

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

RAFAELA ANGELON

**OS MONSTROS DE OCO: UM ESPETÁCULO TEATRAL SOB A PERSPECTIVA
DOS ESTUDOS EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE**

**CURITIBA
2024**

RAFAELA ANGELON

**OS MONSTROS DE OCO: UM ESPETÁCULO TEATRAL SOB A PERSPECTIVA
DOS ESTUDOS EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE**

**The monster of OCO: A theater show from the perspective of studies in
Science, Technology and Society**

Trabalho de Dissertação apresentado como requisito
para obtenção do título de Mestre em Tecnologia e
Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do
Paraná (UTFPR).

Orientadora: Dra. Luciana Martha Silveira

CURITIBA

2024



<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba**



RAFAELA ANGELON

**OS MONSTROS DE OCO: UM ESPETÁCULO TEATRAL SOB A PERSPECTIVA DOS
ESTUDOS EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Tecnologia E Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Tecnologia E Sociedade.

Data de aprovação: 12 de Dezembro de 2024

Dra. Luciana Martha Silveira, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Ismael Scheffler, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Kando Fukushima, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 14/02/2025.

*Dedico este trabalho às companheiras de cena
da remontagem de OCO (2022):
Kamille Enzo, Monique Rau, Raquel Lorentz e Thayna Bressan.
Com vocês, o vazio se preencheu de presença, potência e poesia.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à artista e professora Dra. Luciana Martha Silveira, cuja orientação generosa e cuja trajetória admiro profundamente. Sou grata também a Ismael Scheffler, pelas intensas vivências teatrais que me proporcionou e pelos caminhos abertos por amizades valiosas do teatro e do circo. Agradeço à instituição PPGTE e aos professores do programa, por abrirem labirintos ao pensamento da imagem e a reflexão crítica. Agradeço também à minha irmã de orientação, Bianca Orsso, pela cumplicidade e parceria ao longo dessa jornada. Ao Chopin, que me fez companhia nas longas horas de escrita e leitura, também vai um agradecimento silencioso, mas sincero. E, por fim, agradeço à minha mãe, ao meu pai e à minha irmã, pelo amor e pelo suporte constantes que sustentaram cada passo desta travessia.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

PRÓLOGO

Este trabalho é sobre monstros, representação e tecnologia. De forma reflexiva à deformidade proferida aos monstros, anexamos aos elementos pré-textuais da dissertação, como previsto pela Associação de Normas Brasileiras - ABNT, uma nova seção intitulada Prólogo.

O termo deriva de *πρόλογος* - prologos que significa “antes da palavra”. Com origem nas tragédias gregas, o prólogo possui a finalidade de declamar ao público o contexto da obra no preliminar de sua representação. Localizado nesta dissertação, o prólogo tem como objetivo enunciar as relações diretas com o **TUT - Teatro da Universidade Tecnológica**, estas que possibilitaram o desenvolvimento desta pesquisa.

O **TUT** é um projeto institucional de extensão que atua no Campus Curitiba há mais de 50 anos promovendo atividades formativas que afirmam a presença artística na universidade, mesmo que a instituição careça de cursos superiores na área das Artes. O presente trabalho se desenvolve sob a distância de espectador do espetáculo teatral produzido e encenado pelo TUT: *OCO* (2019). Contudo, antes de nos distanciarmos do objeto de pesquisa, gostaríamos de ressaltar as proximidades entre o projeto de extensão, a pesquisadora, e a obra teatral.

Manifestamos este trabalho como fruto de diferentes contatos com a arte teatral expressado na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) campus Curitiba. As vivências se iniciaram em 2015, quando ainda caloura da graduação em Design, participava dos encontros de sexta-feira no evento “Pão na mesa”. Neste espaço foi a primeira vez que ouvi sobre o autor Antonin Artaud, o encantamento com o ultrajante artista surgiu pela leitura de suas cartas feita por uma pesquisadora. Mais tarde, na graduação, vivenciei o corpo extracotidiano do teatro por meio da disciplina de extensão “Corpo, forma e movimento” ministrada pelo professor Ismael Scheffler (Scheffler org., 2021). E finalmente em 2019, numa singela quarta-feira à noite, fui ao campus para contemplar a estreia da obra “OCO”, na ocasião fiquei deslumbrada pela produção do espetáculo. No período pandêmico de distanciamento social, me aproximei das discussões de qualidade acadêmica sobre o fazer teatral pelos

eventos online: “O Teatro em Pauta”, onde me retratei como espectadora da obra de OCO, e o “Colóquio de Cronofotografia e o Estudo do Movimento” com palestrantes apresentando a questão da modernidade e do estudo do corpo no Ocidente. A proximidade com o projeto se tornou uma oportunidade de trabalho e pesquisa, como bolsista de dois projetos: a atualização da BVDC “Biblioteca Virtual de Design Cênico” e o projeto gráfico do livro “Artaud e o Teatro Sagrado”, onde constantes trocas com o professor Doutor Ismael Scheffler, que está à frente do TUT, se construíram, como a participação no SICITE 2021. Neste meio tempo, também cursei de forma remota a disciplina de extensão “Espaço Cenográfico”. Com a volta ao modelo presencial, em 2022, agora bacharel em Design, mas ainda vinculada a instituição como aluna de pós-graduação em Tecnologia e Sociedade, a oportunidade de experimentar o teatro de maneira prática se concretizou pela participação na remontagem de OCO, nesta ocasião, compus o novo elenco. No mesmo ano pelo TUT, também fui espectadora e auxiliar na contrarregragem do espetáculo Amparo (2022), também assisti ao meu primeiro espetáculo de teatro de bonecos exibido pelo TUT, o espetáculo Entre Janelas (2022). Na totalidade destas vivências, afirmamos as diferentes relações construídas com o teatro através da orientação conduzida por Dr. Ismael Scheffler. De ouvinte, aluna, espectadora, à participante, bolsista, e integrante do elenco de uma remontagem.

Com a intenção de garantir a permanência do projeto institucional no contexto da UTFPR e assumir sua qualidade artística e acadêmica, vinculamos esta dissertação na área CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade) ao projeto de extensão do Teatro da Universidade Tecnológica como estratégia de afirmação de sua produção artística, teatral e acadêmica na instituição. Destarte, enfatizamos que o TUT promove um trabalho cultural ímpar tanto para a comunidade interna, quanto para a comunidade externa da UTFPR. O TUT fortalece o circuito teatral curitibano ao preservar a memória e os arquivos do grupo de teatro, além de gerar formação de qualidade e desempenhar um espaço de experiência para a formação e o encontro de uma rede de profissionais da área. Apesar disso, é necessário ressaltar que o trabalho determinado pelo TUT é resultado de esforços constantes, de negociações e disputas por espaços e recursos para reexistir neste espaço público.

EPÍGRAFE

*“é um monstro [o homem civilizado]
no qual se desenvolveu até o absurdo
essa faculdade que temos de
extrair pensamentos de nossos atos
ao invés de identificar nossos atos
com nossos pensamentos.”*

(Antonin Artaud, O teatro e a cultura.
In: O teatro e seu duplo, 1984,
p.16 - 17 grifo do autor)



"El sueño de la razón produce monstruos"
(Francisco de Goya, 1799)

RESUMO

ANGELON, Rafaela. **Os monstros de OCO**: um espetáculo teatral sob a perspectiva dos estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade. 2024. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade), – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2024.

Este trabalho de dissertação pretendeu demonstrar o símbolo do monstro como uma representação de tecnologia pela narrativa discursiva decorrente da Era Tecnológica. Nesta chamada “Era Tecnológica” teorizada por Álvaro Vieira Pinto (2005), prenúncios apocalípticos, fatalistas ou escatológicos sobre a futurologia da técnica, por vezes, alertam sobre o controle e consciência própria que a tecnologia terá sobre a sociedade. Estas construções circulam nas mídias, em postagens que buscam *click bates*, nas obras de ficção científica, e pregam o domínio e o possível extermínio do artificial sobre a vida orgânica. Destas representações da cultura, localizamos o problema de linguagem que atribui uma construção errônea sobre a natureza da técnica, ao não considerar sua forma e atividade histórico social. Compreendemos então o conceito de técnica por uma abordagem fenomenológica existencial e o conceito de representação pela abordagem construtivista para aproximar interações do processo de produção de sentido na cultura e na linguagem. Como parte do estudo teórico, apresentamos uma reflexão sobre a representação da marionete no teatro pela sua historicidade como mediação e metáfora na cultura. Com este embasamento, nos voltamos para o lugar de espectador do espetáculo teatral *OCO* (2019), produzido e encenado pelo TUT - Teatro da Universidade Tecnológica, com o objetivo de analisar e interpretar quatro produções de formas animadas segundo suas representações de sentido. Os bonecos híbridos bestiais representam um lugar do imaginário, irrompem com o sagrado na cosmogonia do espetáculo e revelam certa verdade sobre a natureza grotesca humana. Pelo signo de monstros visto na construção da Era Tecnológica, representam a angústia humana, a decadência do mito do cientificismo e a marionetização das interações.

Palavras-chave: tecnologia; representação; monstros; marionete; OCO

ABSTRACT

ANGELON, Rafaela. The monsters of OCO: a theatrical show from the perspective of studies in Science, Technology and Society. 2024. Dissertation (Master's in Technology and Society), – Federal Technological University of Paraná, Curitiba, 2024.

This dissertation aims to demonstrate how the symbol of the monster represents technology through the discursive narrative arising from the Technological Age. In this so-called "Technological Age," theorized by Álvaro Vieira Pinto (2005), apocalyptic, fatalistic, or eschatological predictions about the future of technology often warn about the control and self-consciousness that technology will exert over society. These constructs circulate in the media, in clickbait posts, in works of science fiction, and promote the domination and possible extermination of the artificial over organic life. From these cultural representations, we identify the problem of language that leads to a flawed understanding of the nature of technology by failing to consider its form and social-historical context. We then approach the concept of technology from an existential phenomenological perspective and the concept of representation from a constructivist approach to better understand the interactions involved in the production of meaning in culture and language. As part of this theoretical study, we reflect on the representation of the puppet in theater through its historical significance as a medium and metaphor in culture. With this foundation, we turn to the audience's perspective in the theatrical performance OCO (2019), produced and staged by TUT - Teatro da Universidade Tecnológica, with the aim of analyzing and interpreting four productions of animated forms according to their representations of meaning. The bestial hybrid puppets represent a realm of the imaginary, bursting with the sacred in the spectacle's cosmogony and revealing a certain truth about human grotesque nature. Through the symbol of monsters as seen in the construction of the Technological Age, they embody human anguish, the decline of the myth of scientism, and the puppetization of interactions.

Keywords: technology; representation; monsters; puppet; OCO.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O mestre Chang Te-ch'eng e seus bonecos de sombra com manipulação em vara	76
Figura 2 - Silhueta em couro do Teatro de Sombras Indiano	77
Figura 3 -Momento de luta entre, respectivamente, um Ogro e Arjuna, dois personagens do teatro de sombras Javanes	78
Figura 4 - Os títeres com os bonecos, a narradora e música numa apresentação de Bunraku	80
Figura 5 - Frame da obra A classe morta (1975) de Tadeusz Kantor	92
Figura 6 - Boneco híbrido de Natacha Belova em La brèche: Une Tribu Collectif	94
Figura 7 - Xilogravura desenhada por Alfred Jarry do personagem Pai Ubu	100
Figura 8 - Pai ubu e seus soldados numa produção do TUT de 2008	101
Figura 9 - O movimento mecanizado das danças de Schlemmer	104
Figura 10 - Visão geral dos dezoito trajes para os três bailarinos do Ballet Triádico da Bauhaus	105
Figura 11 - Recortes de gravações feitas em 1970 do Ballet Triádico	107
Figura 12 - Alguns figurinos em exposição de Schlemmer do Ballet Triádico	108
Figura 13 - A caminhada de OCO num recorte cronofotográfico do movimento.....	119
Figura 14 - Os seres e a protagonista do primeiro e do último ato respectivamente	119
Figura 15 - Partes da cenografia pintada pela luz	121
Figura 16 - Croquis do figurino e máscara dos seres de OCO.....	122
Figura 17 - Momento que os seres estão fugindo com seu pertence.....	123
Figura 18 - O monstro devorando o bebê	125
Figura 19 - A chegada do primeiro monstro	126
Figura 20 - A manipulação do boneco pelo gesto	127
Figura 21 - A língua tomando o bebê	128
Figura 22 - O segundo monstro provocando os seres	130
Figura 23 - O segundo monstro em sua manipulação híbrida.....	131
Figura 24 - O segundo monstro com sua boca na mão do ser	132
Figura 25 - A serpente do mar o terceiro monstro de OCO.....	134
Figura 26 - O terceiro monstro de OCO e o salto do ser no barco	135
Figura 27 - O último monstro e o empilhamento de corpos.....	136
Figura 28 - Os seres encarando o último monstro do espetáculo	137
Figura 29 - O final do espetáculo de OCO	137
Figura 30 - O último monstro do espetáculo	138

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TUT	Teatro da Universidade Tecnológica
UTFPR	Universidade Tecnológica Federal do Paraná
CTS	Ciência, Tecnologia e Sociedade
ISEB	Instituto Superior de Estudos Brasileiros
UNIMA	<i>Union Internationale de la Marionnette</i>
WEPA	<i>World Encyclopedia of Puppetry Arts</i>

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 O mito de Prometeu e a técnica	13
1.2 A evolução da interpretação do mito de Prometeu.....	16
1.3 O metáfora do monstro em Prometeu Moderno	19
1.4 A metáfora do criador e da criatura no teatro de bonecos.....	21
1.5 Tecnologia, representação e o monstro na cultura	24
2 TECNOLOGIA E REPRESENTAÇÃO.....	31
2.1 A produção do processo produtivo por Álvaro Vieira Pinto	33
2.1.1 A dialética entre o ser humano e a natureza	34
2.1.2 A técnica adjetivada a existência	37
2.1.3 A tecnologia pelo entendimento da Era Tecnológica	45
2.2 O processo de construção do sentido de Stuart Hall	49
2.2.1 A arbitrariedade do signo de Saussure	53
2.2.2 O discurso e a produção do sujeito de Foucault	58
2.2.3 Representação	61
2.3 A representação da Era Tecnológica na cultura pós-moderna.....	63
3 MEDIAÇÃO E METÁFORA DA MARIONETE NO TEATRO.....	71
3.1 O teatro de bonecos no Oriente e Ocidente	72
3.1.1 O boneco como mediação política no século XX	84
3.1.2 O teatro de animação	88
3.2 A marionete na renovação estética teatral do século XX	95
3.2.1 O símbolo da marionete no teatro simbolista	96
3.2.2 O balé triádico da Bauhaus	102
3.2.3 A produção teórica de Antonin Artaud	108
4 OS MONSTROS DE OCO COMO METÁFORA DE TECNOLOGIA	113
4.1 A cosmogonia de OCO.....	115
4.2 Monstros de OCO como representações de tecnologia	122
4.2.1 Primeiro monstro em cena	123
4.2.2 Segundo monstro em cena	128
4.2.3 Terceiro monstro em cena.....	132
4.2.4 Último monstro do espetáculo	134
4.3 A construção dos monstros em OCO	138

CONSIDERAÇÕES FINAIS143
REFERÊNCIAS.....149

1 INTRODUÇÃO

Pelos estudos das humanidades vemos que o tema da tecnologia por vezes é representado em nossos imaginários por monstros. Iniciamos a dissertação pela exposição do mito trágico *Prometeu Acorrentado*, uma dramaturgia grega que ao longo dos séculos, e segundo os valores determinantes de cada época, foi reinterpretada como metáfora sobre a técnica. Sendo o objetivo desta dissertação identificar representações de tecnologia, a finalidade desta exposição introdutória é versar sobre as origens da construção da natureza monstruosa dos homens, esta representada no mito através do símbolo do fogo roubado dos deuses. Mas antes, contextualizemos sobre a linguagem dos mitos gregos

1.1 O mito de Prometeu e a técnica

Os mitos gregos se desenvolvem entre a religião e a criação estética dramática. São estimulados pela arte da retórica, pautada na argumentação e no debate que estrutura o contexto de democracia de onde surgem estas criações. Entendemos que desta forma social e política, o pensamento e a reflexão sobre a moralidade e a virtuosidade da vida dos homens é estimulado na *pólis*. Nas tragédias gregas exibidas nos festivais dionisíacos, são representados o panteão mítico grego e as relações dos deuses com a natureza, ou seja, são ensinados aos mortais os princípios que correspondem aos valores dos deuses, destarte, os valores do cidadão da *pólis*.

As representações exibidas nos festivais já são conhecidas pelo público de antemão. São personagens e enredos célebres conhecidos por meio de poesias orais contadas, onde as representações teatrais enfatizam a construção do *como* a narrativa se desenvolve, dadas as escolhas construídas por cada dramaturgo. Entre os mais antigos dramaturgos gregos está *Ésquilo*, que escrevera cerca de noventa peças estreadas em Atenas por volta de 458 a.C. da qual temos vestígios (Ésquilo, 1993).

Dentre elas, três obras apresentam o personagem *Prometeu*, já citado anteriormente na *Teogonia*¹ de Hesíodo, também considerado um dos poetas gregos

¹ Um *aedo* (poesia recitada ao acompanhamento de uma lira) que narra a origem do cosmos e dos deuses segundo a mitologia grega. A *Teogonia* narra a gênese dos deuses: Do *Caos*, o nada, surge a Terra - *Gaia* um lugar de sustentação e estabilidade. *Tártaro*, o deus da reminiscência, os umbrais para onde vão os pecadores e Urano, os céus, são os compositores do início da vida nos Cosmos como é apresentado na *Teogonia*. Gaia, violentada por Urano teve filhos, 12 titãs, com aparências humanas,

mais antigos, tendo estado em atividade entre 750 e 650 a.C. De Ésquilo, temos fragmentos das obras *Prometeu portador do fogo* e *Prometeu libertado*, a exceção da obra íntegra é de *Prometeu acorrentado*.

Interpretado como um dos primeiros escritos que reflete sobre a técnica, a obra apresenta uma leitura da gênese humana de forma a metaforizar a qualidade de produzir a própria existência pelo fogo. Com o mito grego intencionamos estruturar a influência profunda e duradoura que a cultura grega exerce nas construções ocidentais, esta que foi incorporada moldando nossos valores, instituições e formas de expressão. Além disso, a dramaturgia abre a discussão sobre a contradição inerente à faculdade humana do pensar, que resulta tanto na reflexão de suas qualidades quanto nos feitos que executa.

Nesta dramaturgia grega narra-se o mito da origem da criação dos humanos, pelos titãs e irmãos *Prometeu* e *Epimeteu*, além dos conflitos com os deuses do Olimpo sob a ordem de Zeus. Do tédio vivenciado pelos deuses, dada a estabilidade deliberada por Zeus, os titãs são ordenados a criarem os animais, tarefa dada à Epimeteu, e também os homens, tarefa encarregada à Prometeu, como forma de divertimento aos deuses.

Na criação dos animais, Epimeteu distribui diferentes qualidades que subsidiam formas de existência autônoma das criaturas, baseado em qualidades predispostas pela corporeidade de sua criação, como: a pelagem e a gordura que suportam altas temperaturas, a força e velocidade que atendem à caça de sua presa, a capacidade de artimanhas para proteger a si e suas crias, ou seja, são distribuídas qualidades e condições exatas de existência a todos os animais.

Neste momento de criação da vida em Gaia, Epimeteu distribui todos os atributos aos animais, deixando seu irmão sem qualidades para construir os humanos (Barros Filho, s.d.). Prometeu se vê numa encruzilhada, e na intenção de ajudar as pobres criaturas dos homens, toma uma atitude blasfêmica em relação ao poder dos deuses. Por meio de seu temperamento sagaz e ardiloso, entra no Olimpo dos deuses e rouba o fogo dos deuses para dar aos humanos.

Em certa ocasião apanhei e guardei
na cavidade de uma árvore a semente

três *Ciclopes* responsáveis pelos trovões e três Hecatônquiros disformes sem braços. Cronos, o mais jovem dos titãs, livra Gaia de Urano que se afasta criando o espaço entre a terra e os céus. Cronos então assume o poder e torna-se um tirano, devora seus filhos, com exceção de Zeus, filho que cresce escondido do pai e quando adulto derrota o pai e assume a ordem do Cosmos. (Barros Filho, s.d.)

do fogo roubado por mim para entregar
à estirpe humana, a fim de servir-lhe de mestre
das artes numerosas, dos meios capazes
de fazê-la chegar a elevados fins (Ésquilo, 1993 p. 15).

O fogo roubado por Prometeu é um atentado ao equilíbrio do cosmos, Zeus então o castiga pela ação ofensiva. O deus ordena a Hefesto (deus do fogo) para acorrentá-lo no alto de uma pedra no Cáucaso, a região que simboliza o entre mundos dos homens e dos deuses, e ainda, o castiga a cruel tortura cíclica de ser comido por uma águia durante o dia, que se alimenta de seu fígado, este que durante a noite é reconstituído. Os homens também são punidos por Zeus já que agora possuem o fogo dos deuses como aliado à existência de seus corpos pelados e efêmeros. Do roubo de Prometeu, o castigo lançado aos homens por Zeus é o da criação da mulher segundo a gênese grega. Representada por Pandora, que junto a sua *Kháris* (graça) divina, de aparência e sedução, abre uma caixa que espalha entre os homens todos os sofrimentos e sentimentos do mundo.

O tempo circular da crueldade em *Prometeu acorrentado* narra estruturas representacionais da trágica condição humana, mas ainda, Prometeu representa um arquétipo do qual o homem descende, o do “rebelde criador” (Gama, 1996). O próprio nome *Prometeu* revela características comportamentais que refletem os humanos - *pro-meteu* - aquele que compreende antecipadamente (Vernant, 2000 p.70) ou “aquele que pensa antes de fazer” (Ésquilo, 1993 p.7). A ardilosa astúcia do personagem trava uma tentativa de justiça entre a criação dos animais e dos homens. Do fogo dos deuses dado na condição humana, marca-se a qualidade paradoxal humana, que se faz ao mesmo tempo divina como também bestial,

Esse fogo prometéico, roubado pela astúcia, é um fogo “técnico”, um processo intelectual, que demarca a distância entre animais e homens, e consagra o caráter dos homens como criaturas civilizadas.[...] Com seu caráter extraordinariamente ambíguo, o fogo salienta a especificidade do homem, lembra em permanência tanto em sua origem divina como sua marca bestial, tem a ver com as duas coisas, assim como o próprio homem. (Vernant, 2000 p. 67- 68)

O fogo simboliza a historicidade humana desenvolvida pela cultura, revela o início do processo pelo qual as civilizações passaram. A domesticação do fogo pelo humano é o momento pelo qual a vida na natureza é dominada a favor da produção de sua existência: para se aquecer, cozinhar alimentos, proteger-se de animais, exterminar o inimigo, iluminar as noites por exemplo. É por meio do fogo que o humano capacita o desenvolvimento de diferentes atividades, assim como diz o personagem

Prometeu:

Fui, sim, livrando os homens do medo da morte. [...]
 Pus esperança vãs nos corações de todos. [...]
 Inda fiz mais: dei-lhes o fogo de presente. [...]
 Com ele aprenderão a praticar as artes (Ésquilo, 1993 p. 20-21).

