



BELLOTTO, Lisandro Marcos Pires. **O jogo palimpsestuoso como poética criativa para a cena.** Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, mestrado. Marta Isaacsson. Bolsa Capes. Ator.

RESUMO

O jogo palimpsestuoso como poética criativa para a cena

Este artigo reflete sobre a noção de palimpsesto proposto por Gerard Genette aplicada aos processos de criação da cena teatral contemporânea. A metáfora do pergaminho raspado que deixa marcas visíveis de anterioridade e que define aspectos relacionais entre textos transborda e se estende para o campo das diferentes linguagens artísticas que se agenciam entre si, partindo de um mesmo ponto para a criação cênica. O conteúdo de uma linguagem anterior sendo evocado no conteúdo da linguagem seguinte e assim por diante.

O palimpsesto se dá pela prática de autotransformação das referências. Logo, a metodologia para a criação de um trabalho pode nascer de materiais que se transformam na mão dos colaboradores artísticos, a partir de um jogo onde as imagens se desdobram em palavras, em paisagens sonoras, em corpo e representação. O jogo palimpsestuoso pode construir uma diversidade de materiais para a cena, mapeando inúmeros caminhos do qual o experimento descrito é uma mostra das possibilidades criativas que pode advir da utilização dessa noção integrada aos processos para a cena atual.

PALAVRAS-CHAVE: palimpsesto: hipertextualidade: processos criativos.

ABSTRACT

The palimpsest play like an creative process on stage

These article research about the palimpsest notion by Gerard Genette applied in the contemporary creative process for theatrical scene. The scraped parchment metaphor leaves behind visible priority marks that defines relational aspects between texts, but here the notion it overflows, extending to others different languages fields that articulate themselves. Initiating from the same point for the scenic creation. The previous language content being evocated in the next content language and go on.

The palimpsest gives by an auto transformation practical references. Soon, the creation methodology in this work can born from materials that suffer a transformation in the collaborators's hand by these game where the images unfold in words, in sonorous landscapes, in bodies and representation. The palimpsest's play could go on, building another materials to stage, looking innumerable paths whose the experiment in execution its a little part and show to us the creative potency that can happen from using these notion integrated in creative process for stage.

KEYWORDS: palimpsest: hypertextuality: creative process.

Inspirado pelos meus trabalhos em teatro, que sempre tatearam uma investigação dialógica entre o ator e as mídias tecnológicas, cheguei ao programa de pós-graduação com a intenção de poder deslumbrar o confronto da minha prática com aspectos teóricos. O resultado foi uma proposta de pesquisa que envolveu uma prática artística intitulada Um Títere de Si Mesmo. Uma das facetas do projeto em andamento procura pistas de como as imagens virtuais podem alavancar processos criativos entre colaboradores artísticos no campo cênico. Para tanto, elaborou-se uma metodologia artística em quatro tempos tendo a noção de palimpsesto de Gerard Genetti como horizonte teórico. Para traçar relações entre o processo criativo proposto na pesquisa e a noção de palimpsesto, se faz necessário uma rápida descrição da metodologia utilizada:

O primeiro passo metodológico teve o intuito de provocar e desestabilizar os colaboradores artísticos (composto por um cineasta e um músico) através de imagens fotográficas selecionadas no cyberspaço. Nessa fase processual valeu imagem de qualquer tipo, vinda de todos os lugares do hipertexto digital. Navegando nas ondas da “web” ou “www”, parte multimídia da internet que permite acessar as homepages, usando a prática da deriva, visitando os sites randomicamente, saltando de janela em janela, de um país para outro, jogando palavras diversas no “Google Imagens” e sugestões dos internautas em *chats* de bate papo. Procedimentos que revelaram as imagens primeiras que serviram como “trampolim” para estimular atos criativos posteriores.

O próximo passo metodológico foi o de descrever essas imagens, transformá-las em palavras. Foi um momento criativo de passagem. A transferência da imagem para a palavra, de uma linguagem para outra, revelando espaços que indicam possibilidades poéticas. As palavras nasceram unicamente da contemplação visual das imagens escolhidas. Como se relacionar, como se colocar frente a essas imagens; ser participante ou observador; que atitudes tomar, como decifrá-las é o que gerou inquietação. Interpretar imagens está ligado às percepções individuais somados à bagagem histórica dessas imagens. Pode significar apropriar-se delas como, ao mesmo tempo, perceber que elas não se rendem a significados únicos. Os vazios que nascem naturalmente entre as imagens estão impregnados de virtualidades, onde o imaginário, o abstrato e o invisível constituem-se como potências destinadas à pura criação artística. A fotografia saindo do seu enquadramento para permitir a adaptação da imagem ao espaço gráfico. Nesse caso, cada elemento que constitui as imagens, cada lugar, gesto, olhar, postura corporal ou objeto se traduziu em ação e palavra.

