênica. Seguindo a ação, a luz se fecha mais ainda, focando praticamente só a frente do machucado vampiro, que volta a expressar sua dor e fúria. A luz se apaga, corta-se para o fundo do palco, onde ela se acende sobre outra caixa-cenário. O caçador chega e se esconde atrás de um móvel que ali já estava. O vampiro chega. É um outro cômodo do castelo e aqui, novamente, temos uma clara descontinuidade espaço-temporal. O caçador faz barulho. O vampiro percebe. Faz voar o móvel. Encontra o caçador escondido e surra o mesmo até dividi-lo em dois. Joga fora as duas partes do corpo. A morte de sua amada está vingada! Voltamos a contraluz azul. Desta vez a música tem um andamento lento. Em silhueta as caixas se movem, formando uma grande linha horizontal paralela à boca de cena. Em uma das caixas já está deitada numa cama de casal a mocinha, nos estertores. O vampiro chega ao encontro de sua amada. A luz, posicionada num contra-eixo em relação ao movimento das

caixas, passa sobre elas por todo o espaço do palco. Sobre esta luz ainda temos um foco especial no local onde se encontram a cama e os dois personagens. Aqui estamos num quarto com uma cama de casal, ou seja, em um diferente espaço do castelo, mais uma vez em descontinuidade com a ação anterior. O vampiro tenta salvar sua amada transformando-a também em imortal ao morder-lhe o pescoço. A mocinha tem respiros de vida. Ouve-se uma música típica de motel e, num arroubo de paixão, os personagens começam as preliminares do ato sexual. O galo canta. O dia vem chegando, contrariamente ao filme onde todos correm pra evitar que o dia se acabe. A luz se apaga sobre as caixas e se acende do lado direito delas, num tom alaranjado de manhã em novo corte que indica o surgimento do dia. Os refletores curiosamente se movem, fora do olhar do espectador, e fazem a luz alaranjada subir até alcançar o vampiro que, gritando, morre e some em meio a uma nuvem de fumaça. A mocinha caminha até o local onde seu amado morreu. Acha suas cinzas. Em meio a uma música evocativa, fecha-se a luz sobre a mocinha. A caixa-cenário onde ela se encontra vai recuando e a imagem da mocinha vai se tornando maior diante de nós, graças ao fato dela ir se afastando da fonte de luz que projeta o foco sobre ela. Neste momento o espectador teatral tem uma sensação muito próxima do que é conhecido como *zoom out* no cinema, com o afastamento da câmera em relação ao objeto filmado. Cabe dizer que a fonte de luz deve estar no mesmo eixo do deslocamento da caixa e na mesma altura do boneco da mocinha, para que ela não saia da luz quando a caixa for recuando. Pode-se dizer também que, graças à possibilidade de concentrar a luz apenas sobre esta estrutura de caixas móveis, quando as caixas se encontram em movimento, se o posicionamento da fonte emissora de luz obedecer a certos eixos de deslocamento e altura, podemos ver a ação continuamente sem cortes durante o movimento da caixa, o que aproxima o espectador da sensação provocada por uma panorâmica ou um *travelling* no cinema.

Através desta análise das seqüências finais do filme de Coppola e do trabalho da *Cia. Pequod* vê-se que a iluminação da peça *Sangue Bom* consegue, em conjunção com outros fatores da encenação, fragmentar o espaço da representação teatral e criar descontinuidades espaço temporais, que num primeiro momento podem parecer difíceis. Neste momento as linguagens de cinema e teatro se aproximam e sobrepujam suas diferenças de produção e exibição. Pode-se até tratar a encenação teatral fazendo uso de palavras que parecem pertencer somente ao meio cinematográfico, como já fez, por exemplo, Sílvia Fernandes no seu já aqui citado livro sobre a obra de Gerald Thomas: “pode também destacar um ponto, colocando em *close* a figura (...) É um verdadeiro *close* cinematográfico que aproxima do público o Bispo” (FERNANDES: 1996, p. 65).

As possibilidades de fragmentação da rígida estrutura espaço-temporal do teatro se desenvolveram durante o século XX graças às possibilidades oriundas da inserção dos mecanismos de iluminação cênica no conjunto da encenação teatral. Hoje em dia, em pleno século XXI, ainda em pleno desenvolvimento devido à contínua aparição de novas tecnologias ligadas ao uso dos aparatos luminosos (mesas de controle de luz digitais, *moving lights* etc.), já se pode pensar que o teatro absorveu seu mecanismo de edição sem, no entanto, construir um pensamento acadêmico sobre ele. As artes cênicas se encontram num momento onde é cada vez mais comum uma interseção entre si durante a representação. Pode-se observar isto mais freqüentemente no teatro do que no cinema, visto que aumenta com grande velocidade o número de peças que utilizam projeções, na maior parte das vezes de vídeo, devido ao custo, durante sua encenação. As descontinuidades de espaço e tempo anteriormente tão raras dentro do ambiente teatral, agora tendem a se multiplicar indefinidamente. A junção da absorção do mecanismo de iluminação como um editor de imagens ao vivo junto a concreta presença da imagem cinematográfica na construção da narrativa do teatro contemporâneo, faz com que as possibilidades de saltos

no espaço e no tempo sejam corriqueiras. É um momento onde as linguagens se cruzam. Onde um ator real pode contracenar com um ator virtual. Onde a montagem, da forma que é compreendida no cinema, aparece em cena no já fragmentado espaço-tempo do teatro. Descontinuidade e fragmentação são palavras que orientam boa parte das encenações contemporâneas e não levam mais nenhum susto ao espectador teatral. Está em franca modificação a relação do espectador com a obra teatral e o pensamento engendrado pelos mecanismos construtores do filme na cabeça dos encenadores foi fundamental para o surgimento desta nova e mais livre poética teatral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BURCH, Noel. **Práxis o cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.
- DE SIMONI, Aurélio. Entrevista concedida ao autor em 06 de abril de 2007.
- FERNANDES, Sílvia. **Gerald Thomas em cena, memória e invenção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.
- LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e montagem**. São Paulo: Editora Ática, 1987.
- ROUBINE, Jean Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1980.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- Drácula de Bram Stoker*** – 1992 – Estados Unidos
 Direção: Francis Ford Coppola
 Roteiro: James V. Hart
- Filmagem da peça Sangue Bom da Cia. Pequod de Teatro de Animação*** realizada no 6º. Festival Internacional de Teatro de Bonecos de Belo Horizonte (MG) – 2005.
 Direção e roteiro: Miguel Vellinho.