Do temperamento ardiloso de Prometeu e do fogo que descende dos deuses deriva-se a gênese criadora dos humanos, as artes representam as diferentes técnicas desenvolvidas pelos humanos com a finalidade de sobreviver às hostilidades de seu meio. A centelha dos deuses escondida na madeira por Prometeu, representa o encontro com a matriz da técnica, pois, mais tarde, na idade do bronze as civilizações derretem minérios, produzem ferramentas e armas, de forma a construir sua natureza, agora essencialmente engendrada às técnicas advindas da domesticação do fogo.

A metalurgia é a única das fornalhas (figura 77) diretamente envolvida no desenvolvimento das sociedades civilizadas, mas deve ser vista como parte inseparável de seu todo que se forma com todos esses ofícios, incluindo a fabricação de cerâmica, vidro, tintas, gesso e cal. [...] a invenção nunca deve ser imaginada como um ato único de genialidade através do qual uma nova técnica isolada é produzida do nada. Antes que a metalurgia pudesse surgir, todo um conjunto de técnicas teve que ser praticado durante muitos séculos por um grande número de indivíduos. (Leroi-Gourhan, 1993 p.173 tradução livre do inglês²)

Os mestres da civilização que dominaram o artesanato em forno durante cinquenta séculos forneceram o triunfo do artificial sobre o mundo natural, contudo, o fogo mortal dos deuses, que nos trouxe até os feitos tecnológicos da idade moderna, deverá ser pago segundo o mito. Ou seja, o mito também refrata sobre os limites da técnica ao castigar a desmedida de Prometeu. Entretanto, diferentes pontos de vista são construídos ao longo dos milênios pela cultura ocidental.

1.2 A evolução da interpretação do mito de Prometeu

Da epistemologia do mito grego, Ruy Gama (1996) apresenta que na cultura medieval, esta fortemente cooptada pela religião monoteísta, a leitura de Prometeu era interpretada como símbolo da potência divina. Já para os renascentistas, representava a capacidade delegada aos humanos de criação. O autor ainda aponta

² "Metallurgy is the only one of the furnace crafts (figure 77) directly involved in the development of civilized societies, yet it must be seen as part of the inseparable whole it forms with all such crafts, including the making of pottery, glass, dyes, plaster, and whitewash. invention should never be imagined as a unique act of genius whereby an isolated new technique is produced out of thin air. Before metallurgy could come into being, a whole body of techniques had to be practiced for many centuries by a large number of individuals"

para a recuperação de sentido da leitura de Francis Bacon (1561-1626), que sugere Prometeu como um rebelde, uma figura que se opõe à injustiça e ao domínio tirânico dos deuses. Desta rebeldia, surge então o espírito inventivo que funda o reino humano e “multiplica ao infinito a potência humana e a dirige contra os deuses” (Bloch s.d. p.126-7 apud Gama, 1996 p.136).

Apresentamos a mitologia grega para auxiliar nas reflexões sobre a identificação de representações de tecnologia, pode ser relevante para refletir sobre as relações que se construíram entre as figuras mitológicas e seus espectadores da pólis. Pois, através das representações mitológicas, símbolos e valores se constroem e exercem sentido que ainda carregamos em nossa historicidade Ocidental. Ou seja, esta forma de linguagem aborda dilemas morais e éticos que contribuem para o debate contemporâneo sobre a questão da tecnologia, como noções construídas sobre as origens da técnica, como a capacidade de criação e o controle por exemplo, ou a questão dos limites éticos da ambição e as consequências de sua desmedida. Ou mesmo a mitificação do poder divino atrelado aos deuses que simboliza poder e autoridade. Os mitos apresentam a figura de linguagem da metáfora através de suas representações míticas.

A metáfora é um estilo linguístico que transpõe o sentido à comparações subjetivas de forma a referir-se a algo outro de forma indireta. Segundo Paul Ricoeur (2003) metaforizar é possuir domínio das semelhanças, “compreender quaisquer relações até então desconhecidas entre as coisas. [...] Isto não representa algum poder adicional, mas a forma constitutiva da linguagem [...], a metáfora penetra nas profundezas da interação verbal.” (Ricoeur, 2003 p.92 tradução livre do inglês). Como vemos em Prometeu Acorrentado, em que o fogo, aquele roubado dos deuses, metaforiza a técnica. A técnica, inerente ao trabalho humano, capacita a criação de certa transcendência em relação a qualidade efêmera humana, mas ainda é subordinada aos deuses, ou seja, corre risco de tudo queimar, de ser um fogo insaciável, tornar-se como uma fera ardente destrutiva (Vernant, 2000).

Desta metáfora vista em Prometeu, o fogo como técnica ainda evidencia também uma mudança na existência humana segundo a leitura de Gama, agora a existência é condicionada pela produção do fogo, ou seja, pela produção do trabalho. “Prometeu aparece, não apenas sob o aspecto de titã revoltado, mas, especialmente, como homo faber, consciente de si mesmo e do significado de sua obra” (Gramsci, 1973 p.179 apud Gama, 1996 p.137). Segundo a leitura de Hannah Arendt, *homo faber*

é a capacidade humana de produzir o mundo através de seu trabalho. O ato de fabricar sua realidade, dá ao humano sua primeira identificação como parte da espécie, esta que ao mesmo tempo serve como distinção das outras atividades (Souza, 2013).

Segundo a leitura de Bernard Stiegler (1952 - 2020), o mito é interpretado como uma delimitação da ontologia dos humanos, ou seja, pela tragédia são estabelecidas questões filosóficas estruturais sobre a existência humana e a contradição inerente a produção de sua natureza - *physis* pela técnica - *techné* (Pacheco, 2021 p.167). No sentido que, embora seja artificial o que se produz por meio do fogo, é pertencente à natureza humana, a noção de civilização.

Segundo Stigler, a contradição da existência humana se materializa na forma longa que os produtos da técnica duram mais que a existência humana, não salvando o humano de seu destino mortal e de sua realidade efêmera. Pela perspectiva da antropologia da técnica do autor, o mito defronta a *húbris*, a desmedida do uso da técnica, e também o *oikos*, o acúmulo da riqueza pela condição agora criada aos humanos do trabalho (Pacheco, 2021 p.167). O antropólogo também sugere que a figura de Prometeu só faz sentido através da leitura de seu complemento, Epimeteu. Como dois lados da mesma moeda, a natureza humana metaforizada no mito descende de ambas representações, Prometeu e Epimeteu. Para o autor, a imprevidência de Epimeteu, condição que infringe o ato da criação da humanidade segundo a mitologia, representa a não-memória que vela parte da natureza humana. A condição humana de estar sempre em atraso com o saber, de compreender o mundo através de suas ações, como reflexão do que já foi ou então pelo esquecimento de sua natureza construída.

A onipresença dos aparatos técnicos, uma faca, a televisão, o computador, o dinheiro, os óculos, etc, causam uma certa cegueira, um certo esquecimento. Cegueira e esquecimento são marcas indeléveis de Epimeteu. A epimetéia indica a falibilidade da existência humana, a falibilidade dos aparatos técnicos criados pelos humanos, impõe a questão da mortalidade à raça humana. (Blanco, 2011 p.7)

Neste sentido, na compreensão do antropólogo, “a imagem solitária de Prometeu [...] não tem sentido. Ela não consiste senão na sua reduplicação por Epimeteu.” (2018b, p.216 apud Pacheco, 2021 p.168). Stiegler então admite, por meio das representações da mitologia grega, duas condições que não se opõem à diferença, mas que compõem regiões de diferentes qualidades da gênese humana metaforizadas no mito. A técnica, nesta interpretação do antropólogo, pode

caracterizar-se como a capacidade de criar-se pelo trabalho inventivo, como também tender à imprevisibilidade do erro e do esquecimento. Como representações de tecnologia, a mitologia constroi sentido pelas representações de Prometeu e Epimeteu como metáforas sobre a tendência do uso da técnica em sua desmedida.

1.3 O metáfora do monstro em Prometeu Moderno

Ainda no século XIX, o mito de Prometeu é revisitado pela escritora inglesa Mary Shelley (1797 - 1851) pela obra *Frankenstein* (1816) ou *O prometeu moderno*, que inaugura o gênero de ficção científica. Narra a história de Doutor Victor Frankenstein, fascinado por tempestades de raios e trovões desde criança, torna a estudar as ciências naturais e tem a ideia de dar vida a uma criatura por ele construída, que reúne as melhores partes de diferentes cadáveres, e que através de um choque de eletricidade induz a vida na criatura.

Mas quando Doutor Victor traz o “monstruoso cadáver” à vida, se dá conta, pela tenebrosa aparência do monstro, do que criara. Então, acovarda-se do contato com a criatura sem propósito de existência e a evita. A figura disforme, agora solta no mundo, entre a solidão e o questionamento de sua existência, se educa em linguagem, mas acaba por assustar os outros pela sua aparência putrefata. Entre perseguições e o extermínio de próximos entes do doutor Frankenstein, pede uma semelhante, ao seu criador, uma Eva. O doutor inicia os trabalhos como forma de sanar os problemas entre o criador e a criatura, mas num lampejo se recusa ao imaginar uma possível continuidade desta espécie. A decisão é o fim de ambos, do criador e da criatura.

A revisita do monstro de Shelley como Prometeu Moderno nos indica as construções de sentido que acompanham os valores modernos referentes à questão da técnica, principalmente no que diz respeito aos dilemas éticos e às consequências do avanço científico. Não mais uma dupla de irmãos titãs, mas agora o criador e sua criatura, o cientista e o monstro. No entanto, Frankenstein é ainda uma metáfora que aborda a questão da desmedida da técnica, mas numa nova construção de sentido, o do monstro. A partir deste embasamento proposto pela obra de Mary Shelley, buscamos nesta dissertação refletir sobre representações de tecnologia.

Primeiramente escrito por Shelley na Suíça em 1816, numa situação excêntrica

que ficou conhecida como o ano sem verão³. Foi publicado anonimamente em 1817, o conteúdo da obra desafiara algumas tradições; primeiramente por tratar de forma explícita sobre o estudo de cadáveres, disciplina até então desconhecida e associada moralmente como um atentado divino ao respeito póstumo. Entretanto, a obra já era sintoma da nova crença à razão e ao cientificismo dos valores civilizatórios modernos. Foi posteriormente em 1823, que Shelley publica um formato expandido de romance e assina a obra. Por ser mulher e desafiar as condições com sua obra, a autora e a obra foram depreciadas, mas ainda assim, a autora em 1831 faz revisões e publica a terceira edição, essa então conhecida pelas traduções atuais.

O arquiteto e pensador da técnica Ruy Gama (1996) relata o círculo de convivência da autora ao apresentar os caminhos de sentido que tomam a representação de Prometeu segundo o processo civilizatório ocidental e refletir sobre o cerne desta representação de tecnologia, a questão da intenção. O autor aponta que as convivências da autora propiciam a reflexão do espírito da progressão da razão científica do início da idade contemporânea decorrente do século XIX. Materializado no entusiasmo pelas invenções e nos primeiros passos da tecnologia como assumimos hoje. Ainda aborda que a forma romântica da obra representa uma reflexão quanto ao medo existencial das consequências do exacerbado cientificismo, estas qualidades que são representadas pela imagem do monstro.

Gama cita os pais de Shelley - sua mãe escritora e a primeira feminista inglesa Mary Wollstonecraft Godwin e seu pai Willian Godwin filósofo político da teoria do progresso na Inglaterra no século XIX que convivera com cientistas e poetas como Erasmus Darwin e Humphry Davy, e seu marido Percy B. Shelley, poeta romântico inglês que traduz a obra aqui vista de Ésquilo - Prometeu Acorrentado e também escreve Prometeu Libertado (1820).

O Frankenstein ou o *Prometeu moderno* foi um choque de construção de novas “normalidades” simbólicas para a cultura ocidental. Pelas temáticas que apresenta, como em relação ao estudo do corpo morto, o domínio das ciências naturais para finalidades inventivas (como propiciada pela eletricidade), as novas hierarquizações da divisão entre a matéria e o espírito que revelam a crença no progresso, a utopia de

³ Em decorrência da erupção do vulcão Tambora em 1816 na Indonésia que provocou severas anormalidades climáticas pelo hemisfério norte, ocasionando que amigos da elite britânica nos Alpes de Genebra ficassem privados de sair nos dias de verão pelas circunstâncias climáticas, portanto inventaram um jogo para entreterem-se e contar histórias de terror, nesta situação Shelley escreve o conto que mais tarde se tornara um romance (Shelley, 2018).

que todas as respostas seriam encontradas por caminhos científicos do estudo da matéria. Ainda sobre a relação entre criador e criatura na construção de novos significados em *Frankenstein*, vemos que a obra nos angustia pelo afeto que sua narrativa nos produz enquanto ficção científica, a ação da criatura aniquilar seu próprio criador. A desmedida no uso da técnica reaparece em *Prometeu Moderno*; porém, ao contrário das punições impostas por Zeus, na obra de Shelley, as consequências se estendem a todo o entorno do Dr. Frankenstein.

1.4 A metáfora do criador e da criatura no teatro de bonecos

No trabalho de dissertação vemos que a relação metafórica entre criador e criatura remonta uma historicidade atrelada a práticas ritualísticas e da expressão teatral dos bonecos vista em diferentes culturas, tanto no Oriente quanto no Ocidente. Além desta constatação, vemos que o teatro contemporâneo passa por um processo de hibridização, onde o teatro se enriquece para além da primazia do texto até então desenvolvida. Neste momento, vemos que o mecanismo das marionetes, o movimento modulado e mecânico inspira uma mudança na proposição da linguagem teatral no século XX, que toma rumos inspirados na representação mecânica do movimento da marionete.

O grande historiador dos bonecos Henryk Jurkowski (1989) sugere sobre a essência desta forma artística. Aponta que o boneco de manipulação metaforiza a representação entre o ser humano e o divino, ao compreender o sentido que a relação entre o manipulador e o boneco representa como orquestrador dos movimentos, da existência humana. Segundo Jurkowski (1989), esta metáfora foi primeiramente escrita pelos árabes no século XIII,

Birri, o poeta da Anatólia do século XIII, escreveu no seu olhar!
 "Homem sábio em busca da verdade Olhe para a tenda do céu
 Onde o Grande Diretor do circo do mundo
 Há muito tempo montou seu Teatro de Sombras.
 Atrás de sua tela ele está dando um show
 Jogado pelas sombras de homens e mulheres de sua criação." (Jurkowski, 1989 p.2) tradução livre do inglês⁴

⁴ Birri, the Anatolian poet of the 13th century, wrote in his gazel:
 "Wise man seeking for Truth Look up at the tent of the sky
 Where the Great Showman of the world
 Has long ago set up his Shadow Theatre.
 Behind his screen he is giving a show
 Played by the shadows of men and women of his creation."

A metáfora perdura pelo tempo, assim como os mecanismos do teatro de bonecos que pouco mudam. Destas construções estéticas, é instaurada como tradição da linguagem da arte do teatro de bonecos, o ato de esconder os mecanismos e o manipulador dos bonecos. Tal qualidade só é desafiada posteriormente, na linguagem contemporânea do teatro de animação (Amaral, 2007). Refletindo sobre a linguagem do teatro de bonecos ao longo do tempo, Jurkowski aponta que

O Criador costumava ser apresentado como um ser desconhecido e poderoso, às vezes sem nome, onipresente, puxando os cordelinhos das ações humanas. A metáfora referia-se tanto à relação entre Deus e o homem, como, igualmente, às ligações entre o homem e o homem.[...] A única mudança significativa é de função: o “Demonstrador do Mundo” foi substituído pelo “pequeno deus”; e a “criatura”, em certo sentido, assumiu a função de “criador” e conquistou a sua independência. Isto é evidenciado em todas as formas de arte contemporânea. (Jurkowski, 1989 p.2-3) tradução livre do inglês⁵

Com o tempo, a exceção da mudança vital na compreensão da marionete se dá pelas relações entre o ator manipulador e o boneco, no questionamento das representações sobre o poder. Segundo Jurkowski, agora em cena um jogo de relações é transcendido na representação do boneco não ser apenas o manipulado. A quebra com as qualidades estéticas tradicionais reforçam novos usos na linguagem teatral dos bonecos que refletem uma nova essência atrelada a sua imagem, a representação do poder.

O poder representado através da qualidade de sua materialidade - o controle dos movimentos exercido sob a marionete pela sua estrutura manipulada, de repente é protagonista da linguagem. Nesta construção, o arranjo simbólico de correlações sobre o aspecto do poder representado pela marionete, é mais substancial, do que os componentes de seu mecanismo. Desta interpretação, a necessidade de esconder os meios do movimento se extingue. Além desta mudança, vemos também a ampliação no uso de formas outras para representar a alma, como objetos brutos e formas abstratas que são animadas em cena (Jurkowski, 1989 p.31).

Portanto, assim como vemos na representação de Frankenstein, na linguagem dos bonecos também vemos que novas relações de sentido entre criador e criatura são apresentadas no desenvolvimento da cultura. Neste sentido, neste trabalho

⁵ The Creator used often to be presented as an unknown and powerful being, sometimes without a name, omni- present, pulling the strings of human actions. The metaphor referred both to the relationship between God and man, and, equally, to the links between man and man. [...]The only significant change is one of function: the 'Demonstrator of the World' has been replaced by the 'little god'; the 'created' has in a sense taken the function of 'creator' and has grasped his independence. This is evidenced in all forms of contemporary art.

refletimos sobre a questão da técnica na divisão das dimensões de criador e criatura. Desta passagem compreendemos que a divisão e hierarquização da estrutura criador e criatura é decorrente de um pensamento moderno. Como reelaboração da ordem do imaginário, vimos que funciona como um artifício para segmentar a compreensão das finalidades e intenções das obras criadas pela humanidade, assim como vemos na narrativa de Frankenstein a isenção de responsabilidade do cientista em relação a criação de seu monstro.

Em Frankenstein vemos que a estranha relação entre o criador e a criatura acarreta na aniquilação dos entes próximos do cientista, a morte do cientista, e a destruição da própria criatura que ateia fogo em si mesma, quando revela-se sozinha e monstruosa no mundo. A obra nos apresenta então questões éticas e morais sobre a natureza humana, como a falta de propósito e as aparências entre o jogo da natureza e da técnica.

A criatura monstruosa representa a desmedida do poder da técnica, ou seja, representa um limite ultrapassado em relação ao poder natural. Sua tragicidade revela a angústia da capacidade criadora humana, e dado a circunstância que a obra foi escrita, reflete uma imaginação de um futuro próximo, aquele defendido pelo discurso do progresso positivista do século XIX. O monstro condensa um prognóstico do futuro da humanidade que tende ao fatalismo. Mas ainda, o monstro como predição, nos alerta para a relação entre a ciência e moralidade vista no século posterior com a primeira e segunda guerra mundial, no qual a representação de Frankenstein reflete o tempo histórico engendrado pelas tecnologias e pela ciência. Deste ponto Ruy Gama (1996) faz uma leitura de Frankenstein pela perspectiva da ciência e da tecnologia, e assume:

Esta é a declaração de intenções que quero fazer: oponho-me ao fatalismo e ao pessimismo associados à figura terrível do monstro criado pelo doutor Frankenstein. Oponho-me sem deixar de ter medo dele. A existência dos campos de extermínio nazistas não é decorrência da tecnologia ligada à produção de gases, assim como as bombas atômicas lançadas sobre o Japão não foram consequência inevitável do desenvolvimento da física. Há, em ambos os episódios trágicos, decisões políticas, calcadas em posições ideológicas, que devem ser apontadas. As maçãs caíram desde sempre, até que uma delas caiu aos pés de Isaac Newton; não foram elas que revelaram a gravitação universal. (Gama, 1996 p.139)

Gama (1996) esclarece que o fator que orienta o uso da técnica é a declarada definição de intencionalidades. Assim como vimos na formação histórica de construção de sentido do mito grego, que por meio do castigo dos deuses a Prometeu,

nos alerta sobre a desmedida, em Frankenstein além de não assumir intenções para a existência de sua criação de aparência antagônica à harmonia natural, vemos que a isenção de responsabilidades de sua criação orienta a destruição.

A desmedida do uso da técnica que segue no século XX decorre da soberania do casamento entre Ciência e Tecnologia, este fundado um século anterior pelo espírito progressista que também veste ideologias. Esta fundação orienta a criação de um arsenal de técnicas usadas pela intencionalidade dos estados militares, consequentes em sofrimento e angústia na sociedade pelas formas de destruição de massa mascaradas pelo discurso de paz e a necessidade de abater o inimigo. Os monstros surgem de discursos orientados por valores da moral nacionalista que distorcem o gesto e o comportamento das sociedades normalizando ações de violência e repressão. Destes fatos a *síndrome de Frankenstein* se instaura num medo histórico.

1.5 Tecnologia, representação e o monstro na cultura

“Vivemos num tempo de monstros”, afirma o autor Jeffrey Jerome Cohen (1996) que denomina a síndrome de Frankenstein como fonte que espalha o medo e o terror pela noção de que o sintético e mecânico está destinado a destruir o próprio criador, de origem natural e orgânica. Ao assumir o símbolo do monstro como um recorte de linguagem para compor leituras da cultura, Cohen (1996) esbarra em noções apocalípticas da tecnologia. Entre narrativas de ficção científica e o senso comum de circulação das mídias, propagam-se discursos de ideias construídas pela cultura na qual associam o sentido da imagem do monstro à tecnologia. Segundo o autor, “o monstro na cultura incorpora o ultimato de nossas ansiedades e angústias, pois são metáforas do corpo cultural que abrangem sobre nossa história, identidade, e também nossos valores de humanidade” (Cohen, 1996, p.xii).

Mas para entender a abrangência deste signo, devemos entender as qualidades das estruturas que o codificam, a cultura. A cultura é responsável por atribuir sentido através da linguagem e perpetuamente reinventar o significado comum transmitido entre os semelhantes falantes (Hall, 2017). Segundo o texto *O mal-estar na cultura* (2010) do neurologista e psicanalista Sigmund Freud, o desenvolvimento cultural passa pela estruturação subjetiva do indivíduo, desta conjuntura surge um mal-estar que é dado pelo contrato social entre indivíduo e a sociedade.