O terceiro passo metodológico foi o de apresentar para o cineasta envolvido os textos que foram criados a partir das imagens virtuais selecionadas. Essas narrativas serviram de base para ele procurar na internet outras imagens que traduziam novamente as palavras escritas. Agora o texto, as palavras “derramadas” no monitor foram o pressuposto para a seleção de imagens que enriqueceram o processo criativo, alimentado com mais referenciais imagéticos e dando continuidade ao jogo de

transformações. Um desafio composto de espelhos que foi se transformando lentamente através de um movimento de idas e vindas entre texto e imagem.

A quarta e última etapa de criação e troca de materiais antes do início do trabalho em sala de ensaio foi a de repassar as fotos selecionadas pelo cineasta para o músico envolvido que, a partir delas, criou paisagens sonoras. Ele não teve acesso as primeiras imagens selecionadas, nem as narrativas. Somente as imagens de “segunda mão” selecionadas pelo cineasta; imagens que deram vida a composições sonoras que serviram para a próxima fase do processo: o encontro entre os artistas envolvidos e todos os materiais selecionados para a criação de cenas. As imagens desmembradas foram se transformando na encenação através do corpo, voz, projeções audiovisuais e representação.

O Jogo Palimpsestuoso

Na tentativa de enumerar e classificar as várias maneiras que os textos literários se agenciam entre si (ou todo texto que se coloca em relação, manifesta ou secreta com outros textos), o crítico literário francês Gerard Genette chega a cinco noções de transtextualidade, tendo a hipertextualidade (o palimpsesto) o conceito no qual ele vai se debruçar mais longamente no seu livro *Palimpsesto: literatura de segunda mão*:

“Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação [...] Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos[...] Quem ler por último lerá melhor”.(1982:7).

Fica evidente na definição de palimpsesto o desenho de um texto que só existe por consequências, em virtude dos precedentes do qual ele foi germinado. Ainda que muitas vezes o texto origem(classificado de hipotexto) não apareça diretamente no texto último(o hipertexto), o texto atual nasceu por culpa do primeiro, não existiria ou seria outro sem essa anterioridade capital.

O palimpsesto opera através de transformações segundo Genette. Ele cita como exemplo as obras *Ulisses*(James Joyce) e a *Enéida*(Virgílio) como dois hipertextos de um mesmo hipotexto. Textos que derivam da *Odisséia* de Homero não pela citação ou qualquer outro recurso, mas através de uma ação transformadora. Enquanto o primeiro transporta a ação da *Odisséia* para o condado de Dublin na contemporaneidade, o segundo escolhe traços da obra de Homero para imitar. Maneiras diferentes de criação textual utilizando características que lhe são anteriores, evocadas, que estão por baixo, em uma zona subterrânea que lhe servem de base.

De maneira semelhante, a criação dos textos, imagens, sons e cenas na prática artística descrita nos primeiros parágrafos podem ser lidos como um jogo palimpsestuoso. Ainda que Genetti utilize a metáfora do pergaminho raspado que deixa marcas visíveis de anterioridade para definir aspectos

relacionais entre textos, aqui essa noção transborda, se estende para o terreno das diferentes linguagens que se agenciam entre si partindo de um mesmo ponto para criação do texto espetacular. O conteúdo de uma linguagem anterior sendo evocada no conteúdo da linguagem seguinte e assim por diante. O esquema abaixo ilustra o jogo palimpsestoso:

Imagem 1 -----} texto ----} Imagem 2 ----}paisagem sonora
-----→ texto espetacular

De forma que o texto, imagem ou som que se origina da anterior se transforma em hipotexto para a criação seguinte. É possível ler, por trás das “descrições textuais” as imagens que serviram de base para a escrita. Por sua vez, as imagens selecionadas pelo cineasta deixam a transparência dos textos correrem por trás das imagens que ele selecionou. O mesmo para as paisagens sonoras, de forma que a tradução musical de uma imagem de “segunda mão” ainda guarda algo da primeira imagem que lhe deu origem. O mesmo para o texto espetacular:

Imagem 1-----} paisagem sonora

Imagem 1-----} texto espetacular

O teórico enfatiza o nascimento do palimpsesto pela transformação ou imitação que acontece de um texto para outro. Transformação porque não se trata de simples cópias do seu anterior, mas de resultados criativos onde existem espaços para a invenção, para a intervenção lúdica, para o preenchimento dos espaços vazios que nascem naturalmente entre as linguagens, para as dobras inventivas que guardam características de anterioridade. Uma prática de autotransformação das referências. Esse jogo poderia continuar até a exaustão, construindo mais material textual, visual e sonoro, mapeando um repertório maior de imagens e caminhos do qual o processo experimentado na pesquisa é apenas uma pequena mostra das infinitas possibilidades criativas. Pode-se, ainda, fazer o caminho inverso buscando as relações traçadas do hipertexto com seus textos preliminares como, por exemplo, em relação as paisagens sonoras:

paisagem sonora --- imagem 2
 --- texto
 --- imagem 1

Genette aponta também uma característica importante do hipertexto, o caráter de independência de cada texto resultante de seu anterior:

“O recurso ao hipotexto nunca é indispensável para a simples compreensão do hipertexto. Todo hipertexto [...] pode ser lido por si mesmo, e comporta uma significação autônoma e, portanto, de uma certa maneira, suficiente”. (2006:54).

Mesmo precedendo das sombras de anterioridade, quando o novo texto nasce ele ganha significados próprios. No entanto, ele se investe de um caráter de duplicidade, porque ao mesmo tempo em que tem autonomia e

existência por si só, pode ser lido em referência aos seus textos anteriores. Camadas que são agenciadas na experimentação prática, reunindo esses materiais e construindo uma segunda fase palimpsestosa, já que agora novas imagens nascem, outras maneiras de articular os textos e as paisagens sonoras surgem; outras potências de agenciar todos os elementos são privilegiados.

Ao mesmo tempo, o teórico Fernando de Toro¹ adota a noção de palimpsesto e identifica este procedimento na linguagem do teatro pós-moderno. Para ele, o teatro atual mergulhou em um profundo questionamento que ele considera desconstrutivista, centrado na simulação, rizomaticidade e diversas formas de intertextualidade (transtextualidade para Genetti), entre elas, o palimpsesto:

“Inter-texto é uma inserção que ostenta seu texto e não deixa dúvidas sobre sua origem e fonte, enquanto que o palimpsesto efetua uma transformação radical no inter-texto, alterando sua estrutura e deixando uma pegada, vestígios de sua origem e fonte”.(DE TORO 2008:304).

Outra característica definidora do teatro pós-moderno segundo de Toro é a reapropriação da memória, entendido como a inscrição de estruturas, temas, personagens, materiais, procedimentos retóricos do passado no tecido mesmo de um novo texto, empregados em uma dupla codificação articulada entre passado – presente. Essa articulação entre tempos distintos, é característico do palimpsesto e fornece pistas para se refletir as muitas camadas que compõem uma imagem; seus diferentes estados, contextos, elementos envolvidos e possibilidades de interpretação. Onde igualmente em cada uma delas encontra-se indícios das anteriores: o evento inscrito no âmbito do real; a fotografia que reconstrói esse real através do recorte e paralisa desse momento; a imagem transformada em pixel - numerizada em ambiente virtual; a transformação da imagem pelo texto; pela proposição do cineasta e do músico e finalmente a transformação pela cena. Um processo onde o passado das imagens se chocam com as reconstruções delas no presente.

Reconstrução coletiva, transformação ativa e proposital, podendo muitas vezes, ser até arbitrária, tendo como horizonte uma rede de relações semânticas próprias de cada envolvido no processo criativo. Para desvendar a rede de relações que permearam o processo de reconstrução cênica das imagens no processo proposto, pode-se fazer o caminho inverso e perceber as pegadas, as tensões que foram apagadas mas que permanecem agindo de alguma forma. É refazendo o caminho palimpsestoso que se visualiza suas conexões nem sempre diretas e visíveis com suas anterioridades.

Bibliografia:

DE TORO, Fernando. **Semiótica del teatro. Del texto a la puesta em escena.** Buenos Aires: Galerna, 2008.

GENETTE, Gerárd. **Palimpsestos. A literatura de segunda mão.** Minas

Gerais: ?, 2006