Existente apenas na espécie humana, o desenvolvimento cultural pode ser caracterizado como a luta pela vida que resulta em modos civilizatórios, o constante processo de renunciar os impulsos individuais de desejos instintivos em função das normas coletivas, fato que molda o comportamento humano (Freud, 2010). A cultura busca um sentido de unidade a favor do impulso pela vida na humanidade. Este processo significa para a psique humana reprimir instintos e moldar comportamentos por meio de mediações do corpo e do gesto a nível de relações sociais. Contudo, segundo o autor, a natureza humana é embebida pelo desejo pela destruição, por ele chamado de impulso da morte (Freud, 2010 p.45).

O autor pontua sobre uma contradição dos sentidos gerada no indivíduo pelos modos de vida contemporâneo, entre o contrato social e sua imposição ao indivíduo. A contradição se instaura pelo fato da pulsão de vida não ser livre. As exigências externas dos modos de existir na civilização recalcam, ou seja, contém o impulso da morte. Freud (2010) salienta que, se não contornada pelos limites culturais civilizatórios, a sociedade tenderia a ser destrutiva para si mesma e os demais, portanto são criados meios que jurisdicionam normas e regras que sequenciam a contenção e interdição do estado na vida do indivíduo.

Neste sentido, podemos entender a cultura como um artifício que dá cobertura às criações da técnica, pois acopla com seus modos de existência em civilização os sentidos e as práticas que acompanham a inserção de produções na vida humana. A cultura então trabalha como um instrumento para sujeitar modos de existência, e consequentemente naturaliza formas engendradas em mediações da linguagem, dos objetos, dos comportamentos e gestos, mas principalmente, cria um conjunto simbólico de valores de contenção da natureza epimeteica humana.

Sintonizando a leitura de Freud às representações apresentadas no mito grego de Prometeu Acorrentado entendemos que a sina da angústia humana envolve a tensão e o conflito gerado entre os lados da mesma moeda de Epimeteu e Prometeu. Neste sentido, entendemos que a cultura na civilização opera como um instrumento na repressão da natureza do sujeito pela imposição de uma nova natureza construída, a civilizada.

Sobre a natureza humana, vemos que está entre a linha tênue da capacidade de agir pela consciência e agir pelos impulsos dos instintos, nesta ambiguidade mora a representação da qualidade monstruosa do comportamento humano. Se não contornada e constantemente contida pelos mecanismos de regulação constituídos de

valores construídos pelo bem comum, tende à desmedida, ou então, como vimos no mito, ao castigo dos deuses.

Com o objetivo de introduzir a temática de representações de tecnologia, apresentamos a tragédia grega de *Prometeu Acorrentado* para, a partir da leitura de sua metáfora, refletir sobre a matriz da técnica na sociedade ocidental, nesta exposição passamos também pela obra *Frankenstein: o Prometeu Moderno* de Mary Shelley. Pela leitura contemporânea de Ruy Gama, apresentamos as transformações de sentido que dado os diferentes contextos históricos impulsionaram novas interpretações da representação de Prometeu, estas relações nos ajudam no trabalho para pensar a técnica.

Vemos que a representação do monstro moderno encarna nova divisão e hierarquização entre a questão do criador e da criatura em relação ao tema da técnica. Em *Frankenstein* além da representação de Prometeu apresentar esta cisão da figura do cientista, entre o criador e a criatura. O signo do monstro aparece para marcar a diferença, é vestígio do corpo cultural em relação à compreensão da questão da natureza humana construída por meio da técnica.

Além disso, a partir da metáfora apresentada na obra, vimos que esta relação entre criador e criatura é a essência da expressão teatral do teatro de bonecos. Uma forma artística amplamente desenvolvida em diferentes culturas populares orientais e ocidentais. Diferente das formas tradicionais que pensam a representação do boneco em relação a transcendência divina, na contemporaneidade a relação se dá entre o manipulador e o boneco. O tema do poder e da manipulação é dado a representação de sua materialidade, os mecanismos do movimento do boneco.

Segundo o mito de Prometeu e as temáticas do teatro e da tecnologia vemos que há um processo de construção e transformação de sentido na representação do personagem e da relação ficcional de sua metáfora. Como vimos na representação de Prometeu, a capacidade de encapsular sentido se dá pela atividade, vemos que há um vínculo orgânico entre a utilização da linguagem e as novas atribuições de sentido. A representação de Prometeu então serve como reflexo dos valores da cultura de seu tempo, ao mesmo tempo que também influencia esta sob forma de representação de juízos de valores na sociedade.

À vista disso, para fins metodológicos, buscamos nesta dissertação nos aprofundar nos temas sobre monstros, representação e tecnologia. Para o procedimento de análise e interpretação da dissertação, utilizamos como objeto de

pesquisa e recorte, a representação de bonecos construída por meio de uma obra artística teatral. Neste desenvolvimento o objetivo da pesquisa é identificar no espetáculo teatral de *OCO (2019)* representações de tecnologia.

Para isso, primeiramente sistematizamos a revisão de bibliografias sobre os temas de tecnologia e representação segundo o aprofundamento de dois autores de base - Álvaro Vieira Pinto e Stuart Hall. Ainda sobre a revisão de literatura do trabalho, também nos aprofundamos sobre a linguagem teatral dos bonecos já que é o recorte de pesquisa do espetáculo teatral analisado. Apresentamos então a historicidade do teatro de bonecos segundo a mediação de suas representações. Neste momento também apresentamos partes do processo de hibridização que ocorre no teatro, quando a linguagem teatral se enriquece inspirado pela representação do boneco. A segunda parte desta dissertação consiste na apresentação do espetáculo teatral e na análise de sua produção de bonecos segundo a perspectiva da totalidade de suas produções sensíveis. A metodologia de análise consiste no uso de imagens como recurso de apresentação e interpretação dos signos, para aproximar os temas então estudados de monstros, representação e tecnologia. Nesta análise tomo os monstros de *OCO* como representações de tecnologia.

Esta dissertação intenciona contribuir para o campo dos estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade, com a leitura acadêmica de uma obra artística teatral produzida e encenada na instituição da qual escrevemos produzida no ano de 2019. Isto posto, enfatizamos a necessidade metodológica de analisar a produção artística pela totalidade de seus processos e segundo seu contexto e cultura, como Arlindo Machado (2001) indica. O autor propõe explorar as relações entre tecnologia e arte, pela discussão dos meios tecnológicos. Afirmar que as práticas artísticas, a própria percepção estética e o campo do imaginário são ampliados e afetados pelos processos técnicos, neste processo Arlindo afirma que as máquinas participam ativamente na construção de novos sentidos e linguagens visuais, e nos atenta a respeito da análise, tanto das técnicas empregadas na materialização da obra, quanto da produção de subjetividade e sentido. Em suas palavras,

Na realização dos fatos culturais, as técnicas de produção jogam papel fundamental, embora não ainda inteiramente estudado e conhecido, sem elas, pelo menos a história inteira da arte seria impensável. [...] Nenhuma leitura dos objetos culturais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a “lógica” intrínseca do material e os procedimentos técnicos que lhe dão forma. (Machado, 2001 p.11)

O autor sugere que as obras de arte, como fatos culturais, podem ser entendidas pelos mecanismos de afeto provocados pela materialidade e seus processos de sentido, além disso, que o próprio formato da mídia condensa valores e sistemas de significação. Em nosso trabalho, vemos que além da mídia do teatro, que se dá essencialmente a uma exposição feita ao vivo para um público de espectadores, vemos também a mídia do boneco pelo recorte de pesquisa das representações bestiais (Scheffler org., 2021). O boneco é uma linguagem atribuída a culturas populares e a ao teatro apresentado nas ruas, que além desta relação, sua própria materialidade representa uma metáfora da manipulação.

Nesta perspectiva metodológica, olhamos para a totalidade dos processos de produção e construção de sentido que envolvem a criação dos bonecos bestiais e dos afetos no espetáculo teatral de *OCO* (2019), a obra teve grande afeição de seus espectadores, da comunidade interna e externa da UTFPR. As representações de tecnologia do espetáculo são discutidas pela perspectiva da área de estudos sobre *Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS)*. Os estudos em CTS apontam para a teorização interdisciplinar das interações mútuas entre os três temas, de forma a desenvolver uma visão crítica e integrada. Neste estudo, a tecnologia é vista pelas amplas relações e desenvolvimento de culturas, e também intenciona transgredir as “verdades” cooptadas e sequenciadas pelo discurso do cientificismo, politizando as ações resultantes da Ciência na relação com a sociedade e seus atores.

Pela concentração desta dissertação na linha de pesquisa *Mediações e Culturas* do departamento de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE), entendemos a tecnologia pela perspectiva de construção de mediações. Nesta linha, temos como premissa o entendimento da indissociabilidade entre as agências humanas e a construção da tecnologias na sociedade. Sobre isso, Machado (2001) faz uma reflexão histórica sobre a inseparabilidade das relações entre Arte, Ciência e Tecnologia, o autor cita a concomitância entre os períodos artísticos e o desenvolvimento da técnica e da ciência seu tempo,

Pode-se até afirmar que a arte deste século (século XX) encontra-se numa relação de simetria com o saber de seu tempo, tal como estiveram a arte clássica grega em relação à geometria euclidiana, ou a dos séculos posteriores em relação à cosmologia medieval. O próprio conhecimento científico parece também viver agora o seu *state of the art*, libertando-se de uma realidade objetiva absoluta e determinista e passando a governar-se por exemplo pelas mesmas noções de caos e acaso com que opera o artista. (Machado, 2001 p. 25)

A expressão "estado da arte" refere-se a uma produção de tecnologia feita com as mais recentes e aprimoradas técnicas, desta reflexão, o autor faz perceptível a relação da arte como inseparável do desenvolvimento da técnica e dos saberes de seu tempo. Ainda sobre essas relações, o autor também enfatiza a atuação do artista e da arte na criação de um imaginário social radical. Para isso, distingue sobre a capacidade do artista de fazer uso da linguagem para suas finalidades de expressão, e aponta para o uso desta característica em relação aos dispositivos tecnológicos da contemporaneidade, pois como estamos numa era de imposições tecnológicas e culturais advindas das formas de globalização, Arlindo Machado (2001) atenta para a atividade do artista pela necessidade de explorar as fronteiras e assim desencadear novas finalidades pelo próprio meio da técnica, pois

Sem a intervenção desse imaginário radical, as máquinas sucumbem nas mãos dos funcionários da produção, que não fazem senão preenchê-las com "conteúdos" de mídias anteriores, repetindo em linguagens novas soluções já cristalizadas em linguagens mais antigas (Machado, 2001 p. 28)

Desta fala o autor tem a premissa de que os aparatos técnicos, a tecnologia como entendida por dispositivos tecnológicos, possuem enviesamentos e limites de produção. Estes que também representam limites culturalmente empregados pela técnica e pela ciência. Desta situação, o autor aponta para a produção artística como meio de desafiar novos usos e linguagens, nos inspiramos nesta reflexão para pensar no emprego de tecnologias na criação da cena no espetáculo de OCO. Neste sentido, pensamos a perspectiva do Design Cênico como o olhar para a totalidade dos processos que juntos comunicam um sistema simbólico estético.

No espetáculo teatral de OCO houveram diferentes frentes de criação cênica que construíram um espetáculo que se comunica pela imagem, como: o figurino, a cenografia, as formas animadas, a iluminação, a trilha sonora, o trabalho expressivo corporal. Toda a produção foi desenvolvida pelo olhar de regência do diretor e produtor Ismael Scheffler. Salientamos que, não buscamos discutir todas essas formas de produção, mas, por vezes, apresentamos a totalidade da imagem para expressar como o aglomerado de processos fortalece a criação e construção de sentido do espetáculo, ou seja, refletimos sobre os usos e escolhas estéticas que refratam na produção dos bonecos bestias pela construção de sentido das representações no espetáculo teatral. Então baseado no estudo interdisciplinar em CTS refletimos sobre

as relações culturalmente construídas entre o signo dos bonecos do espetáculo teatral de OCO e as noções contemporâneas de tecnologia.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, estabelecemos os seguintes objetivos específicos: apresentar o conceito de tecnologia por meio de uma abordagem histórica sobre o desenvolvimento cultural humano. Discutir pelo viés construtivista o papel da representação na criação de sentido para a linguagem e a cultura. Apresentar a mediação do boneco a partir de sua historicidade na produção de sentido e cultura nas civilizações. Apresentar a representação do boneco segundo inspiração que foi para diferentes expoentes na renovação contemporânea do teatro e destes delinear contornos da linguagem teatral contemporânea que influenciam a produção da obra analisada. E finalmente, apresentar e analisar as representações de tecnologia do espetáculo teatral de OCO segundo o conceito de tecnologia apresentado.

A estrutura da nossa pesquisa é dividida em cinco capítulos. Neste primeiro capítulo (1. *Introdução*) narramos o mito grego de *Prometeu acorrentado* e seus desenvolvimentos na cultura ocidental com a finalidade de introduzir as variáveis que estruturam o tema desta dissertação; monstros, representação e tecnologia. Apresentamos também a área de concentração da dissertação nos estudos em CTS, a metodologia e o recorte de pesquisa, os objetivos específicos.

No próximo capítulo (2. *Tecnologia e representação*) fazemos uma exposição detalhada numa abordagem histórica e construtivista sobre o processo de produção da cultura segundo o estudo da técnica e da produção de sentido, principalmente através dos autores de base Álvaro Vieira Pinto e Stuart Hall. Com o intuito de desenvolver uma perspectiva interdisciplinar e fundamentar as raízes históricas do problema de linguagem relacionado ao tema da tecnologia. O foco do capítulo é sistematizar a compreensão do fenômeno da representação pela sua atuação no processo de produção humana. Destas reflexões, chegamos na representação do monstro na cultura pós-moderna.

No capítulo seguinte (3. *Mediação e metáfora da marionete no teatro*) apresentamos a historicidade da expressão artística do teatro de bonecos no Oriente e no Ocidente, de forma a compreender o contexto político de produção e significação de sentido das representações do boneco na cultura. Além de apresentar tal retrospectiva brevemente, também abordamos a reflexão acerca da representação da marionete como metáfora, esta que inspira uma nova concepção para a técnica do ator contemporâneo. Neste contexto, citamos alguns exemplos que objetificam tais

pensamentos da época como o Teatro da Bauhaus, a montagem *Ubu Rei* de Alfred Jarry e seu admirador Antonin Artaud, que marcam a reflexão e o estudo do movimento mecânico.

Iniciamos o quarto capítulo (4. *Monstros de OCO como tecnologias*) apresentando a sinopse do espetáculo teatral de OCO (2019) e sua estética dentro da expressão artística do teatro. Seguimos com a análise de quatro representações bestiais do espetáculo. A partir da leitura das mediações destes signos, conectamos interpretações de cultura construídas através do símbolo do monstro no espetáculo. Compreendemos que as qualidades estabelecidas pelo Design Cênico, principalmente a trilha sonora do espetáculo, constroem o espectro monstruoso em suas representações em cena que apontam para uma duplicidade de sentido segundo a visão de espectadores.

No último capítulo (5. *Considerações Finais*) retomamos o conceito visto sobre a tecnologia em seu sentido culturalmente construído como escatológico, segundo o autor Vieira Pinto (2005) e conectamos as qualidades mapeadas por Cohen (1996) sobre o significado do monstro na cultura. Desta emergência da linguagem, da tecnologia atribuída a sua capacidade de destruição vista a desmedida de seu uso, retornamos a obra teatral de OCO que nos instiga a concluir sobre o sentido de instrumentalização da tecnologia a partir das representações dos bonecos do espetáculo, que além de serem manipulados pelas atrizes, em sua mecânica de funcionamento da obra, também manipulam as personagens da narrativa. Deste duplo, encontramos as angústias que constroem o sentido do signo de monstro do espetáculo.

2 TECNOLOGIA E REPRESENTAÇÃO

Neste capítulo *Tecnologia e representação* apresentamos as vertentes teóricas que fundamentam as metáforas dos bonecos do espetáculo teatral de OCO (2019) sob o

tema de monstros como representações de tecnologia. A organização do capítulo se dá por dois momentos teóricos expositivos. Utilizamos dois autores de base que conduzem o capítulo; na primeira parte vemos sobre o processo de produção humana discutido pelo filósofo Álvaro Vieira Pinto (2005, 1979), e na segunda parte vemos a explicação sobre o processo de construção do sentido na cultura a partir do sociólogo e teórico cultural Stuart Hall (2016). O objetivo da exposição é compreender a produção de sentido na cultura que envolve o conceito de tecnologia na pós-modernidade. Em que encontramos o significante do monstro, como sendo uma entidade natural dotada de agência e consciência própria.

Na primeira seção, *A produção do processo produtivo*, tratamos do conceito de tecnologia pela localização do tema a partir da leitura fenomenológica existencial da técnica de Vieira Pinto (2005, 1979). Explicamos o processo civilizatório da sociedade como engendrado pela técnica, e encontramos que a ideologia da técnica, o discurso propagado pelo entendimento da “*Era tecnológica*”, assim denominado por Vieira Pinto, cria assimetrias e desentendimentos quanto à natureza da tecnologia. O autor aponta para um problema de linguagem que é difundido no senso comum e construído por meio de representações culturais.

Na segunda seção, *O processo de construção do sentido*, apresentamos o processo de significação da cultura dando centralidade à representação como conceito que apresenta a atividade de internalização e interação de sentido pela abordagem construtivista de Hall (2016). Apresentamos as questões expoentes da virada linguística, momento em que as ciências sociais e humanas colocam a linguagem no centro das discussões para debater as influências desta na construção de discurso, do conhecimento, e do próprio pensamento. Neste sentido, vimos que a representação acopla valores e produz sujeitos e discursos.

Na última seção do capítulo, *A representação da Era Tecnológica na cultura pós-moderna* condensamos o problema de linguagem apresentado por Vieira Pinto à representação de seu significado construído por meio do signo do monstro, e encontramos leituras culturais expõem o monstro ao discurso da tecnologia (Cohen, 1997), como também subvertem o sentido a sua maneira radical (Haraway, 1992).

2.1 A produção do processo produtivo por Álvaro Vieira Pinto

O entendimento de tecnologia apresentado pelo autor Álvaro Vieira Pinto (1909-1987)⁶ nos proporciona uma interpretação localizada do sul global, podendo nos ajudar a identificar representações de tecnologia. O autor reflete sobre a cultura num momento de expansão do discurso desenvolvimentista no Brasil, tal proximidade nos auxilia a refletir sobre as problemáticas acerca da nossa linguagem. As reflexões sobre o conceito de tecnologia construídas por Vieira Pinto nos direcionam para o desenvolvimento da técnica como sendo um fenômeno que ocorre em concomitância com a produção do conhecimento humano. O autor original tece de forma dialética o diálogo entre: a lógica, a fenomenologia existencial, e o pensamento de Hegel⁷ ao descrever a existência em sua amplitude social.

Segundo Gonzatto (2014), é pelo movimento dialético que o autor discute a gênese da ciência e do conhecimento, que geram a produção da existência e de seus meios de produção. Em consequência deste processo, assimetrias são construídas por meio da materialização da técnica, as tecnologias. Em suma, as reflexões do autor sobre a questão da tecnologia estão localizadas sob a perspectiva do trabalho na realidade subalterna, abrangendo reflexões tanto da noção individual, quanto da noção coletiva.

Apontamos que a obra do autor é composta por quatro quadrantes: *Consciência e realidade nacional*, *El conocimiento crítico en demografía*, *Ciência e existência* e *O conceito de tecnologia*. Contudo, salientamos que nesta pesquisa discutimos de forma breve apenas as obras dos dois últimos quadrantes. Essas obras nos auxiliam em, respectivamente, estruturar um método científico que leva em consideração as construções históricas e culturais do processo civilizatório, como também a compreender de forma crítica as noções pós-modernas que sustentam atribuições culturais ao conceito de tecnologia. Para iniciar a exposição, a seguir

⁶ Foi filósofo, professor, cientista, autor de livros, e tradutor brasileiro. Entre seus grandes feitos destacamos que defendeu sua tese em filosofia em 1949 em Sorbonne, chefiou o Departamento de Filosofia do ISEB (Instituto Superior de Estudos Brasileiros) (de 1955 a 1961) e foi diretor executivo (de 1961 a 1964). Em seu exílio no Chile, trabalhou no CELADE (Centro Latino-Americano de Demografía). Desenvolveu trabalhos nas áreas e temáticas de: filosofia, educação, trabalho, demografia, ciência, terceiro mundo, tecnologia e cibernética. (Rede AVP < <https://alvarovieirapinto.org/biografia/resumo-bibliografico/> > acesso em 27 de janeiro de 2024)

⁷ O pensamento do filósofo alemão Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1830) busca a partir da contradição como enunciado de pesquisa, a superação do dualismo entre o sujeito e o objeto. Numa busca pela síntese da diferença que admite o conflito e a mudança como inerente ao processo do conhecimento. (Pleines, 2010).

apresentamos a primeira contradição, segundo a obra do filósofo, a relação entre o ser humano e a natureza, da qual se desenvolve a noção de coletividade. Para mais tarde, elencar as construções atribuídas a esta estrutura, os discursos disseminados pelo senso comum.

2.1.1 A dialética entre o ser humano e a natureza

Em *Ciência e Existência* (1979) o autor elabora as estruturas que deram origem ao conhecimento humano, e acrescenta ao movimento dialético de sua obra, instruções críticas sobre o fazer científico. Esta obra, também nos oferece apreensão sobre a elaboração do método dialético na pesquisa científica, onde são apontados caminhos do “movimento universal em que se realiza a correlação entre o pensar e o ser” (Vieira Pinto, 1979 p. 304). Para isso, o autor divide em três amplas etapas o processo do conhecimento para as finalidades científicas, estas que tomamos por inspiração na elaboração da estrutura deste trabalho: a fase das reflexões primordiais, a do saber, e a da ciência (Vieira Pinto, 1979).

A primeira etapa das *reflexões primordiais* é consequência da evolução da espécie humana, no que diz respeito ao processo humano de aquisição da consciência. Vieira Pinto (1979, 2005) explica, à sua maneira, o conceito de *hominização*. Um processo que adensa as circunstâncias evolutivas da espécie humana que traduz o trabalho que o humano empregou na natureza de forma a conjugar forças sociais a esta (Vieira Pinto, 2005), ou seja, a hominização também produz as contradições induzidas pela perspectiva do indivíduo e do corpo social, a partir dos sentidos antropológicos e antropomórficos que constroem os fatores estruturantes da realidade civilizatória.

No estudo da antropogênese, a origem e o desenvolvimento humano, o processo de hominização só pôde vir a ser por decorrência das transformações anátomo-fisiológicas que possibilitaram a complexificação do sistema nervoso humano que propiciaram ao animal humano a criação de conexões lógicas subjetivas e individuais. Desta possibilidade fisiológica aliada à necessidade existencial, o ser humano produz em coletividade, pois:

Antes, [o ser humano] podia vagar como qualquer outro, isoladamente ou em bandos obtendo os bens indispensáveis graças ao próprio esforço, porém só se humaniza quando se destaca dessa situação ancestral e se põe a produzir em conjunto com os semelhantes os bens de existência. (Vieira Pinto, 2005 p.74)

Enquanto os animais se mantiveram numa relação direta com a natureza, os humanos se desenvolveram biologicamente e passaram a se relacionar pela interposição da organização social. Isto é, pela transmissão de informações o ser humano pôde organizar-se dividindo funções e trabalho, estabelecendo sua existência por meio de organizações em comunidades. Este processo abarca duas reflexões importantes ressaltadas pelo autor.

A primeira implica numa mudança de relação com o que se tinha como “natureza”, em que o ambiente natural se torna então o espaço no qual o ser humano o domestica. Desta nova relação cosmológica⁸, onde o ser humano “domina” a natureza ao fazer uso das leis da natureza para produzir sua existência, surge uma nova construção de natureza, sendo essa a marcação da primeira contradição de sua obra.

Com isso, a função cosmogônica transfere-se da natureza para o homem. É este que cada vez mais cria a natureza, ou antes aquilo que para ele começa a lhe aparecer como natural. O homem é um ser destinado a viver necessariamente na natureza. Apenas, o que se entende por “natureza” em cada fase histórica corresponde a uma realidade diferente. Se no início era o mundo espontaneamente constituído, agora que o civilizado consegue cercar-se de produtos fabricados pela arte e pela ciência, serão estes que formarão para ele a nova “natureza”. (Vieira Pinto, 2005 p. 37)

A natureza compreendida pela dialética entre o ser humano e seu trabalho empregado ao meio para a sua existência, assume então as formas pelas quais o ser humano complexifica-se diante da evolução social a partir do que produz, desta relação, a cultura é o aspecto primordial para criar relações dominantes. Neste ponto, chegamos na segunda implicação resultante do processo de hominização, isto sendo, a segunda contradição.

A segunda contradição é decorrente da cisão cultural que se estabelece entre a natureza e o ser humano. O autor aponta para a inerência da dialética da natureza, em outras palavras, que a concepção da natureza só existe em relação a uma maneira de ser que é intrínseca a relação com o sujeito. Entendemos que a natureza nos produz e também é produzida por nós, ou seja, ao dominar a natureza, o ser humano se deixa dominar pela natureza, pois faz uso das leis da natureza para produzir a si mesmo. O ser humano é então a natureza dominando a natureza.

⁸ A *Cosmologia* é para a filosofia a teoria da natureza: “a especulação abstrata sobre a natureza e o desenvolvimento da física moderna” segundo anotações informais dos cursos de filosofia de Vieira Pinto (1958 p. 5)

Na medida que são compreendidos os processos naturais que capacitam a produção do ser no espaço, e consequentemente, a transformação do espaço pelo ser humano, Vieira Pinto ressalta a qualidade indissociável entre as estruturas deste processo com a criação do conhecimento e da cultura, pois

A cultura é uma criação do homem, resultante da complexidade crescente das operações de que esse animal se mostra capaz no trato com a natureza material. [...] A cultura é, por conseguinte, coetânea do processo de hominização, [...] A criação da cultura e a criação do homem são na verdade duas faces de um só e mesmo processo (Vieira Pinto, 1979, p.121-122).

O autor nos alerta para a concomitância do processo do corpo social que decorre da hominização, o caráter humano que se constrói através de sua manifestação pelo tempo, a cultura. A cultura em sua obra é interpretada como um bem de consumo e um bem de produção, ou seja, é materializada por ambos os processos de produzir a si mesmo mediante a ação exercida na natureza, e produzir a produção dos meios como forma de sustentar a existência de si no meio. Neste sentido, a multiplicidade da cultura, em sua totalidade abrange

Por uma de suas faces materializada em instrumentos, objetos manufaturados e produtos de uso corrente, e por outra de estar constituída por ideias abstratas, concepções da realidade, conhecimentos dos fenômenos e criações da imaginação artística, [...] aparece-lhe, no estado atual, como um infinito complexo de conhecimentos científicos, de criações artísticas, de operações técnicas, de fabricação de objetos, máquinas, artefatos e mil outros produtos da inteligência humana. (Vieira Pinto, 1979, p.125).

Entendemos, portanto, que a cultura alcança uma multiplicidade de formas e existe por diferentes meios, em formas abstratas, como o próprio pensamento, ou materialmente instrumentalizadas. Mas independente de suas formas, conformam o meio e afetam a natureza dos processos sociais, e as formas de produção que delegam a concretude da existência humana.

Sobre as relações sociais colocadas em questão ao “outro”, Vieira Pinto (1979) ainda salienta os processos pelos quais o ser humano se aliena à cultura, na qual esta se transforma numa entidade superior à própria capacidade humana de se produzir, o autor nos alerta para a retomada do processo “de produção de si mesmo, para si mesmo, ou seja, que sua ação sobre a realidade deve ser utilizada apenas em benefício de cada homem, para torná-lo mais humanizado” (1979, p.126) e não essencialmente a favor da cultura como entidade antropomórfica.

Segundo ele, as reflexões primordiais sobre a origem e o desenvolvimento dos seres humanos essencializam a capacidade de criação da natureza pela qual o ser humano está fadado a mediar a cultura, estas que também subsidiam as estruturas dos saberes e dos processos da existência. Passamos então para a próxima fase do conhecimento na elaboração científica, o *saber*. A seguir, compreendemos o conceito de tecnologia pela localização do autor pela ação do indivíduo na sociedade e apresentamos o conceito de *amanualidade* de Álvaro Vieira Pinto, uma teorização vista antes em sua forma mas renovada na compreensão de seu conteúdo. Deste conceito o autor centraliza a capacidade produtora do humano em relação a técnica, dando ênfase a questão da produção de existência.

2.1.2 A técnica adjetivada a existência

Até então, elaboramos as noções primárias da compreensão do processo civilizatório, admitimos o processo de hominização como gerador de uma nova compreensão de “natureza” que assume sua inerência ao trabalho humano. Em dialética com a existência do ser humano, a natureza é um produto de produção humana mediada pela cultura, na qual cria e conforma formas de existir. Também nesta chave da totalidade dos processos de produção, explicamos nesta seção a compreensão do conceito da técnica.

Por meio das noções sociais e individuais, o autor discute a técnica a partir das ideias como bens de produção e de consumo, esta etapa do método científico está vinculado ao que se caracteriza pela etapa do *saber*. Expressado pelo autor em *Ciência e existência* (1979), esta etapa abrange o conhecimento reflexivo, o reconhecimento das formas culturais e civilizatórias avançadas que se tornam fatos para a investigação da existência. Neste momento do processo científico, nos confrontamos “com realizações materiais e criações culturais como marcos distintos de momentos superiores no processo da hominização. [...] [Em que] o homem toma consciência da sua racionalidade.” (Vieira Pinto, 1979 p.28).

Para a etapa do saber, apresentamos as suposições elaboradas pelo autor quanto a questão da técnica que nos capacita meios de compreender as construções errôneas de linguagem que encapsulam o termo tecnologia, como também os conceitos de representação, que seguem na segunda parte deste capítulo e o próximo capítulo três. Essa etapa é estruturante para avaliar as noções do senso comum

quanto ao conceito de tecnologia, análise da terceira e última etapa do método científico, a *ciência*, prevista para o quarto capítulo da dissertação.

Na filosofia de Vieira Pinto (2005) anteriormente ao pensamento do conceito de tecnologia, se conforma o entendimento da técnica. A técnica surge da primeira contradição, como apresentamos antes, surge da necessidade do enfrentamento do ser humano com a natureza. A técnica está amplamente ligada às bases do processo social produtivo, este que só pôde vir a ser por consequência do ser humano que adquiriu a consciência. O entendimento da técnica então, segundo o autor, deve partir da ideia de *produção*, não pelos objetos resultantes do processo de produzir, mas pela capacidade do sujeito de executá-la, que “em primeiro lugar a produção produz é o próprio produtor” (Vieira Pinto, 2005 p.149).

Pela objetividade histórica do autor, quanto à produção material da existência do ser humano, entendemos que a execução da técnica não se identifica atrelada ao emprego de instrumentos, mas, sim, inerente às escolhas conscientes dos caminhos do pensar, estes que possibilitam inventar meios encobertos de finalidade a favor da produção de própria existência.

O autor também insere a relação do emprego da técnica ao sistema de relações sociais definidas pela transmissão de conhecimentos e de condutas eficazes. Dado que, a procura pelo significado lógico da conceituação da técnica deve ser construída por sua característica externa, de agente no mundo em relação com a existência do ser humano e não de forma a focar na materialização instrumental dos resultados da técnica.

Neste sentido, Vieira Pinto (2005) denuncia a manipulação verbal construída por Martin Heidegger em *A questão da técnica* (1954), que ao afirmá-la como uma verdade, na qual a essência da técnica repousa em sua materialidade prontificada no mundo, “no ‘dispositivo’, no ‘arcabouço’, na ideia de coisas postas em conjunto (*Gestell*)” (Vieira Pinto, 2005 p.152), cria-se desta lógica, a leitura que dominar o uso do *Gestell*, constitui perigo.

Para terminar esta síntese, mencionamos as palavras de um respeitado conhecedor do pensamento heideggeriano, Vicente Ferreira da Silva, o qual declara: “Eis por que Heidegger em seu ensaio sobre a essência da técnica se esquivava de qualquer explicação antropológica ou subjetiva da técnica, que a reduziria a um simples produto da mente ou do trabalhador humano. Para Heidegger, a técnica é uma das modalidades da *alétheia*, da verdade do Ser, que condicionam reciprocamente a consciência trabalhadora e o mundo manipulável por esta consciência (revista *Convivium*, v.1, n.1, maio de 1962, p.36) (Vieira Pinto, 2005, p.153 grifo do autor)

Nesta visão, chamada de *instrumental* da técnica por Vieira Pinto (2005), ao se tratar da técnica como verdade do ser, ou seja, essencializar o processo pelo qual esta foi construída e constrói o ser, incutem-se vinculações ideológicas que trabalham de forma a prestar serviços relevantes a grupos poderosos. Ou seja, o ocultamento das relações da técnica com seus agentes de uso e de construção, fazem da técnica um artifício de manipulação das massas. Além de admitir os artefatos como criações dadas, e principalmente, por desvincular suas consequências no mundo concreto dos agentes criadores destas relações.

Vieira Pinto (2005) aponta para esta construção decorrente de uma cisão ilógica que se esvaece do significado concreto da realidade. As consequências da cisão apontam para um tratamento da técnica como um ser, uma entidade, possuidora de força autônoma, de habilidade e atividade própria interna, cria a noção de que a técnica por si só é capaz de ingressar finalidades próprias. Nesta antropomorfização da técnica, sua essência é tratada como um substantivo.

Segundo o autor, a correta formulação da pergunta sobre a técnica, é “que papel desempenha a técnica no processo de produção material da existência do homem por ele mesmo?” (Vieira Pinto, 2005, p.155). Isto significa, que a técnica deve ser tratada como uma mediação para os processos elencados pelo ser humano ao usá-la como meio de construir a existência.

Portanto, vemos que o erro lógico do entendimento da técnica consiste em seu entendimento representado por uma ideia divorciada da relação com o ser humano. Nesta concepção internalizada sobre a tecnologia, vemos que a técnica se toma de uma relação superior ao próprio trabalho e capacidade humana de produzir o seu meio. Na ideia de substantivo, a técnica representa a ação imperativa das mediações empregadas no meio, neste jogo o humano torna-se seu instrumento de mediação e não mais a própria técnica como mediação do homem. Desta concepção de divisão da técnica e do ser humano, surgem outros usos denotados de interpretações substantivadas e abstratas,

Estes são geralmente lançados no mercado com rótulos tais como “o homem e a técnica”, “tecnologia e humanismo”, “a técnica inimiga do homem”, o “poder avassalador da máquina”, a “sociedade dirigida por cérebros eletrônicos” e mil outros mais. [...] Desligada a técnica das bases no processo social produtivo, o que significa ao mesmo tempo desconhecer a inerência dela à ação racional do homem, converte-se em um fantasma filosófico, a respeito do qual podem contar-se histórias, algumas otimistas, outras terroríficas (Vieira Pinto, 2005 p.49-50)

Vemos então que a instrumentalização da técnica envolve esta interpretação apartada de sua historicidade e interpretada como uma categoria física, uma coisa, dotada de corporeidade própria, de essência. Esta concepção da técnica a compromete numa lógica de motor da história, onde o “estudioso ou pesquisador especulativo passa a admitir que as realizações técnicas impulsionam as transformações ocorridas na história.” (Vieira Pinto, 2005, p.157). Álvaro Vieira Pinto (2005) sinaliza de forma crítica em seus dois volumes de *O conceito de tecnologia* sobre o corolário que tal construção gera, de uma nova relação entre o ser humano e a técnica, que consagra uma ordem errônea do ser humano subordinado à técnica de forma quase conscientemente afirmada. Segundo o autor, nesta assimilação o ser humano dá origem ao pseudoproblema da “libertação do ser humano”, neste sentido, o autor aponta para a criação da manigância de um monstro,

Deixa-se de aprender a relação, autenticamente humana, que liga o homem à técnica como criador ao seu produto, para só se ver o desenvolvimento do último, supostamente dotado de lei interna própria, o que o converte em monstruosa entidade natural, com a qual o espírito tem de entrar em luta. Caberia então ao homem encontrar vias de fuga, diante do Leviatã que ameaça esmagá-lo, não sendo preciso dizer serem todas ilusórias, para se “salvar”. (Vieira Pinto, 2005 p.158)

O erro da concepção da técnica compreendida como uma entidade, em sua substantivação, conecta um encadeamento dedutivo de vícios do raciocínio que são fruto de um erro de linguagem. Como visto em Heidegger, ao tratá-la pela concepção idealista e anti-histórica, “a substantivação da técnica se destina a realizar, de má fé, a adjetivação do homem” (Vieira Pinto, 2005 p.180), ao interpretá-la pela ocultação do ser. O autor é enfático quanto a impossibilidade da técnica dominar o ser humano, pois a técnica não pode ser pensada, muito menos executada, sem a produção do ser para esta existir.

Vieira Pinto (2005) adverte sobre a construção da ideologia da técnica como uma manobra de exclusão do ser nos círculos de produção, pois, quando visto pela concretude da realidade subalterna, o autor aponta para o caso das massas humanas privadas do emprego da técnica. Através de procedimentos, instrumentos técnicos, instituições ou equipamentos técnicos. No âmbito cultural, cria-se então uma divisão entre as camadas superiores, às que na posse da cultura criam o método ou o instrumento, e as camadas inferiores, as que executam pela prescrição subjugada da cultura.

Por má fé ou prescrição, entende-se o emprego da técnica cuja finalidade e intencionalidade contemplam ações para o outro, ações que visam finalidades de quem construiu as técnicas em função da manutenção do poder. Vieira Pinto (1979) então, em sua filosofia libertadora, denuncia a concepção naturalista da máquina, que trata a máquina como originada espontaneamente e dissociada de seu caráter social. Em vez de assumi-la como um fato natural, chama atenção para as imbricações que seus processos resultam na sociedade, ao fazer do trabalho uma situação subordinada aos instrumentos técnicos.

Neste sentido, o autor nos alerta aos processos sobrepostos pela finalidade da técnica, o autor reconhece o caráter mediador de toda manifestação cultural, sejam máquinas, ou instrumentos, ou mesmo a própria ideia difundida pela cultura. Vieira Pinto (1979) aponta para as condições distintas da finalidade, ao olhar dialeticamente para a finalidade em relação a criação da técnica, o autor vê que esta existe como um elemento unificador entre a mediação recíproca entre a ideia e a ação. A finalidade existe simultaneamente

Na consciência, enquanto antecipação da ação, em função do engajamento do homem no mundo dos fenômenos para produzir o que deseja; e na natureza, na medida que na ordem lógica segundo a qual se processa o curso dos fenômenos é o princípio da possibilidade de ação do previsível, e por conseguinte da aquisição pela ideia do caráter de finalidade. (Vieira Pinto, 1979 p.145)

A reflexão quanto a questão da finalidade é hábil para pensar a produção da técnica enquanto também produção de sentido no entendimento do projeto. Desta passagem também pensamos as formas dotadas de fins, estes que se concretizam na realidade da sociedade, como também o instrumento material que “representa tanto uma força condensada e dirigida quanto uma ideia materializada” (Vieira Pinto, 1979 p.466). O efeito da finalidade no projeto da produção da existência gera o caráter histórico quanto ao entendimento das consequências da tecnologia na sociedade.

A tecnologia por definição de Vieira Pinto é um conjunto de técnicas (2005), sendo a técnica um produto da consciência e dotado de finalidade. A tecnologia é um fenômeno que unifica de forma dialética a ideia, pensada pela consciência do ser humano, a partir de uma necessidade gerada pelo meio em que se existe, que induz a uma atividade, a ação empregada pelo trabalho em materializá-la no mundo. Além da cadeia que o processo da técnica emprega, vemos que este processo é também contextualizado pelo momento histórico da cultura, que por sua vez, atualmente,

revela usos da tecnologia para fins ideológicos, contudo o autor ainda considera a tecnologia como um patrimônio da humanidade,

A tecnologia não constitui um produto cultural que por um insondável direito só possa ter nascimento nos centros mais adiantados. [...] Logo, quando se diz que os povos subdesenvolvidos carecem de tecnologia, estamos a rigor enunciando uma falsidade. Queremos unicamente dizer que não possuem ainda a tecnologia avançada, pela qual se define, para cada momento do progresso da humanidade em conjunto, a fase mais adiantada do processo universal de desenvolvimento da utilização do conhecimento do emprego das energias físicas. (Vieira Pinto, 2005, p.267)

Em sua exposição, o autor busca localizar as condições concretas que sustentam a assimetria aliada ao discurso ideológico da técnica. Sendo assim, localiza a questão existencial vinculada ao tema da tecnologia como um patrimônio da humanidade. Longe de construir reflexões abortadas dos aspectos econômicos e políticos relacionados ao conceito de tecnologia ou abarcar um idealismo humanitário quanto a produção da tecnologia, Vieira Pinto afirma que, mesmo os países subdesenvolvidos considerados como “ultrapassados” em comparação às metrópoles mundiais devem produzir tecnologia além de comprá-la das metrópoles.

Vieira Pinto (2005) ainda explora as consequências das tecnologias transladadas dos pólos das metrópoles, que ao atuarem na concretude das relações sociais das nações subdesenvolvidas implementam também um projeto político próprio, admitindo que as tecnologias exercem seu próprio método e finalidades de cultura,

O método revela a *intencionalidade* que o impulsiona, não apenas na composição etimológica do termo, que significa *para* um objetivo prefigurado, [...] assim, a ciência é intencional em duplo sentido: por ser uma das *intenções* da sociedade, no interesse de desenvolver o processo produtivo; e em segundo lugar porque decorre da qualidade distintiva da consciência do pesquisador, a sua intencionalidade, o fato de estar sempre dirigida para uma realidade que lhe é exterior. (Vieira Pinto, 1979, p.147 grifo do autor)

Sendo o método um conjunto de técnicas sob uma finalidade, que carregam intenções resultantes das formas de produzir a existência, podemos construir reflexões sobre a noção de finalidade que atentam ao projeto da tecnologia. O autor cita José Leite Lopes em *O desenvolvimento da ciência e os povos do Terceiro Mundo* (1968) para compreender o fenômeno da tecnologia no país subdesenvolvido.

A ciência e a tecnologia tornaram-se, desta maneira, um importante fator para a prosperidade dos países atualmente avançados. E a falta de conhecimento científico e de meios tecnológicos tornou-se igualmente um poderoso fator para o atraso dos povos subdesenvolvidos [...] A grande maioria dos cientistas

e admiradores das nações desenvolvidas, mesmo os mais liberais, continuam a sustentar a tese de que os países subdesenvolvidos, o que devem fazer é comprar (como em um supermercado) as tecnologias industriais necessárias ao seu desenvolvimento. Ignoram assim que sustentam a manutenção de dependência dos países do Terceiro Mundo em relação aos avançados, desta vez não mais como vice-governador ou tropas de ocupação, mas através da dependência mais sutil do conhecimento científico das tecnologias aperfeiçoadas e até de manuais de ensino e métodos de educação, elaborados nas universidades e laboratórios das grandes potências. (Leite Lopes, 1968, p. 95-108 apud Vieira Pinto, 2005, p. 276-277)

Vieira Pinto (2005) cita a transladação das tecnologias como uma sujeição ao comando cultural exterior, mas ainda, relata que, para dar início ao trabalho de desenvolvimento próprio do país em sua ciência, ainda assim precisamos comprar a tecnologia externa, sendo esta uma realidade inevitável. Mesmo assim, o autor relata a assimetria da técnica de forma a existir em diferentes graus nos países subdesenvolvidos. Para isso, Vieira Pinto desenvolve uma nova conceituação de *amanualidade*, segundo Gonzatto (2014), este termo foi apropriado da grafia de traduções do conceito de *Zuhandenheit* de Heidegger

Se para Heidegger a criação de novas palavras visava a propor novas compreensões, Vieira se posiciona de modo diferente, mostrando que já existem conceitos feitos no mundo, e que pode reescrevê-los a fim de que seu entendimento esteja de acordo com determinadas finalidades, servindo assim à ideologia de desenvolvimento. (Gonzatto, 2014, p. 56)

O autor se envolve em disputas epistemológicas, como forma de materializar seu entendimento desenvolvimentista e dar suporte dialético às contradições referentes ao emprego da técnica na subalternidade. Em sua conceituação da técnica, da foco para a perspectiva do indivíduo, pela concretude da realidade. Em seu tratar dialético com a linguagem, busca pela intencionalidade do método, abrangendo novas considerações ao conceito de *amanualidade*. Portanto, retoma o conceito pela centralidade do emprego da ação, o trabalho. A *amanualidade* desperta, em seu sentido amplo, a dupla ideia de tanto produtora, como produto sociocultural, nas palavras do autor:

As mãos, sendo o instrumento natural do trabalho humano, são as condições fundamentais da criação da ideia.[...] mas somente o manuseio, o agarrar com as mãos, conduz a descobrir as propriedades das coisas, pois dá ao homem a possibilidade de alterá-las, dividi-las, fazer umas atuar sobre as outras, enfim transformá-las.[...] é a ação transformadora da realidade pelo homem, o trabalho, que originariamente oferece o critério de verdade para a ideia, para o juízo que o pensamento elabora em relação aos fenômenos. (Vieira Pinto, 1979 p. 226- 227)

O conceito de amannualidade evidencia o caráter concreto do emprego da técnica e sua relação com o trabalho. Ao tratar a técnica pela ação do trabalho, Vieira Pinto estrategicamente conecta-se à questão ontológica do ser em relação a sua atividade. Além de implicar na relação de transformação que ocorre nas naturezas de ambos, do meio que se altera pela ação e do ser que emprega a atividade, o conceito de amannualidade também sintetiza uma noção ampliada do manuseio, segundo a percepção sensível da consciência no ato da apreensão da técnica. Segundo Gonzatto (2014 p. 58), essa epistemologia tem como fundamento sua compreensão da relação entre consciência e realidade, pois toda consciência possui um caráter ativo diante da realidade, além de se referir ao que está ao alcance da mão e na concretude do mundo real.

O autor então devolve a centralidade do ser humano no entendimento da técnica como um adjetivo que caracteriza sua existência, pelo entendimento de que; “o que são as coisas e quem sou está diretamente ligado aonde estou, ou a qual realidade me identifico, e ao trabalho que realizo e que me realiza transformando o meio” (Gonzatto, 2014, p. 60).

O termo revisitado pelo autor, também situa uma explicação para as assimetrias abarcadas pela técnica, também como estratégia para enfatizar que, mesmo nas localidades menos desenvolvidas, se produz trabalho e, consequentemente, existência. Vieira Pinto (1960 apud Gonzatto, 2014) ainda identifica graus de amannualidade, ou seja, diferentes gradações de manuseio do objeto que estão relacionadas a construção histórica e social do trabalho. O entendimento da tecnologia como a técnica acumulou-se e especializou-se no processo alavancado pelo trabalho do ser humano ao meio de transformação,

O caráter de amannualidade implica a gradação dos tipos de manuseio e não se mostra, conforme deixa querer a teoria, como propriedade unívoca. Mas, que se esconde por trás desta gradação do “amannual”? O trabalho. Uma coisa é mexer-se em um pouco de barro, outra é segurar uma vasilha para beber, e outra ainda é tomá-la nas mãos para apreciar a beleza dos desenhos e do colorido que lhe foi dado pela arte cerâmica. Nos três casos, imaginados como exemplo, temos a mesma matéria, mas três graus distintos de manuseio, representando três modalidades de ser, contudo quanto de significado particular para cada um; E o que determina a diferenciação entre esses três modos é a operação do trabalhador, que imprime em cada caso à substância bruta original propriedades que condicionam as diferentes possibilidades de manuseio. (Vieira Pinto, 1960 [I], p.69 apud Gonzatto, 2014, p.67)

No processo histórico e social de transformação, o trabalho é acumulado nos artefatos, desta forma, a relação entre ser humano e a realidade possibilita um outro grau de amaterialidade, ou seja, uma nova forma de manusear a técnica ou o conjunto dela. O que faz do processo cultural o surgimento de novas características nas formas de mediações da amaterialidade com a concretude, Gonzatto (2014) aponta para uma visão igualitária dos conhecimentos:

Com este tipo de compreensão [dos graus de amaterialidade], Vieira Pinto concebe uma visão igualitária dos conhecimentos, na qual o desenvolvimento da elaboração do manuseio do mundo deve ser buscado, mas sem hierarquizar os diferentes graus de manuseio. (Gonzatto 2014, p.68)

Vimos, nesta seção, que o entendimento da técnica por meio de seu processo histórico e social como o produtor da produção. Este conceito, devolve a centralidade do ser humano como o produtor de sua própria existência por meio do trabalho. De forma a elaborar uma ideologia do desenvolvimento, o autor denuncia os erros lógicos resultantes de manobras ideológicas que resultam em situações assimétricas vivenciadas pela concretude da sociedade na realidade subalterna, e admite a técnica pelo emprego desta no contexto da qual se insere.

Mas ainda sobre a visão do autor, apresentamos na próxima seção duas consequências de representações que são resultantes do entendimento da tecnologia como substantivada, na qual veremos o olhar *salvacionista* e o olhar *apocalíptico* do senso comum. Sobre o termo tecnologia, a seguir localizamos seu sentido na significação da pós-modernidade que nos estabelece material para a seguinte análise da dissertação.

2.1.3 A tecnologia pelo entendimento da Era Tecnológica

Vimos que a técnica é, essencialmente, um produto da consciência de quem a emprega e segundo o estudo epistemológico da ciência da técnica admite a tecnologia como sendo um conjunto de técnicas. Quanto ao uso e definição deste termo, Vieira Pinto (2005) faz quatro pontuações críticas para localizar as relações de sentido construídas nos usos linguísticos que nos interessam a reflexão.

Primeiramente, nos alerta para a polissemia do termo “tecnologia”, que por vezes é empregado em um uso indevido, e “justamente do largo e indiscriminado emprego, que torna ao mesmo tempo uma noção essencial e confusa”. (Vieira Pinto,

2005, p.219). O autor então segue uma classificação dos significados dos usos do termo “tecnologia”.

O primeiro significado é referente a sua etimologia, “logos da técnica”, que tem como valor fundamental a teoria, a ciência, o estudo, a discussão da técnica e que desta concepção abrange as Artes, as habilidades do fazer, as profissões e os modos de produzir alguma coisa.

O segundo significado de utilização do termo “tecnologia”, este aparece em equivalência com o termo “técnica”, mas suscita problemas filosóficos e sociológicos, quanto ao entendimento deste uso, o autor aponta como uma forma informal utilizada na linguagem.

O terceiro significado entende “tecnologia” como “o conjunto de todas as técnicas de que dispõem uma determinada sociedade, em qualquer fase histórica de seu desenvolvimento”. O conjunto é então entendido como uma quantificação que pode ser medida e qualificada segundo “o grau de avanço do processo das forças produtivas de uma sociedade.” (Vieira Pinto, 2005, p.220), esta forma é amplamente utilizada para distinguir os países desenvolvidos dos subalternos.

O último sentido do termo “tecnologia” condensa a atribuição de sentido que parte do pressuposto da ideologização da técnica. Nessa compreensão o autor atenta para a importância da construção de um olhar crítico, que se opõem às correntes teóricas que partem de uma construção baseada na cisão ideológica entre a técnica e o ser humano, como aquela vista em Heidegger, que inicia uma corrente fundamentada na visão instrumental da técnica, como estratégia de estabelecer uma significação universal. Gonzatto (2014) exemplifica o fenômeno atual decorrente desta construção:

Um exemplo recorrente na atualidade é a utilização de ‘tecnologia’ para fazer referência apenas a equipamentos eletrônicos e computadores, como se só estes fossem tecnológicos. A preocupação de Vieira é com a constituição ideológica que se utiliza desse artifício para dominação e criação de dependência, por meio da desvalorização das demais técnicas. (Gonzatto, 2014, p.74)

As consequências deste entendimento acabam por qualificar as tecnologias dos dias atuais, como exclusivas ao que se refere pelo entendimento de bens de produção. Esta noção limitante da tecnologia, intui erroneamente, a técnica como um dado decorrente da modernidade apenas, como se não houvessem tido criações que produziram as formas de existência da humanidade anteriormente, ignorando todo o

processo de desenvolvimento social e cultural construído pela humanidade por meio da produção de seu processo produtivo, mas principalmente, retém a noção de ação e criação que o ser humano possui em transformar e produzir a si mesmo.

Deste entendimento da tecnologia, o autor elabora uma contextualização crítica sobre a noção de *Era tecnológica*, uma nomeação retratada no senso comum e criticada pela análise de Vieira Pinto, que implica em certas qualidades que agregam a representação de sentidos da tecnologia para a cultura. Esta ideia não apenas conforma formas de se produzir e existir na cultura, como também preza pela valoração moral da tecnologia entendida a partir de seu “ineditismo”, a constante renovação de gerações de instrumentos. Esta concepção coloca o tempo atual em certa hierarquia a noção do passado, e carrega ideologias apresentadas pelo autor:

O conceito de “era tecnológica” constitui importantíssima arma arsenal dos poderes supremos, empenhados em obter estes dois inapreciáveis resultados: (a) revesti-lo de valor ético positivo; (b) manejá-lo na qualidade de instrumento para silenciar as manifestações da consciência política das massas, e muito particularmente das nações subdesenvolvidas. (Vieira Pinto, 2005, p.43)

Nesta dinâmica fundamentada na ideia de progresso da modernidade, a crença positivista agora entrelaça-se por meio da ciência que produz o entendimento do progresso como sendo sinônimo de “tecnologia”, e é subsidiada pela aliança que se estabelece entre seus patrocinadores de poderio. Nessa construção ideológica, segundo Vieira Pinto, valores éticos e morais são empregados nas finalidades e intencionalidades das criações, nesta construção a crença no mito da tecnologia a representa como uma força natural suprema que move o inevitável progresso das nações mais fortes.

Neste sentido, Vieira Pinto (2005) historiciza a significação ética que sempre esteve entrelaçada à técnica, “O laboratório de pesquisas, anexo à gigantesca fábrica, tem o mesmo significado ético da capelinha outrora obrigatoriamente erigida ao lado dos nossos engenhos rurais.” (Vieira Pinto, 2005, p.42). Assim, vemos que a mudança cultural, que passou da crença na religião para a crença na “Ciência”, é sintoma da construção moderna da produção de existência, esta centrada no progresso e na razão. Estes fundamentos de uma ideologia da técnica, em seu sentido idealista, como enviesado por Heidegger, são apresentados pelos seus fins ideológicos que instrumentalizam o trabalho, e glorificam a crença no mito da tecnologia.

O fato do mito do laboratório de ciência, agir em autonomia e declarar-se neutro à questões políticas, já foi explodido com a bomba atômica e, conseqüentemente, questionado pela imagem constelada da ciência resultante do “modelo linear de desenvolvimento”: + ciência = + tecnologia = + riqueza = + bem-estar social (Bazzo et al, 2003. p. 120). No entanto, ainda colocamos que a crença da fé salvacionista na tecnologia, como a grande solução para a existência humana ainda representa uma imagem resultante da então chamada “Era Tecnológica”, desta maneira coloca Vieira Pinto:

O primado da tecnologia sobre o homem resume o dogma fundamental do credo tecnocrata. Elimina os problemas concretos, existenciais, sociais surgidos dos exames das relações entre o ser humano e a tecnologia, substituindo por estados emocionais de vituperação ou de esperança. Já mostramos o quanto há de simplista e inoperante nesse modo de pensar. (Vieira Pinto, 2005, p.236)

O autor conclui que a falta de esclarecimento crítico sobre a natureza da tecnologia conduz o ser humano ao ilusionismo que converte a tecnologia na ideologização da técnica. Por seus efeitos, causam-lhe ou o maravilhamento do ser humano diante de suas criações, ou ainda, o temor e repressão pela fúria da tecnologia contra os humanos. As noções da visão salvacionista e apocalíptica da ideologização da técnica são resultantes de uma superstição tecnológica, que diante da técnica e do humano, tornam-se entidades em si e partem para uma luta maniqueísta entre o bem e o mal da tecnologia como uma representação antropomórfica, no entanto “vemos, portanto, convergirem, e acabarem tendo o mesmo efeito nefasto, as duas modalidades da consciência ingênua.” (Vieira Pinto, 2005, p. 348).

Vieira Pinto (2005) trata o sentido de tecnologia da Era Tecnológica pelo discurso de escatologia, a doutrina do destino final do homem e do mundo, ao refletir sobre as finalidades que o homem tem exercido no emprego da tecnologia, pois, o autor admite que “nenhuma técnica é boa ou má, mas serve de índice de qualidades das ações humanas, definidas pelas finalidades que se destinam a realizar, situadas na origem dos atos, dos instrumentos e métodos técnicos” (Vieira Pinto, 2005, p.347).

Nesta chave maniqueísta, ambos os extremos salientam deficiências quanto a noções ingênuas sobre o termo da tecnologia, Vieira Pinto preza pelo olhar crítico do que se é ocultado pela chave dualista, e cita os bastidores do fazer científico que orientam, por meio do discurso estruturado, uma na cisão entre a natureza e a

sociedade. Nesta lógica, a manobra da linguagem na cultura instaura a ideologização da técnica destituída de conhecimento histórico.

Ainda nesta concepção idealista da técnica, sobre a semântica da técnica, Vieira Pinto (2005) nos oferece outra reflexão crítica acerca do tratado da gramática feito por meio da técnica, “a palavra constitui a mediação essencial na comunicação entre os homens, aquela pela qual se torna possível fazê-los participar em conjunto de uma finalidade produtiva comum e de interesse igual para todos, [...]” (Vieira Pinto, 2005, p.182), o autor explica que mais tarde, a palavra falada se torna um meio de bem de conhecimento coletivo.

A linguagem então exerce uma atividade fundamental, é a técnica da técnica (Vieira Pinto, 2005, p.183), sendo então a grande estrutura que embasa todas as áreas do conhecimento, sem a linguagem, o autor diz que nenhuma das outras técnicas poderiam existir. Entretanto, o autor aponta também para a palavra como valorização, em que é convertida em desigualdade social pelo fato de historicamente ter sido uma atividade delegada a poucos, mas que suas consequências afetam a todos, pois, segundo Vieira Pinto (2005) a palavra escrita se torna instrumento de discriminação do conhecimento, e por meio dela se estabelece a desigualdade na posse da cultura letrada.

Chegamos então, por meio do estudo da técnica, ao processo cultural que envolve os discursos e as representações como bens de produção. Buscamos a seguir nos aprofundar ainda neste capítulo, sobre a reflexão do fenômeno da linguagem e como este possibilita um acordo social no processo de significação. Na seguinte seção vemos como a palavra, a consciência sob a forma de conceito, atribui valores éticos e construções sociais que circulam pela cultura como entendimentos coloquiais da linguagem, por meio da sistematização científica proposta pelo estudo Semiótico.

2.2 O processo de construção do sentido de Stuart Hall

Vimos no final da última seção, por meio do autor Álvaro Vieira Pinto, as significações atribuídas ao termo “tecnologia”. Entendemos a ideologização da técnica que por meio da cultura circulam e atribuem construções ilógicas quanto a natureza da técnica. As significações que envolvem o termo tecnologia, admite-o por vezes como, uma crença salvacionista e, por outras, como um mito apocalíptico. Percebemos então, imagens, como o monstro Leviatã, citada anteriormente, que

representam o termo tecnologia. Desta premissa, aprofundamos nesta seção, sobre o processo pelo qual o sentido é produzido por meio da representação. A compreensão parte da pesquisa interdisciplinar do autor Stuart Hall (2016), que pelos Estudos Culturais⁹ explica a complexidade do fenômeno da construção de sentido.

A questão da representação é central para o processo de construção do sentido, este que está no coração da cultura. Por meio da proposta conduzida pelo autor em *Cultura e Representação* (2016) podemos sistematizar uma análise da prática da representação, que nos instrui a partir dos vestígios dos usos construídos pelo “processo pelo qual membros de uma cultura usam linguagem (amplamente definida como qualquer sistema que emprega signos, qualquer sistema significante) para produzir sentido.” (Hall, 2016 p.108).

Como um fenômeno essencialmente humano, a linguagem desempenha um papel crucial na construção da expressão humana. A linguagem “nada mais é do que o meio privilegiado no qual ‘damos sentido’ às coisas, onde o significado é produzido e intercambiado” (Hall, 2016 p.19). Através de duas perspectivas, a abordagem semiótica e a abordagem discursiva, Hall (2016) estabelece um método construtivista para olhar para a atividade e a complexidade do estudo teórico da representação.

A teoria da produção de sentido foi inicialmente pensada pela corrente dos *Estruturalistas*¹⁰, como apresenta Hall (2016). Desenvolvida a partir de críticas ao Existencialismo¹¹, em que ao invés de interrogar o sujeito enquanto uma filosofia da subjetividade, busca traçar as padronizações constituídas por meio da linguagem. O estruturalismo engloba um fenômeno diversificado, que em concomitância com seu contexto apresenta “mais que um método e menos que uma filosofia” (Dosse, 1993 p.65). O método estruturalista admitiu repensar as ciências humanas pela virada linguística, que resultou em reivindicações pela abertura de novos campos científicos dos saberes humanos, estes que questionavam a existência do sujeito enquanto parte constitutiva de um sistema de *regras, código e estrutura*.

⁹ Os estudos culturais são um campo de investigação de caráter interdisciplinar que explora as formas de produção ou criação de significados e de difusão e circulação dos mesmos na atualidade.

¹⁰ Um movimento de grande ebulição intelectual francesa depois da metade do século XX que se desenvolveu em decorrência da crítica à cultura ocidental tradicional, elencada a uma desilusão e rejeição da ciência ocidental em função da destruição do pós segunda guerra. O “termo assume então o sentido da descrição da maneira como as partes integrantes de um ser concreto organizam-se numa totalidade” (Dosse, 1993, p. 15)

¹¹ Foi uma corrente filosófica do século XX que destaca a importância da existência individual. Sua premissa fundamental é que a existência precede a essência, enfatizando a liberdade de escolha e a responsabilidade pessoal (Dosse, 1993).

Os estudos contemporâneos da produção de sentido na cultura estabelecem dois momentos: o do corte inicial elaborado pelo linguista Ferdinand de Saussure (1857-1913)¹², citamos sua importância pela elaboração de um olhar essencialmente voltado para as relações e transformações do signo no fenômeno da linguagem, o autor ampliou para o estudo da cultura instrumentos de análise, como veremos no próximo tópico. E o segundo momento, a redescoberta do campo por meio das lacunas instigadas pelo autor, na qual entendemos por meio das proposições elaboradas pelos *pós-estruturalistas*¹³, onde enquadra-se por exemplo nosso autor de base Stuart Hall, que além de admitir o estruturalismo, também admite outras correntes contemporâneas encorpadas em suas ideias.

Paul Fry (2009) aponta que a Semiologia proposta por Saussure, hoje chamada de *Semiótica*, amplia o escopo para examinar como os signos e os símbolos utilizados em diversos contextos comunicativos, enquanto a linguística tradicional se concentra na análise estrutural das línguas naturais e de sua estrutura formal da escrita e fala.

A linguística então, mergulha nas estruturas gramaticais, fonéticas e semânticas das línguas, buscando entender como elas funcionam como sistemas complexos de comunicação. Ao investigar a diversidade linguística, a linguística explora tanto assimilar as diferenças entre as línguas, proporcionando percepção sobre a natureza da cognição humana e a interação social. No entanto, Saussure viu que a linguística ainda não é suficiente para abordar completamente a riqueza e multiplicidade das formas de comunicação humana. É justamente nesse ponto que a semiótica desperta como ampliação das noções de atividade da linguagem.

A matéria-prima da Semiótica ocupa-se indubitavelmente com os *signos*, mas ainda os vê, principalmente, em relação aos códigos que os operam, e analisa sua inserção em unidades mais vastas como o enunciado, a imagem, a propaganda, etc. A semiótica então, é a disciplina que estuda as relações entre código e mensagem, ou seja, entre signo e discurso.

¹² Ferdinand de Saussure (1857-1913) elaborou uma teoria que condensou uma mudança paradigmática para os estudos da linguística, e consequentemente aos estudos das humanidades ao assumir uma Semiologia, “a ciência que estuda a vida dos signos no seio da vida social” (Saussure apud Dosse, 1993, p.66)

¹³ Os pós-estruturalistas rejeitam definições que encerram verdades absolutas sobre o mundo, pois a verdade dependeria do contexto histórico de cada indivíduo. O pós-estruturalismo instaura uma teoria da desconstrução na análise literária, liberando o texto para uma pluralidade de sentidos (Strickland, 2021).

Fry (2009) comunica sobre os expoentes desta área de estudos, foi desenvolvida por Ferdinand Saussure e Charles Sanders Peirce no final do século XIX. A semiótica amplia a análise para além da linguagem verbal e inclui signos visuais, gestos, objetos e outros elementos simbólicos presentes na comunicação humana, investigando as estruturas formais dos signos, como também explora o papel destes na construção de significados culturais e sociais.

Assim, enquanto a linguística se concentra nos mecanismos internos das línguas, a semiótica amplia o escopo para compreender a comunicação como um processo mais amplo de atribuição de sentido. Dessa forma, a semiótica fornece uma estrutura analítica que possibilita a análise da comunicação em diferentes mídias, mas também possibilita pensar a expressão artística humana através do olhar da construção do senso comum. Stuart Hall (2016) aponta para três enfoques possíveis para explicar como são atribuídos os significados “verdadeiros” pela cultura, ou seja, aborda três maneiras de representar o sentido, sendo elas: a abordagem *reflexiva*, a abordagem *intencional* e a abordagem *construtivista*.

Na abordagem reflexiva a linguagem funciona como um espelho, para refletir um significado que já existe no mundo dos objetos ou eventos. Contempla a noção de *mimesis*¹⁴ que explica como a linguagem, ou mesmo o desenho ou a pintura, espelham ou imitam a natureza. “A teoria de que a linguagem funciona simplesmente como reflexão ou imitação da verdade que já existe e está fixada no mundo é às vezes chamada de “mimética”” (Hall, 2016 p.47). Na abordagem intencional a linguagem é usada a favor do autor, “o interlocutor, o autor, quem impõe seu único sentido no mundo, pela linguagem. As palavras significam o que o autor pretende que signifiquem.” (Hall, 2016 p.48). Ao citar estas duas formas de abordar a linguagem, Hall (2016) exprime as fraquezas que tais correntes faltam ao não abrangerem uma teoria geral da representação para a linguagem.

Embora sejam formas usadas, o autor nos alerta quanto às construções errôneas do entendimento da linguagem, ressaltando o processo que a representação articula ao fazer a tradução entre os interlocutores. Pois, pensando a representação e a abordagem reflexiva, entendemos que o sentido não é inerente às coisas e ao mundo. O sentido é um resultado de uma prática que o produz, como apontado na

¹⁴ Termo de origem grega que significa imitar. A mimese é a imitação ou representação de algo. Em sua origem, era o ato de representar uma pessoa através dos gestos e falas, porém, essa pessoa também poderia ser uma coisa, uma ideia, um deus, um herói, etc.

abordagem reflexiva. Quanto a lógica da abordagem intencional, Hall (2016) nos alerta sobre a essência da linguagem, a comunicação, em que para que essa seja efetiva, é necessária uma relação comum entre os falantes, ou seja, o autor não se articula sozinho, usa das regras e sistema da linguagem para comunicar-se.

O autor sugere então a abordagem construtivista como a ideia fundante que possibilita a teoria da representação, na qual aponta para a natureza do significado como algo que se constrói pela linguagem, mas principalmente, a partir do uso dos atores sociais que operam os sistemas representacionais de sua cultura. Segundo a abordagem construtivista,

[...] nós não devemos confundir o mundo material, onde as coisas e pessoas existem, com as práticas e processos simbólicos pelos quais representação, sentido e linguagem operam. Construtivistas não negam a existência do mundo material. No entanto, não é ele que transmite sentido, mas sim o sistema de linguagem, ou qualquer outro que usemos para representar nossos conceitos. (Hall, 2016 p.48)

A noção construtivista reconhece então o caráter público e social da linguagem, sua noção de transmissão e transformação do sentido desafia a visão tradicional da comunicação tida como um processo linear, e ainda destaca a natureza *ativa* e *negociada* da interpretação e do uso dos signos. Para a noção construtivista da linguagem, o autor aponta a representação como parte importante do entendimento da formação da cultura,

Então, uma ideia importante sobre representação é a aceitação de um grau de *relativismo cultural* entre uma e outra cultura, certa falta de equivalência e a necessidade de *tradução* quando nos movemos de um universo mental ou conceitual de uma cultura para outro. (Hall, 2016 p.108 grifo do autor)

Ou seja, a ideia construtivista abrange a totalidade da cultura que afeta a significação da linguagem, sendo um campo dúbio e em constante movimento, no qual sentidos finalizados não dão conta (Hall, 2016). O início do estudo da representação, sob a perspectiva construtivista, indica as premissas dos estruturalistas que reconheceram características do estudo da linguagem e da significação, até então naturalizadas pela cultura, como veremos a seguir sobre o uso de signos na linguagem.

2.2.1 A arbitrariedade do signo de Saussure

O estudo do signo, o processo pelo qual um conceito (ou um objeto) é representado por uma imagem acústica (como as letras, sons e palavras, etc.)

inaugura uma disciplina que estuda as possíveis variedades dos signos, a Semiótica. Segundo Paul Fry (2009) é uma ciência que se expande aos aspectos possíveis e imagináveis do pensamento, a inteligibilidade que nos possibilita negociar o mundo ao redor, as convenções existentes nos sistemas comunicativos, e os signos dentro dos sistemas no qual operam.

O fundador da linguística moderna Ferdinand de Saussure conduziu o *Curso de Linguística Moderna* (Saussure apud Fry, 2009) onde seus estudos foram publicados por seus alunos postumamente, estes inauguraram novas percepções sobre a apreensão do signo pela linguagem e sua natureza cultural.

Por meio de dicotomias, o autor constrói definições que englobam os duplos processos da linguagem, que pela totalidade de sua estrutura indicam o fenômeno da comunicação como sendo particular e universal ao mesmo tempo. As dicotomias que definem as características do signo em uso, e que veremos mais adiante, são: *significante e significado, língua e fala, sincrônico e diacrônico*.

Saussure parte do entendimento da linguagem como pertencente à esfera pública, ou seja, se a linguagem é pertencente a todos nós e nos possibilita o ato de comunicar, entendemos a linguagem então como um sistema de signos do qual podemos fazer uso. Saussure relatou que, este uso só pode ser efetivado por causa do corpo social que o opera, isto é, aquele que media as convenções universais e que estabelece as regras de uso da linguagem (Fry, 2009).

Em outras palavras, a noção coletivamente estabelecida de que “carro” não significa a mesma coisa que “árvore”, mas de que “árvore” é similar a “planta”, em classificações de sentido, decorre então, de um fenômeno socialmente convencionado, do qual podemos concluir que “a linguagem, não é uma função do orador. É um produto que é passivamente assimilado pelo indivíduo” (Saussure apud Fry, 2009). A razão para esta afirmação se encontra no fenômeno de funcionamento do signo. Para isso, Saussure recorre a um antigo problema formulado por Platão em sua obra *Crátilo*, uma das primeiras obras filosóficas do período clássico grego a tratar de matérias como a etimologia e a linguística¹⁵. Na perspectiva saussuriana, “esse

¹⁵ Um diálogo onde Sócrates é questionado por dois homens, Crátilo (foi a primeira influência intelectual sobre Platão, Aristóteles afirma que Crátilo influenciou Platão introduzindo-lhe os ensinamentos de Heráclito [Riley, 2005]) e Hermógenes (Filósofo que viveu nos séculos V e IV a.C. e era filho de Hipônico e irmão de Cálias III, pertencentes à abastada família Cálias), sobre se os nomes são “convencionais” ou “naturais”, isto é, se a linguagem é um sistema de símbolos que não segue regras ou normas, pois apenas depende da vontade ou arbítrio daquele que age, ou, se as palavras possuem uma relação intrínseca, com a essência das coisas pelas quais significam.

velho debate, recorrente, encontra em Saussure aquele que vai dar razão a Hermógenes com a noção arbitrária do signo.” (Dosse, 1993, p.65).

Para que o signo exista, faz-se necessário que este revele um sentido entre quem fala e quem ouve. Essa relação é condensada pela noção de *significado* e *significante* proposta por Saussure. O significado é a palavra, seja ela escrita por meio dos símbolos das letras, ou seja, ela falada, pelo fonema que esta produz. O significante é o conceito ou o objeto que este aponta para por meio do significado. Saussure argumenta que, não existe necessariamente uma conexão entre o significado e o significante, pois esta relação, se dá à medida que um acordo entre os falantes ou entre o leitor e o escritor é socialmente estabelecido (Strickland, 2021).

Ao mostrar a dicotomia entre o significante e o significado como dois lados de um mesmo processo, Saussure então inaugura a ciência do signo, a *Semiologia*, que admite o signo como sendo o produto de uma relação arbitrária entre o significante e o significado. Entendemos então, que a significação do signo é um processo resultante de uma convenção socialmente construída, para esse estudo criou-se um novo campo (Fry, 2009).

O signo é então um pacote de relacionamento binário, entre o conceito e a imagem sonora, ou entre a ideia e a materialização/ou objeto. Numa sequência de desdobramentos, pensando na maneira como formamos as sentenças na linguagem, entendemos os signos como parte de um sistema de termos interdependentes, que por meio da linearidade da disposição destes, o valor de cada signo é construído pela criação da diferença. Pois, os signos existem através da relação associativa entre si, por meio da diferenciação (Fry, 209).

Pensando a diferença na linguagem, Saussure ainda definiu outras duas dicotomias, que são a língua (*langue*) e a fala (*parole*). Segundo Saussure (Fry, 2009), pela *parole* (fala) entendemos que a fala é o que fazemos, onde nós nos apropriamos, implantamos e fazemos uso dos signos que se desdobram no tempo de forma multifacetada e heterogênea. Já o conjunto de possibilidades dadas no espaço é a *langue*, que abrange a estrutura linguística subjacente e sistemática. A língua (*langue*) representa então, as regras e os usos que operam de forma exterior ao indivíduo, sendo social e homogênea.

A divisão entre *langue* e *parole* implica que existe uma diferença entre o processo da linguagem, a diferença é baseada nas formas sociais pelas quais os agentes da linguagem fazem uso em perspectiva do tempo e do espaço, que se

constroem enquanto fenômenos que mudam. Ou seja, a linguagem pode ser analisada pelo viés *sincrônico*, que foca no funcionamento interior da língua, este prevalecido na obra de Saussure ao discutir como se dão as relações dos signos entre si, ou então pelo viés *diacrônico*, no caso a pesquisa histórica que se encarrega de compreender como a língua evolui e se modifica externamente no tempo. A diferenciação entre língua e fala é fator estruturante para analisar a relação de transformação da linguagem, tendo em vista os acordos do contexto na qual se produzem.

Entendemos, por meio de Saussure (Fry, 2009), que o signo então abrange a transformação tanto diacrônica quanto sincrônica, pois por meio dessa dicotomia inerente ao seu processo são aderidos novos usos da linguagem. O rompimento de Saussure provou, por fins científicos, uma relação naturalizada pela cultura entre o signo e seu uso empregado pela sociedade. Sobre a relação construída pela cultura, o autor ainda enfatiza a necessidade de rever outras disciplinas que evocam da linguagem:

Se estudarmos a fala sob vários pontos de vista simultaneamente, o objeto da linguística nos aparece como uma massa confusa de coisas heterogêneas e não relacionadas. Esse procedimento abre as portas para várias ciências, psicologia, antropologia, gramática normativa, filologia, e assim por diante, que são distintas da linguística, mas que reivindicam a fala, em vista do método falho da linguística, como um dos seus objetos. A meu ver, só há uma solução para todas as dificuldades anteriores. Desde o início devemos colocar ambos os pés no terreno da linguagem e usá-la como norma de todas as outras manifestações da fala. (Saussure apud Fry, 2009)

Deste entendimento da fala como campo heterogêneo, Saussure defende as diferenciações entre os possíveis fenômenos decorrentes da linguagem. O autor então funda a Linguística, que se separa por completo das noções psicologizantes, e consiste em fundamentar o arbitrário do signo, mas principalmente, mostrar a língua como um sistema de valores constituídos, não por conteúdo ou produtos de uma vivência, mas por diferenças puras que são reproduzidas socialmente em formas de convenções (Dosse, 1993 p.65).

Portanto, Saussure discute o princípio semiológico no qual implica no entendimento da construção cultural dos signos, mas principalmente na “teoria do valor, o que lhe permite dizer que na língua há apenas diferenças sem signo opositivo” (Normand apud Dosse, 1993, p.66), ou seja, a diferença é atribuída pela construção de valor cultural que a cultura convencionou. O sistema linguístico é então, uma série de diferenciações formalizadas por meio dos signos e combinadas com uma

série de ideias, estas que são regidas por um sistema de valores atribuídos pela convenção do uso do corpo social, segundo Stuart Hall (2016),

O que fez o modelo de Saussure atraente a vários pesquisadores posteriores foi a combinação do caráter fechado, estruturado, da linguagem no nível de suas regras e leis (que, de acordo com o autor, habilitou seu estudo científico) com a capacidade de sermos livres e imprevisivelmente criativos em nossos atos de fala. Os estudiosos que vieram depois entenderam que Saussure oferecera a eles, afinal, uma abordagem científica para este objeto de pesquisa pouco científico — a cultura. (Hall, 2016 p.62)

Da tese de Saussure, Hall (2016) enfatiza que o autor rompeu com a ideia do senso comum sobre a questão do funcionamento da linguagem, a noção informal que a linguagem vem de dentro de nós e da essência dos objetos. Diversamente, esclarece o fato de nascermos dentro de uma linguagem e de seus códigos e sentidos – a cultura (Hall, 2016 p.62) e ao longo da vivência sermos estruturados sob estes valores. Em concordância com Saussure, a ideia da representação como a linguagem que se internaliza no indivíduo e se constrói em relação a atividade da linguagem,

é, portanto, um fenômeno social, que não pode ser uma questão individual, já que não é possível inventar as regras da linguagem individualmente, para nós mesmos. Sua fonte reside na sociedade, na cultura, nos nossos códigos culturais compartilhados, no sistema da linguagem — não na natureza ou no sujeito individual. (Hall, 2016 p.63)

A produção do sentido é então governada pelos nossos *códigos culturais* e linguísticos que formam um conjunto de interconexões para exercer a ação do signo (Hall, 2016). Os códigos culturais são então o que conectam os dois momentos representados por Saussure, pela dicotomia do significante e significado, em que a convenção social é estabelecida, por meio do uso do signo, de forma arbitrária,

Os códigos fixam as relações entre conceitos e signos. Estabilizam o sentido dentro de diferentes linguagens e culturas. Eles nos dizem qual linguagem devemos usar para exprimir determinada ideia. O inverso também é verdadeiro: os códigos nos dizem quais conceitos estão em jogo quando ouvimos ou lemos certos signos [...] os códigos nos possibilitam falar e ouvir inteligivelmente, e estabelecer uma “tradutibilidade” entre nossos conceitos e nossas línguas. (Hall, 2016, p.42)

Entendemos pela exposição de Stuart Hall (2016), a construção teórica estruturalista de Saussure que aponta para a noção dos códigos culturais, e possibilitam teorizar a atividade da representação como momento central do processo de construção do sentido na cultura pelo apontamento de valores aos signos.

Ainda pela leitura dos termos usados por Hall (2016), vemos que o processo de significação da cultura, a representação, se dá por meio da relação dos códigos culturais com dois sistemas de representação relacionados, sendo o primeiro, o conjunto de correspondências entre as coisas e nossos *mapas conceituais*, os quais nos permitem dar sentido ao mundo. E o segundo, que correlaciona nosso mapa conceitual com um conjunto de signos dispostos ou organizados em diversos *sistemas de linguagem* compartilhadas, que indicam ou representam aqueles conceitos. Atentamos que, ambos são mediados pelas convenções sociais construídas pela cultura que atribuem valores.

A perspectiva construtivista sobre o fenômeno da representação em Hall (2016), também aborda um estudo sobre as práticas discursivas como forma de expandir as complexidades que estão relacionadas ao fenômeno de representar sentido na cultura. Na *abordagem discursiva*, qual veremos a seguir, explicaremos pelo autor como o discurso também produz sujeitos e define as posições de sujeito por meio do conhecimento e do poder. Esta abordagem pensa a representação como uma fonte para a produção do sujeito social.

2.2.2 O discurso e a produção do sujeito de Foucault

Neste momento de desenvolvimento teórico da obra *Cultura e Representação* (2016), Hall sugere outro viés construtivista para pensar a teoria da representação, por meio do autor Michel Foucault (1926 – 1984)¹⁶. Sua abordagem principal é historicamente fundamentada e visa pensar as relações de sentido através da produção das *práticas* culturais.

O entendimento do sentido na obra de Foucault é diferente daquele estabelecido pela semiótica, anteriormente apresentado, a centralidade de sua obra toma a questão do *discurso* como o meio pelo qual o sentido é estabelecido e difundido através das práticas culturais, este impreterivelmente localizado num contexto. Essa equação, a da *formação discursiva*, como pontua Hall (2016) entende que

¹⁶ Michel Foucault foi um intelectual que exerceu ação e influência consideráveis em vários ramos do saber: na filosofia, na psiquiatria, na psicologia, na história, na sociologia, na antropologia, nas artes e na política. Teve uma trajetória acadêmica brilhante e uma atuação militante política expressiva. É um dos maiores nomes da filosofia contemporânea, foi responsável por novos caminhos na análise do poder e da história e tem relevância acadêmica (Gutting, 2021).

Significados e práticas significantes são, portanto, construídos dentro do discurso. Como os semióticos, Foucault era um “construtivista”. Contudo, diferentemente deles, estava preocupado com a produção do conhecimento e do sentido, não pela linguagem, mas pelo discurso. Existem similaridades, mas também substantivas diferenças entre essas duas versões. (Hall, 2016, p.81)

As diferenças que o autor afirma são quanto ao aspecto discursivo intrínseco que todas as práticas têm, trata então o discurso não puramente pelo âmbito da linguística, mas em sentido ampliado, pela questão de que o discurso, dentro da cultura, nos leva às práticas por ele difundidas.

Segundo Hall (2016) Foucault realizou sobre os objetos da “loucura” e a produção do “louco” estudos sobre o discurso a partir de sua historicidade, e revelou o conhecimento sobre todos esses sujeitos e as práticas ao redor deles, como histórica e culturalmente distintas. Ou seja, o autor defende a tese que o discurso sustenta práticas específicas, orientadas pela valoração do conhecimento que encapsulam o discurso. Sobre os objetos da pesquisa de Foucault, diz Hall:

Eles não tinham, nem poderiam ter, uma existência com sentido fora dos discursos específicos, isto é, fora das formas com que foram representados em discurso, produzidos como conhecimento e regulados pelas práticas discursivas e técnicas disciplináveis de uma sociedade e tempo particulares. (Hall, 2016 p.85)

Entendemos então que o olhar localizado, pela historicidade dos fatos sociais, revelam formas pela qual o discurso, aliado a formas de conhecimento, produz sujeitos consequentes de seu tempo. A produção dos sujeitos e as qualificações dos termos que operam os discursos, são fundamentados pelo fenômeno de representar, que segundo Foucault revelam relações de poder e definem as posições de sujeito dado o contexto.

O discurso segundo Foucault, como relatado por Hall, possibilita pensar o conhecimento como fundador de regras e práticas, que mediam relações de poder, ou ainda, “No que ele [Foucault] chamou de “relações de força, táticas e desenvolvimentos estratégicos” (Hall, 2016 p.79). Segundo Hall (2016), o autor “se concentrou na relação entre conhecimento e poder, e em como este funcionava dentro do que o filósofo chamou de aparato institucional e suas tecnologias (técnicas).” (Hall, 2016 p.86 grifo do autor) O que incluía uma variedade de elementos diversos, linguísticos e não linguísticos.

O conhecimento ligado ao poder não apenas assume a autoridade “da verdade”, como tem o condão de se fazer verdadeiro. Todo conhecimento, uma vez aplicado ao mundo real, tem efeitos reais, e nesse sentido, pelo

menos, “torna-se verdadeiro”. Conhecimento, quando usado para regular a conduta de outros, leva à constrição, à regulação e ao disciplinamento de práticas. [...] O conhecimento não opera no vácuo. Ele é posto ao trabalho, por certas tecnologias e estratégias de aplicação, em situações específicas, contextos históricos e regimes institucionais. (Hall, 2016 p.88-89)

O conhecimento materializa relações de poder que se constroem na concretude por meio de formações discursivas, que operam ações conduzidas estrategicamente para a produção dos sujeitos por meio da prática e da regulação institucional. A construção do sentido de “verdade”, operada pela hierarquia do conhecimento, é o âmago da formação discursiva que opera as práticas do sentido.

A questão do poder para Foucault, além de ser operada pela formação discursiva do conhecimento e da verdade, também foi situada por meio de uma nova concepção de poder, até então não discutida anteriormente em outros autores. Segundo a obra de Foucault o autor afirma que o poder circula, “O poder não irradia de cima para baixo, nem de uma única fonte ou lugar. Relações de poder permeiam todos os níveis da existência social e podem, portanto, ser encontradas operando em todos os campos da vida social” (Hall, 2016 p.90)

Pensar a atividade da representação pelo viés da obra foucaultiana, como Hall (2016) nos apresenta, é expandir o escopo da representação, ligando-o ao atravessamento das relações de poder e a relação que tem no corpo, por meio da reflexão do processo de produção do sujeito. “Obviamente, esse “corpo” não é simplesmente o corpo natural que todos os seres humanos sempre possuíram. Ele é produzido dentro do discurso, de acordo com as diferentes formações discursivas” (Hall, 2016 p.92), então, o olhar para o sujeito pela teoria de Foucault sugere que “o sujeito “é produzido no discurso.” (Hall, 2016 p.99).

Atribuir outros olhares para a atividade de representar na cultura significa complexificar a teoria da representação para além do sentido semiótico da linguagem, mas para as práticas da formação discursiva, Hall (2016) admite o sujeito como mediador da cultura do qual seu contexto o constrói a partir na noção de sujeito de Foucault, que parece ser produzido por meio do discurso em dois sentidos ou lugares diferentes.

Primeiro, o próprio discurso produz “sujeitos” — figuras que personificam formas particulares de conhecimento que o discurso produz. Esses sujeitos têm os atributos que poderíamos esperar, como definidos pelo discurso: o homem louco, a mulher histérica, o homossexual, o criminoso individualizado, e assim por diante. Essas figuras são específicas para regimes discursivos e períodos históricos determinados. O discurso também produz um lugar para o sujeito (ou seja, o leitor ou espectador, que também está “sujeito ao”

discurso), onde seus significados e entendimentos específicos fazem sentido. (Hall, 2016 p.100)

A teoria da representação por este viés, também construtivista, operada pela estratégia das relações de poder em práticas discursivas implica que a produção de sujeitos também produz *posições de sujeito*, de onde eles se tornam inteligíveis e produzem efeitos, em que é necessário a semelhança das posições para serem capazes de captar sentido. A seguir, apresentamos um fechamento para a teoria da representação como transmissão do sentido vista em Stuart Hall.

2.2.3 Representação

Na obra *Cultura e Representação* (2016) Hall enumera, a partir da teoria da representação de Foucault e sua leitura da obra “*Las meninas*” pintura de *Diego Velázquez (1656)*¹⁷, oito pontos que abordam termos gerais para pensar a análise da representação. Apresentamos então, de forma condensada, as qualidades que caracterizam a atividade de representar signos na cultura pelo ponto de vista da produção do sujeito.

Hall (2016 p.104) afirma sobre a pintura de Velásquez que “é uma pintura que nos diz algo sobre como a representação e o sujeito funcionam.” A ação de representar nos indica algo para além do reflexo do ato de imitar a realidade, de representar a “verdade”. Segundo Foucault, o sentido da representação é construído a partir do que se pode ver, mas também do que se pode observar, ou seja, a representação atua por meio do que está *presente* e o que está *ausente*. “A representação funciona tanto no que não é mostrado, quanto no que é mostrado.” (Hall, 2016 p.105)

O conceito da representação então depende do olhar do sujeito que o observa. Sobre o observador, é apontado que o sentido oscila pela forma que a imagem é observada, o sentido está sempre no processo de emergir (Hall, 2016). Desta maneira o sentido está sempre em transformação, portanto, qualquer sentido final é constantemente adiado. Ainda sobre o ponto de vista do observador, entendemos que a representação nos sujeita como espectadores.

¹⁷ Uma obra que retrata a família real espanhola e sua corte, a infanta Margarita Teresa, filha do rei Felipe IV da Espanha, rodeada por sua corte. A pintura desafia as convenções ao incluir o próprio pintor na obra e criar uma composição complexa que desafia os espectadores a questionar a natureza da representação ao incentivar uma interação com a perspectiva da obra.

O processo de observar é duplo, pois, enquanto espectadores, nos direcionamos para a obra e observamos pelo lado de fora. Mas, ao mesmo tempo, também nos projetamos para dentro do sentido da imagem quando olhamos. Somente nesta dupla relação, de observar a representação e projetar o sentido a partir do que se vê, que podemos contemplar uma leitura de sentido. Neste sentido Foucault afirma, a representação não possui sentido completo, “Ela só significa alguma coisa em relação ao espectador que está olhando para a imagem, e é ele que completa o sentido dela.” (Hall, 2016 p.106)

Estar no lugar de observar uma representação é criar um lugar de sujeição, uma posição de sujeito pelo lugar do espectador que o olha. Portanto, para investigar a construção da representação, demanda-se três pontos de vista para compreender a representação de seu sentido; 1. quem a observa e de onde observa, 2. quem cria ou produz a representação, e 3. para quem a representação é construída, parte da reflexão de quem é favorecido pela representação.

Destes três pontos, é possível pensar as relações de poder que estão em jogo entre o observador e a representação como forma de espelho ao transparecer o sentido por meio de quem a observa. Dentre os pensamentos críticos que essa leitura abrange para entender a construção de sentido na imagem, entendemos a qualidade que a teoria da representação possui enquanto um método de análise para compreender o sentido e os produtos do sujeito na cultura.

A segunda parte da obra *Cultura e Representação* (2016) localiza a teoria da representação numa análise com foco na representação racial, em que são apresentados exemplos da mídia dos regimes de imagem que tratam a questão da racialidade de forma estereotipada. Neste sentido, segundo as análises de Stuart Hall (2016), o fenômeno da representação está interconectado com questões da política da imagem, no sentido que, em sua obra são discutidas especificamente a questão racial mas a representação também contempla outras questões culturais.

O estudo da representação revela uma área de disputa pelos sentidos, valores e identidades, pela relação de mediar discursos de poder, que são propagados pelos meios no qual circulam (jornais, revistas, televisão, redes sociais, teatro, etc). Neste ponto, o que nos interessa é pensar também o conceito da representação pela produção da diferença, esta que pode categorizar a produção da diferença, da ideia de “Outro”, como o autor discute a questão da racialidade.

A diferença, segundo o autor, é a base da ordem simbólica do que chamamos de cultura. “As oposições binárias são cruciais para toda classificação porque é preciso estabelecer uma diferença clara entre as coisas a fim de classificá-las. [...] a “diferença” é fundamental para o significado cultural.” (Hall, 2016 p.156),

Ela pode ser tanto positiva quanto negativa. Por um lado, é necessária para a produção de significados, para a formação da língua e da cultura, para as identidades sociais e para a percepção subjetiva de si mesmo como um sujeito sexuado. Por outro, é, ao mesmo tempo, ameaçadora, um local de perigo, de sentimentos negativos, de divisões, de hostilidade e agressão dirigidas ao “Outro”. (Hall, 2016 p.160)

Hall (2016) aponta que pensar o fenômeno da representação pela questão da “diferença” é admitir o caráter ambivalente desta produção. Pois, a criação do significado, depende da diferença entre opostos. O autor nos atenta para a qualidade ambivalente da análise da atividade da representação, que, necessariamente, possui duas frentes de valor em seu sentido, aquilo que é mostrado e o que é omitido.

Vimos nesta segunda parte do capítulo, uma ampliação construtivista proposta por Hall (2016) do conceito da representação. Nesta abordagem, as relações de poder, a qualidade de quem e de onde se observa, como também os efeitos no sujeito são fatores consequentes do entendimento da representação como parte de uma estrutura de normas e regras convencionadas socialmente, esta que atribui sentido e valor aos signos, como também propaga discursos. A seguir, na última seção do capítulo, apresentamos alguns contornos construídos por meio da leitura da cultura.

2.3 A representação da Era Tecnológica na cultura pós-moderna

Neste capítulo teórico vimos até então a compreensão crítica do termo tecnologia. A abordagem apresentada visou a centralidade no trabalho e as consequentes qualidades de projeto que a noção de técnica envolve, estas estabelecidas por premissas que visam a leitura da contradição em relação aos fatores históricos. Entendemos que, por vezes, o termo é erroneamente interpretado por correntes teóricas e discursos disseminados na cultura pós-moderna, estas que atribuem ao termo uma natureza cientificista. Visto como uma ideologia da técnica, o mito na Ciência propaga a substantivação do entendimento de tecnologia e possui consequências na cultura.

Na substantivação, a tecnologia é compreendida como uma entidade soberana, que atribui hierarquia nas relações entre as ciências e as humanidades e ainda desumaniza as relações com a qualidade da técnica. Tal distanciamento compreende

a tecnologia como um sujeito com agência, ou seja, com a capacidade de agir de forma intencional e eficaz em um contexto, tendo então papel ativo nas interações sociais. Nesta chave, a representação da tecnologia se torna a de um monstro encarnado pela religião na Ciência, que contrapõem-se à sociedade.

A construção de sentido da ciência como encarnada na tecnologia faz parte do processo de significação da linguagem, como compreendemos no capítulo. Apresentamos as correntes de estudo do signo e a principal qualidade, sua construção socialmente convencionada por códigos, regras e normas. Pelos estudos culturais, vimos que o signo também opera sobre discursos, também produz práticas de vida, e delegam posições ao sujeito, produzindo o que convencionamos como verdade, dado seus contextos. Também sistematizamos alguns pontos de análise para refletir sobre as imbricações do lugar de espectador ou plateia, ao analisar e interpretar representações, que são índices dos valores na cultura.

Deste abundante estudo dos processos de produção humana de existência e sentido, retornamos à exposição feita anteriormente sobre o mito grego de Prometeu Acorrentado. Enquanto uma representação que constrói sentido e produz valores quanto a natureza humana, o mito grego é uma produção artística teatral que representa “verdades” através de uma metáfora antropomórfica sobre as qualidades humanas. Produz sentido ao explicar a desconhecida natureza humana, que herda dos deuses a potência da técnica, numa distinção em relação aos animais. A representação de Prometeu também elenca um discurso moral e ético, pela relação representação da desmedida da técnica que resulta num castigo dos deuses pela transgressão deferida por Prometeu.

Ademais, a releitura feita em o Prometeu Moderno ou Frankenstein, do qual a criatura monstruosa surge como um condensado dos anseios da humanidade em relação à era das grandes invenções, também é uma representação de seu tempo. O monstro de Frankenstein é um encarnado, em monstruosa forma, das questões ontológicas de seu tempo. Ainda sobre monstros, outra imagem que surge no estudo deste capítulo é a de Leviatã, que representa a soberania, o lugar de hierarquia que o monstro constrói nos imaginários, como representação de uma “monstruosa entidade natural” (Vieira Pinto, 2005, p.158), aquela ideologizada pela construção de sentido da Era Tecnológica.

O que essas representações têm em comum, para além de suas formas monstruosas, é que são dotadas de sentido e discursos sobre a questão da técnica,

justamente por refletirem sobre a questão da natureza. Nesta construção, a ideia de monstro surge como uma representação da natureza em reação à tecnologia, em oposição pela noção do artificial, do criado. Prosseguimos neste estudo, olhando para o signo do monstro por chaves de leitura cultura. Recorremos à sistematização delegada por Jeffrey Jerome Cohen e outros autores que compõem a obra *Monster Theory: Reading Culture* (1996).

Cohen (1996) pontua o signo do monstro como um vestígio para observar problemas dos estudos da cultura. O monstro, por ser uma representação vinda do imaginário, que de certa forma, não existe na concretude, mas representa abstrações da natureza humana. Desta noção, segundo Cohen sustenta-se o epítome da teoria do monstro, a ruptura entre o pensável e impensável. A sugestão do autor é que se todos somos monstros, por possuir essas construções no nosso imaginário, a premissa de sua obra é de aceitá-las como uma realidade aparente.

Segundo a leitura de Bahk (2013) sobre a obra de Cohen, se a existência dos monstros equivale à existência deles na nossa imaginação, seríamos a própria vinculação das imagens dos monstros, então somos a própria existência dos monstros. Além da reflexão sobre a materialidade dos monstros, estes signos ainda servem como a incorporação das nossas ansiedades - sobre história, sobre a identidade, sobre nossa própria humanidade, mesmo que os monstros ocupem majoritariamente o espaço da ficção. Cohen diz sobre os monstros e o imaginário:

Juntos, exploramos o que acontece quando a monstrosidade é levada à sério, como um modo de discurso cultural. Este exame envolve necessariamente como as múltiplas fronteiras (temporais, geográficas, corporais, tecnológicas) que constituem a "cultura" se tornam imbricadas na construção do monstro - uma categoria que é em si uma espécie de caso limite, uma versão extrema de marginalização, um abjeto dispositivo epistemológico básico para a mecânica da construção do desvio e da formação da identidade. (Cohen, 1996 p.viii-iv tradução livre do inglês)¹⁸

Vemos então que o monstro é um signo que se estabelece na fronteira do sentido, que desafia a norma e a prescrição cultural pela sua deformidade que desafia a ordem, é estabelecido pela reunião de partes indesejadas de uma identidade, se faz

¹⁸ Together, we explore what happens when monstrousness is taken seriously, as a mode of cultural discourse. This examination necessarily involves how the manifold boundaries (temporal, geographic, bodily, technological) that constitute "culture" become imbricated in the construction of the monster—a category that is itself a kind of limit case, an extreme version of marginalization, an abjecting epistemological device basic to the mechanics of deviance construction and identity formation.

pelo contra exemplo. Cohen então abre o livro com sete enumerações, postulados que abrangem as qualidades deste signo na cultura. Sendo eles:

I. O corpo do monstro é um corpo cultural: A afirmação nasce na encruzilhada metafórica, de um momento cultural que incorpora incerteza e indecisão. Segundo o autor, o “monstro habita a lacuna entre o tempo de convulsão que o criou e o momento que deve ser recebido para nascer de novo” (Cohen, 1996 p. 4), significando que a figura possui independência ao ser reinterpretada em um novo contexto histórico, social e cultural. O corpo do monstro incorpora qualidades como medo, desejo, ansiedade e fantasia, que dão vida e independência de existência, mas ainda refletem sua cultura.

II. O monstro sempre escapa: Enquanto houver motivos para a existência do monstro, Cohen (1996) afirma que o monstro persistirá, pois possui a qualidade de desaparecer para reaparecer em outro lugar ou tempo. Nesse sentido, o monstro é transcultural e transtemporal, cujo aparecimento e interpretação estão vinculados a um duplo ato de construção e reconstituição. O monstro é significativo porque sempre que reaparece, alerta-nos para um importante fenômeno social e cultural que precisa ser abordado. Seu reaparecimento chama a atenção para si mesmo, para nos fazer examiná-lo dentro do contexto histórico social, cultural e literário contemporâneo. O autor ilustra a ideia descrevendo o mito do vampiro, nos filmes *Nosferatu* (1922), *Drácula* (1992) e *Entrevista com um Vampiro* (1994), que se transformam a cada vez para refletir a questão contemporânea específica da época em que reaparece. Em cada uma dessas histórias o vampiro retorna, mas com roupas diferentes para ser lido contra o movimento social contemporâneo ou um evento histórico específico que o define.

III. O monstro é o prenúncio da crise de categorias: A natureza do monstro desafia a categorização, as leis científicas e a ordem racional. O monstro é uma representação disforme, não pode ser encapsulado em qualquer termo conceitual, é uma revolução na lógica do significado. O autor cita o alienígena do filme de Ridley Scott (1979), figura que desafia as leis naturais da evolução; é crustáceo, reptiliano e humanoide ao mesmo tempo. O monstro é um híbrido, perturbador com um corpo externamente incoerente que resiste às tentativas de inclusão em qualquer estruturação sistemática. Ao desafiar a natureza, questiona o modo binário de pensar e ser, no qual exige um repensar radical da fronteira e da normalidade.

IV. O monstro habita nos portões da diferença: O monstro representa o “Outro”, está fora, na diferença daquilo que é estabelecido como cultural, político, racial, econômico e sexualmente normativo. O autor cita a bíblia sobre os habitantes aborígenes de Canaã, que são vistos como gigantes ameaçadores, para justificar a colonização hebraica da Terra Prometida. Tal representação justifica o extermínio do monstruoso através de um ato discursado como heróico. Deste ponto, o autor traz momentos históricos no qual o discurso, que enfatiza a diferença, justifica os atos monstruosos; na França medieval, quando as cruzadas foram celebradas por transformarem os muçulmanos em caricaturas demoníacas que tornaram possível e admissível a anexação do Oriente pelo Ocidente. Nos EUA, os nativos americanos foram apresentados como selvagens irredimíveis e justificaram a colonização pelo Destino Manifesto. Os judeus foram alvo de deturpação xenófoba quando as comunidades queriam ser homogêneas e monolíticas. Ou seja, a diferença política ou ideológica têm sido um catalisador para uma representação monstruosa. Também cita figuras políticas que movem-se entre o monstro e o humano, pela violação dos tabus sexuais e a transgressão dos papéis de gênero. A diferença racial que também é frequentemente representada como monstruosa, que justificou políticas de exclusão e escravização. Aqui, o autor pontua que a “outra” cultura é fragmentada e depois recombinada, de forma a criar um o monstro. Seus criadores testemunham o fato de que poderia ter sido construído de forma não monstruosa.

V. O monstro polícia as fronteiras do possível: O monstro serve de parâmetro para os limites do desconhecido, no sentido que, o avanço na curiosidade do que está para além do possível, resulta na punição. O monstro representa a transgressão, as fronteiras como também as ameaças que atuam para limitar e validar a hierarquia.

VI. O medo do monstro é um tipo de desejo: O monstro possui uma força atrativa que tenta à práticas proibidas. Eles evocam fantasias, por isso a contínua popularidade cultural. A representação do monstro evoca a liberdade dos consensos que nos permite expressar nossas fantasias perversas de agressão, dominação e inversão. O monstro permite a formação de todos os tipos de identidades através de uma expressão segura que valida sua existência fora da ordem.

VII. O monstro está no limiar... do devir: O último postulado chama a atenção para o fato de que somos os criadores dos monstros, sendo uma representação que

possibilita o questionamento do que criamos e por que criamos, ou seja, é uma forma de perceber o mundo para reavaliar pressupostos culturais sobre o diferente.

O autor ainda sugere que os sete postulados apresentados são “quebráveis”, ou seja, estão sujeitos a mudanças de interpretações. Mas, de modo geral, os postulados interpretam a figura do monstro como recurso de linguagem para representar as diferenças e as relações com a humanidade por meio de suas incongruências em relação à natureza. Ainda sobre o signo do monstro, citamos a articulação da autora Donna Haraway (1992).

Haraway toma para sua finalidade a representação dos monstros ao salientar as estruturas da qual a figura descende por meio dos estudos culturais. Desta estrutura, atenta para a relação entre a natureza e o imaginário. A autora desconstrói a ideia de natureza que possuímos, como “mãe natureza”; de um lugar físico, caracterizado pela presença de uma paisagem com animais e plantas, que deve ser preservado e não violado, ou então de um código que se lê a matemática ou a biomedicina do universo, para a autora, a natureza está numa chave da noção por ela discutida de *artefactualismo*¹⁹. A natureza então é *topos*,

um retórico para consideração de temas comuns; a natureza é, estritamente, um lugar-comum. Nós nos voltamos para esse tema para ordenar nosso discurso, para compor nossa memória. [...] Neste sentido, a natureza é o lugar para reconstruir a cultura pública. A natureza também é um *tropos*, um tropo. É figura, construção, artefato, movimento, deslocamento. Natureza não pode preexistir à sua construção. Esta construção é baseada em um tipo particular de movimento – um tropos ou “virada”. Fiel ao grego, como tropos a natureza gira. (Haraway, 1992 p.296 tradução livre do inglês²⁰)

A teorização da autora nos incuti nova significação para a representação de natureza. Sua assimilação assume a noção construída da natureza, de que o objeto natureza só existe pela concepção humana que a cria e transforma a todo momento num movimento. Nesta concepção a autora assume a natureza como sendo uma

¹⁹ “o artefactualismo tem a natureza de redimensionar a observação e a localização para outro lugar de caráter especulativo factual, no qual o aspecto reflexivo estimula a abordagem para além do óbvio observado. O artefactualismo assim promove uma incursão óptica e tecnológica para modificar a personagem do drama biológico, pois a força tecnológica no mundo expande a visão tanto para o macro quanto para o micro, sem necessariamente priorizar a harmonia e a aproximação dos diferentes.” (Amitrano et al, 2024 p. 114)

²⁰ in the sense of a rhetorician's place or topic for consideration of common themes; nature is, strictly, a commonplace. We turn to this topic to order our discourse, to compose our memory. [...] In this sense, nature is the place to rebuild public culture. Nature is also a tropos, a trope. It is figure, construction, artifact, movement, displacement. Nature cannot pre-exist its construction. This construction is based on a particular kind of move— a tropos or “turn.”

idéia estética, ou seja, que possui construção na linguagem, e conseqüentemente, tenciona qualidades do discurso público.

Ao analisar a natureza e os problemas que envolvem a significação, a autora atenta para a conexão entre as construções bilaterais, entre o físico e o imaginado, entre o fato e a ficção, entre o imaginário e o artefato. Para a autora a natureza é então um lugar de conectividade que está sujeito a retórica e mudança de sentido. Por meio da semiótica, a autora discute os tensionamentos binários que dão sentido a uma estrutura de linguagem que se inicia na noção do natural, da natureza.

Apontando para o fator binário da cultura, por meio de sua exposição, Haraway (1992) defende a possibilidade de uma retórica que provém do discurso público, nesta ação, articula contra um imaginário de narrativas opressoras que fundamentam a linguagem, este inspirado na representação de um monstro. Mas ainda, Haraway, assume a entidade de incongruência que o monstro possibilita, enfatizando que deveríamos todos sermos monstros, no sentido de agenciar nossas próprias formas para além das construções binárias da natureza. Segundo a leitura de Amitrano e Oliveira:

A proposta do monstro de Donna Haraway convida o ser humano a ter novas relações com a natureza, e conseqüentemente as reelaborar. Sendo assim, as fronteiras apenas consolidam agências de estruturas interativas. Dessa maneira, a divisão humano e natureza são apenas ponto de partida para a produção de fábulas, cuja existência só tem de apresentar a diversidade circunstancial para desvelar a complexidade da vida. [...] O conceito, entretanto, parece indicar não apenas a finalidade interativa, mas uma interatividade se definindo e continuando na multiplicidade de construção de possibilidade com a ficção. Dessa maneira, o monstro de Haraway com Jacob, abraça a complexidade do mundo ao evitar a coordenação binária, através de uma rede infinita de relações e possibilidades, materiais e imateriais. (Amitrano et al, 2024 p. 115)

O instrumento de linguagem do monstro, sua representação, revela as relações para além das interações apenas biológicas de coisa ou posse relativas às noções modernas, estabelecidas neste lugar construído de natureza que se contrapõem à cultura. Ou seja, a autora aponta que o mito na Ciência, além do determinismo tecnológico, construiu um determinismo biológico e cultural. Desta construção, a representação do monstro enfatiza um olhar de conexão, em que não existem finais definitivos entre a cultura e a natureza, ambas são criações humanas que existem apenas em decorrência a própria existência humana, ou seja, descendem da mesma qualidade construída e convencionada por meio da técnica. Sobre essa proposição de leitura dos fenômenos culturais, diz Haraway:

Quando as devoções de crença no moderno são descartadas, ambos os membros dos pares binários entram em colapso um com o outro como em um buraco negro. Mas o que acontece com eles no buraco negro não é, por definição, visível do terreno comum da modernidade, do modernismo ou do pós-modernismo. Será necessário um superluminal SF que viaje para outro lugar para encontrar novos pontos de vista interessantes. Onde Latour e eu nos divertimos - Concorde fundamentalmente é que naquele poço gravitacional, no qual a Natureza e a Sociedade como transcendentais desapareceram, podem ser encontrados atores/actantes de muitos e maravilhosos tipos. Seus relacionamentos constituem o artefactualismo que estou tentando esboçar. (Haraway, 1992 p.330 tradução livre ²¹)

Haraway nomeia o *artefactualismo* como uma noção integrante da conectividade entre a natureza, cultura e a sociedade, que acopla a capacidade de produção humana, os atores que interagem neste sistema produtivo, e os monstros que também atuam em justaposição, e estão em constante troca de movimento e transformação. Desafiando as dualidades que tradicionalmente estruturam o pensamento ocidental, os monstros para Haraway são identidades fluidas e híbridas que nos inspiram quanto a categorias “naturais”, de gênero, raça e espécie. A autora nos convida a repensar o significado de ser humano em um mundo interconectado e tecnológico.

De forma geral, compreendemos na teorização deste capítulo sobre a ideologização da técnica, o conceito de representação e o signo do monstro como uma representação da produção de significado que concebe o pensável e o impensável na cultura. Pensemos agora no capítulo seguinte sobre a relação entre técnica e representação que a forma expressiva das marionetes produzem enquanto sentido e materialidade na cultura. Desta reflexão, olhamos para a metáfora que a marionete representa, aquela que abrange “o artifício do marionetista que produz ilusões e manipula o espectador, como também pode ser o corpo cuja máscara preserva a imagem” (Rancière, Bassas, 2024 p.91), desta reflexão intuimos o maravilhamento, um artifício produzido por meio do trabalho intencionado pela técnica, como vimos em Vieira Pinto (2005).

²¹ When the pieties of belief in the modern are dismissed, both members of the binary pairs collapse into each other as into a black hole. But what happens to them in the black hole is, by definition, not visible from the shared terrain of modernity, modernism, or postmodernism. It will take a superluminal SF journey into elsewhere to find the interesting new vantage points. Where Latour and I fundamentally agree is that in that gravity well, into which Nature and Society as transcendentals disappeared, are to be found actors/actants of many and wonderful kinds. Their relationships constitute the artifactualism I am trying to sketch.

3 MEDIAÇÃO E METÁFORA DA MARIONETE NO TEATRO

Neste terceiro capítulo, *Mediação e metáfora da marionete no teatro*, apresentamos a representação do boneco na arte teatral segundo sua historicidade de agência. Nesta reflexão escrevemos “marionete”, mas nos referimos às distintas formas possíveis de estilos e técnicas dos bonecos em geral: os bonecos de sombra, fantoches, bonecos de fio, bonecos de vara, dedoches, bonecos de luva, bonecos de ventríloquo, mamulengos, bonecos gigantes. De forma a construir o foco na mediação que as diferentes representações constroem enquanto linguagem artística, e também metáfora, nas culturas que circulam, e não nos aprofundarmos nos termos estéticos dos diferentes tipos de bonecos. A escolha do termo marionete intui-se na questão da mecânica e da manipulação que a palavra representa para nosso idioma. Na dissertação, essa exposição também busca estruturar um olhar para a análise da produção do sentido dos bonecos bestiais do espetáculo teatral de OCO do seguinte capítulo. No sentido que a compreensão da representação do boneco no teatro contribui para o entendimento da construção de sentido e de seu uso na obra analisada.

Este capítulo traz um panorama histórico breve sobre a produção material enquanto parte representante de uma interação com a cultura. Neste sentido, vemos a representação da marionete enquanto uma mediação de cultura do sagrado, e uma inspiração de metáfora simbólica sobre o movimento mecânico. A marionete, um duplo do humano, é um artefato com valor de representação visto em diferentes expressões de diferentes culturas ao longo do tempo. Além de ser uma produção mediadora de expressões, é também uma metáfora pela relação de sua materialidade de manipulação. Ao longo do capítulo, discutimos tais nuances com o objetivo de salientar as diferentes mediações que a representação dos bonecos possuem na cultura e no teatro, pelo olhar dos atravessamentos míticos, políticos, e estéticos.

Na primeira seção deste capítulo *O teatro de bonecos no Oriente e Ocidente* apresentamos brevemente a historicidade das principais tradições do teatro de bonecos e suas diferentes representações pelo planeta em diferentes culturas. Em linhas gerais vemos no Oriente, o uso do boneco associado ao ritual sagrado como representação do espírito encarnado e também como prática cultural de representação de narrativas épicas. Já no teatro de bonecos do Ocidente, vemos principalmente a recorrência de personagens com representações negociadas em

diferentes culturas, atrelados à vida no espaço público, onde os bonecos mediam a representação de personagens cômicos dotados de discursos sociais e políticos. De forma breve, apresentamos casos específicos dos bonecos utilizados como mediações de discursos políticos dos regimes nacional-socialistas. Citamos também algumas produções contemporâneas do caso dos bonecos de manipulação híbrida que renovam a nomenclatura para o *Teatro de animação*, como também a organização internacional da arte bonequeira.

Na segunda seção do capítulo *A marionete na renovação estética do século XX* citamos a questão da metáfora da marionete como inspiração para repensar a linguagem teatral contemporânea no trabalho do ator e atriz. Vemos que por meio da reflexão da representação da marionete, a hibridização da expressão teatral toma forma em experimentações marcantes que surgiram do contexto cultural de recusa às formas modernas de criação artística com primazia no texto. Por meio dos ecos dos *Simbolistas* na cena artística do teatro, apresentamos a produção elaborada por Alfred Jarry²², que frisou a representação do boneco na produção do corpo dos atores no espetáculo *Ubu Rei*. Apresentamos também a produção do balé triádico da *Bauhaus* que a partir do movimento mecanizado do corpo repensa a produção da forma e do movimento no espaço cênico. E por fim, apresentamos a produção teórica de Antonin Artaud²³ (1896 - 1948), figura dissidente do movimento Surrealista que apresenta em sua própria maneira um pensamento estético sobre a representação do duplo para a arte teatral.

3.1 O teatro de bonecos no Oriente e Ocidente

O primórdio da tradição teatral é datado com o início das civilizações humanas. Antes da forma que conhecemos do teatro nos palcos, a cena acontecia nos altares e nos festivais religiosos, junto a essas manifestações recursos teatrais eram utilizados para representar o contato e a homenagem com os deuses, como por meio da

²² Alfred Jarry (1873-1907) foi um escritor e dramaturgo francês, mais conhecido por sua obra "Ubu Rei", que marcou o início do teatro do absurdo e influenciou o surrealismo e o dadaísmo. Jarry era um precursor da vanguarda, combinando elementos de humor negro, nonsense e crítica social em suas obras. Seu estilo irreverente e sua abordagem subversiva desafiaram as convenções da literatura e do teatro da época.

²³ Antonin Artaud (1896 - 1948) foi um poeta, ator, escritor, dramaturgo, roteirista e diretor de teatro francês de aspirações anarquistas. Ligado fortemente ao surrealismo, foi expulso do movimento por ser contrário à filiação ao partido comunista.

máscara, vestimentas específicas ou objetos, como indicam as imagens inanimadas na cultura egípcia (Berthold, 2003, Amaral, 2007).

Pelos indícios das civilizações humanas de diferentes tempos e culturas, notamos que o ser humano sempre buscou reproduzir sua própria imagem. Como forma de criar ídolos e personalidades, as imagens tomam providência sagrada ao representar, e assim, afirmar o espírito de sua cultura. A criação da imagem como duplo humano toma diferentes materialidades, como a escultura, a pintura, os painéis, afrescos, a tapeçaria, etc. Segundo Ana Maria Amaral (2007) estas formas de expressão artística exibem simulacros estáticos, no entanto, algumas culturas iniciadas principalmente no oriente, representam simulacros integrados de movimento, como é o caso do teatro de bonecos.

O boneco evoca a construção de uma ilusão para o público espectador. Por meio da artimanha de seu movimento, é representado a *ânima* do objeto inanimado, o espírito de quem a transmite ao boneco (Carvalho, 2021). A qualidade “quimérica” do objeto inanimado, torna a arte bonequeira uma forma complexa e efêmera de estudo, pois sua expressão, seu movimento, é feito ao vivo, não deixando registros mas apenas vestígios da mecanicidade.

O estudo das marionetes reúne tradições passadas por gerações, e os indícios das materialidades abordam as limitações das formas de operacionalidade (Amaral, 2007). No português, não temos uma palavra exclusiva para diferenciar os bonecos do teatro de bonecos do entendimento do brinquedo “boneco” (como por exemplo no inglês podemos diferenciar *doll* de *puppet*), mas essencialmente, para serem considerados bonecos devem possuir mobilidade em sua forma a fim de serem manipulados pela energia consciente do ator-manipulador (Amaral, 2011 p.72). São imagens em movimento, que de maneira paradoxal se desenvolvem pelos gestos, onde

Sua essência é a ilusão. É o personagem real. É a negação, é matéria, e, ao mesmo tempo, é afirmação. É um desafio à inércia da matéria. Ambíguo por natureza, tem aspectos positivos e negativos. É dualidade: Enquanto animado, é espírito; enquanto inerte é matéria. Define-se por uma contradição: é ação, mas em si mesmo ele não tem movimentos. (Amaral, 2011 p. 75)

O teatro de bonecos é uma arte ambígua, pois sua expressão revela uma tensão entre a realidade e a ilusão. Embora os bonecos sejam inanimados, ganham vida através da manipulação e encenação, portanto está entre o ser e o não ser, a

manigância dos bonecos envolve o espectador pelo imaginário para a construção de representações antropomórficas.

Parte desta construção está na tradição de ocultar os meios de manipulação do movimento, como os fios da marionete ou o mecanismo da aparência de quem veste o fantoche, ou a vara que envolve o boneco. Além desta tradição, vemos que as imagens esculpidas nos primeiros bonecos abrangem representações miméticas do ser humano e de animais, fato que conecta-se com as narrativas destes personagens vinculadas ao gênero da poesia épica, das histórias de heróis (Amaral, 2007). Se não nestas exposições, vemos os bonecos sendo animados nos festivais sagrados como parte dos rituais que representam as divindades e fazem parte das cerimônias tradicionais (Amaral, 2011). O boneco é um duplo que evoca o mito, surge da expressão humana ritualística. Sua materialidade é agenciada com significante, o que admite a criação de um imaginário sagrado em relação a sua representação. Segundo Paulo Balardim,

Na evolução dessa relação com o sagrado, temos um largo histórico no qual o homem buscou ocultar tanto os mecanismos utilizados para mover os bonecos quanto a força ativa na sua manipulação. Tanto o processo de animação quanto o manipulador, em diversas culturas, tornaram-se tabus e esse conhecimento era destinado apenas para alguns escolhidos, aos quais era delegada a tarefa de intermediar e conduzir as negociações com o outro mundo. (Balardim, 2015 p.167)

A preservação do saber da manipulação e do ocultamento material dos meios de criação do movimento do boneco, contribui para o tom cerimonialista entre o público e a representação do sagrado criada pelo boneco. Tal característica torna-se uma qualidade intrínseca da linguagem dos bonecos que somente no século XX foi desafiada (Amaral, 2007). Vemos a seguir sobre as práticas na cultura do Oriente.

Na China as origens do teatro de boneco são remotas e vagas, cita-se um mestre bonequeiro *Yan*, que permeia mitos de seus perfeitos mecanismos invisíveis em 1000 a.C.. Ligado à ópera chinesa, os bonecos representam contos chineses da mitologia popular, eram apresentados em capítulos e tratavam de questões morais, patriotas, sobre fidelidade e sentimentos filiais (Amaral, 2011 p. 78). Os personagens representados nas obras eram figuras idosas, guerreiros, mulheres, e palhaços. Os espetáculos eram acompanhados de música ao vivo, instrumentos de percussão sopro e corda. Os tipos de bonecos eram de vara, fio, luva e sombras. As marionetes eram bonecos de mecanismos técnicos surpreendentes, o boneco chinês era uma

obra de escultura, pintura e técnica de mecanismos sofisticados, por vezes detalhados a ouro. Na Figura 1 vemos a produção de bonecos do teatro de sombras e seu mestre manipulador.

Figura 1 - O mestre Chang Te-ch'eng e seus bonecos de sombra com manipulação em vara



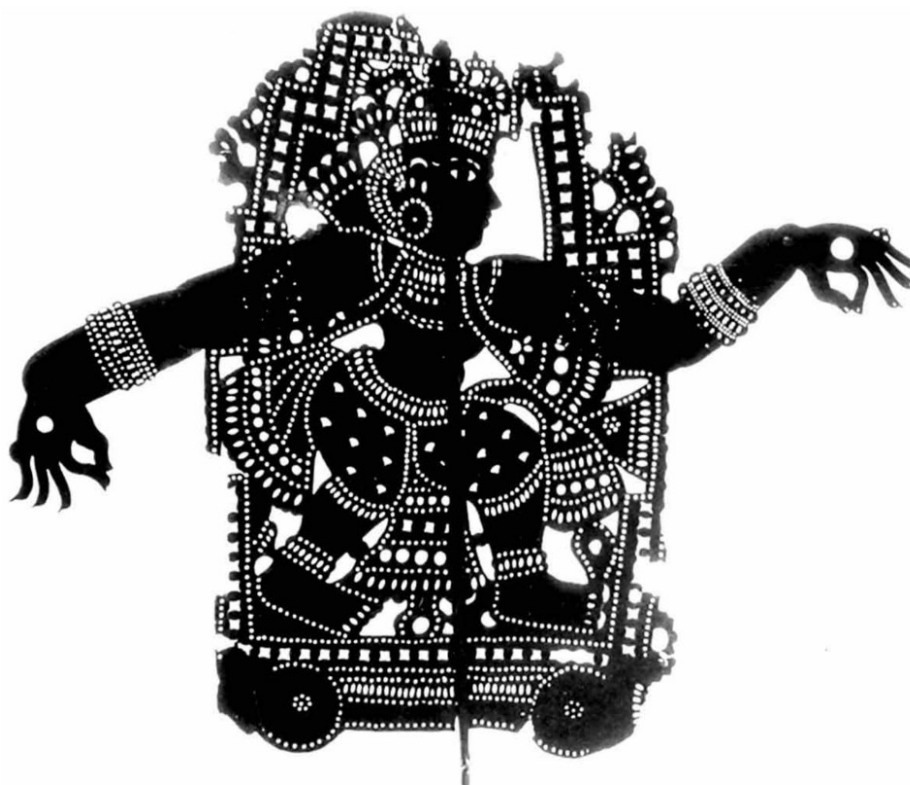
Fonte: Taiwan Panorama, 1989 Disponível em: <https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details?Guid=0c4aa130-37cb-4dd5-8c37-34f9aaba2c64&langId=3&CatId=8>

Na tradição chinesa, o boneco representava o meio de reencarnação de espíritos, e cabia ao bonequeiro controlá-los. Amaral relata o ritual de guardar o boneco, em que o manipulador cobria seu rosto com tecido e fechava o boneco em

caixas para que não fossem encarnados pelos espíritos. Na cultura, os bonequeiros manipuladores eram frequentemente requisitados a se apresentarem em cerimônias de exorcismo, e eram responsáveis pela limpeza espiritual dos ambientes (Amaral, 2011).

Na Índia, o teatro de bonecos remonta há pelo menos 200 anos a.C., a tradição dos bonecos é vinculada à religião. Têm-se também a tradição do Teatro de sombras, também vinculada ao cerimonial ritualístico e que ainda é representado até os dias atuais. *Adi Nat* teria sido o primeiro bonequeiro surgido da boca do Brahma. Entre mantras e orações, o ritual de oferta aos antepassados de flores, incenso e comida, mescla-se com o teatro épico que narra batalhas, viagens, eventos e a situação psicológicas de personagens tirada de dois poemas épicos hindus tradicionais: *Mahabharata* e *Ramayana* (Amaral, 2011 p.81). As principais figuras do teatro de sombras envolvem a lenda do príncipe Rama e da princesa Sita.

Figura 2 - Silhueta em couro do Teatro de Sombras Indiano



Fonte: Contractor, 2012

Os bonecos de sombra são tradicionalmente confeccionados em couro e trabalhados pela projeção de luz de lamparinas, candelabros e velas que produzem efeitos tremeluzentes e dão ao espetáculo uma atmosfera oscilante e vívida. As

cerimônias ocorrem ao ar livre, à noite e a narração é acompanhada por instrumentos e melodias.

Em Java, a principal ilha da Indonésia, a tradição do teatro de sombras é célebre por suas especificidades até hoje celebradas. Java é um território subjugado pela Índia, onde recebeu fortes influências culturais de seu colonizador, mas procurou sempre desenvolver suas próprias imagens e técnicas que ultrapassam o teatro da Índia (Figura 3). O teatro de sombras está conectado às práticas e sabedorias da cultura javanesa nesta chave. *Dalang* é o nome dado ao bonequeiro sacerdote da comunidade que transmite a cultura e a arte (Amaral, 2011 p.84).

Figura 3 -Momento de luta entre, respectivamente, um Ogro e Arjuna, dois personagens do teatro de sombras Javanes



Fonte: Tablet mag, 2024 Disponível em: <https://www.tabletmag.com/sections/arts-letters/articles/american-politics-shadow-puppetry>

A figura do Dalang também dirige as cerimônias e apresenta os espetáculos, essa posição de bonequeiro envolve também as práticas de poeta, músico e conselheiro, sendo uma pessoa de sabedoria da comunidade. Na cultura da Indonésia há um refrão frequente no discurso político, “*Quem é o dalang?*” ou então o marionetista, intuindo que sempre há um poder por trás do trono. Existem vários tipos de bonecos, denominados como *wayang*, palavra que significa iluminação, ilusão, e

fantasma²⁴. Primeiramente surgiu para evocar os antepassados em espíritos que voltavam na forma das figuras projetadas, mas posteriormente diversificou-se em bonecos de vara esculpido em madeira, os *wayang golek*, e também as figuras articuladas esculpidas em couro fino e ornadas com desenhos em traços, chamadas de *wayang purwa*.

As cerimônias tradicionais de Java acontecem no pôr do sol, os temas são sempre da luta do bem contra o mal e são divididas nas três fases da vida: a juventude, a maturidade e a sabedoria. Os espetáculos têm duração de dez a doze horas. Com respeito e veneração às figuras, o público se comporta de maneira descontraída, se emocionam, comem, dançam, conversam e dormem, sendo o importante a presença no culto para receber as vibrações do ambiente sintonizado com a vida superior. Os espetáculos são cerimônias de experiência transcendental de diversão e emoção, que reúnem a comunidade pelas narrativas dramáticas de batalha e a música que zela pelo acesso espiritual de seus antepassados. O canto *wayang* busca pela conexão com o superior, a aclamação é feita por meio dos bonecos, que representam nossa própria existência a serviço das energias superiores, no sentido que os bonecos estão para a noção dos nossos corpos ao que diz da presença do espírito divino. Os principais personagens são reis, cavaleiros, soldados, mulheres e os pequenos funcionários, tendo entre eles demônios e anjos (Amaral, 2011 p.89).

No Japão, tem-se notícia do teatro de bonecos a partir do século VIII, através de textos budistas. Os bonecos se chamavam *kugutsu*, uma palavra originalmente chinesa, no qual revela a influência dos mecanismos do Egito, levados à China e da China ao Japão (Amaral, 2011). Ligado às cerimônias xintoístas, é uma tradição que vive até hoje nos templos, principalmente do deus *Oshira*. Os bonecos, possesores dos espíritos, são bons ou maus, ligados aos festivais religiosos de diversão da comunidade, representam lendas tradicionais e populares, também são narradas e recitados poemas e lendas épicas. Com o passar do tempo, as apresentações ficaram sofisticadas e os bonecos cada vez mais produzidos. No apogeu do teatro de bonecos do Japão, no século XVII e XVIII a arte é tradicionalmente conhecida como *Bunraku*²⁵.

²⁴ Através do link é possível ver imagens das tradições do teatro de sombras javanes <https://www.youtube.com/watch?v=DQ3gUQI10pl>

²⁵ Neste link é possível ver dois tradicionais bonecos da arte Bunraku, onde são apresentados seus elaborados mecanismos de funcionamento datados daquela época <https://www.youtube.com/watch?v=f4G68civvo8&list=LL&index=14>

Existem três elementos básicos no teatro de bonecos japonês: a música, o narrador e o boneco, como podemos ver na Figura 4, a seguir:

Figura 4 - Os títeres com os bonecos, a narradora e música numa apresentação de Bunraku



Fonte: Bunraku, el teatro de títeres japonés S.D. Disponível em:
https://es.youinjapan.net/artes/bunraku.php#google_vignette

Uma figura importante desta época, é *Chikamatsu Monzaemon* (1653 - 1724), também conhecido como o Shakespeare do Japão, foi autor de peças transgressoras para o teatro de bonecos, sendo de dois tipos: as peças históricas ou *jidaimono*, e as peças do cotidiano, também conhecidas como tragédias burguesas ou *sewamono*. Junto com *Gidayu*, parceiro de trabalho e criador de estilo de narração cantada, produziram lendas épicas que relatam sobre a autocracia do Samurai e sua situação de casta militar no Japão que idealiza códigos morais. Baseadas no budismo, xintoísmo e confucionismo, essas peças revelam as contradições entre a elite do samurais e a burguesia japonesa,

Sob o ponto de vista material e econômico essas duas classes tinham características bem diferenciadas. Numa extraordinária simplicidade, noutra grande luxo refinamento. Características que se refletiram na cenografia do teatro de bonecos, que horas se apresentava com grande austeridade, hora com detalhes suntuosos. (Amaral, 2011 p.98)

O teatro de bonecos representa os contrastes entre os códigos morais e as condições de existência destas importantes castas para a cultura japonesa, além de narrar as tragédias que estas diferenças acometiam. Nestas obras, também eram representadas as classes sociais dos artesãos, comerciantes e pessoas de profissões

diversas. O principal tema do teatro de Chikamatsu é a emoção do povo, onde a crueldade humana é mostrada sem censura por meio do teatro de bonecos²⁶.

Com a morte do dramaturgo japonês, inovações técnicas tomaram a frente dos espectadores na qual os bonecos apresentavam mais interesse pelas novidades técnicas do que por seus conteúdos. Parte de suas peças foram adaptadas para o *Kabuki*, teatro popular de atores que se desenvolveu a partir das tradições dos bonecos do teatro *Bunraku*. Ainda hoje é representado como uma tradição histórica e cultural de fascínio pelas suas formas plásticas e visuais.

Quanto aos usos do boneco no Ocidente, pouco a pouco, os bonecos perdem o vínculo com o sentido etéreo e sagrado, e são usados como suporte contestatório de representar abordagens satíricas das diferenças sociais por meio de personagens célebres e caricatos (Balardim, 2015). Neste outro uso dos bonecos como forma de representação da realidade social e das construções de classe, vemos a cultura greco-romana e a *commedia dell'arte* e suas influências no Ocidente.

Amaral (2011) relata que no Ocidente a evolução dos bonecos é concomitante à evolução e ao uso da máscara, em que estão ligados historicamente aos atores cômicos do teatro popular grego e romano. Os mimos dóricos da Grécia antiga do século V a.C. tratavam dos assuntos da vida cotidiana, ridicularizavam as lendas sobre deuses e, mais tarde, satirizavam sobre os ritos cristãos. Esta forma teatral é caracterizada por representar o ser humano e suas relações de forma jocosa em relação às situações sociais e aos aspectos poéticos da existência nesta realidade. A relação com o divino, quando aparece, é apresentada pela fantasia, pelo grotesco ou às vezes até pelo monstruoso (Amaral, 2011 p.101).

Os bonequeiros dessa época produziam marionetes, como o marionetista *Potheinos*, que possui escritos sobre lotar o grande teatro de Dionísio na encosta sul de Atenas da Grécia Antiga. Além da relação com a máscara, há uma certa relação entre os mimos gregos e o teatro de bonecos, pelo trabalho em comum do gesto e da ação. Os mimos, por meio de máscaras ou bonecos, salientam suas habilidades acrobáticas para representar as tragédias (Amaral, 2011 p.102).

Mais tarde, no século VII em Roma vemos as mesmas afinidades entre bonecos e máscaras por meio da influência dos personagens da cultura greco-romana

²⁶ Neste link pode-se ter uma prévia da representação do teatro de bonecos japonês em sua totalidade estética <https://www.youtube.com/watch?v=1qcBSAwQVpw>

que são *Dosseniu*, *Pappus*, *Buccus* ou *Manducus* que se transformaram em personagens do teatro de bonecos popular europeu na conhecida *commedia dell'arte*. Outra forma teatral que transformou-se em influências na cultura ocidental foram as *atelanas*, termo que refere-se às pequenas farsas de personagens grotescas e estereotipadas de características bufonescas. Tratam de temas relacionados às farsas, às sátiras políticas e a um espírito crítico que desenvolve-se mais tarde nos espaços comuns dos feudos viajando pela Europa Oriental e o Oriente Médio influenciando as formas do teatro de bonecos.

Com a ascensão do cristianismo, surgem os primeiros dramas religiosos. Na época medieval, os mimos continuam suas dramatizações percorrendo cidades e vilas até o século XIV. Numa espécie de círculo menor, também representavam por meio da arte dos bonecos, dramas bíblicos em tom popular (Amaral, 2011). As representações religiosas tomaram conta das produções, tanto para dramaturgos, atores, como também para artistas plásticos, pintores e escultores. Na época medieval, o termo marionete aparece primeiramente no ocidente, para designar as pequenas imagens esculpidas em madeira da Virgem Maria, eram objetos de adoração das igrejas também chamadas de *Mariola*, *Marotti*, *Marotti*, *Marion* ou *Marionette* (Amaral, 2011).

Na Inglaterra do século XVI, o teatro de bonecos teve grande visibilidade por conta da repressão puritana que durante o período do Parlamento inglês, os teatros foram fechados por mandato de Oliver Cromwell. Consequentemente, somente os espetáculos de bonecos eram exibidos por serem considerados inócuos e ingênuos. Entretanto, com a medida, os bonecos começaram a representar outras imagens de tom satírico e contestatário desafiando as normas puritanas e atrelando novas representações aos bonecos. Segundo Amaral (2011 p.106) grandes nomes da literatura inglesa aparecem associados com a arte do teatro de bonecos, como dramaturgo Ben Jonson que assume a participação do boneco pela representação de desvios de conduta tipicamente humanos como a vadiagem, o comportamento sexual transgressor e roubo, associando os bonecos a construção social do eu, onde imitam e parodiam por meio da representação a mercantilização do caráter humano (Caton, 2013).

Ainda que tivesse os mimos e as farsas, a constante preocupação religiosa da idade média abrange os temas das obras deste período. Entretanto, vemos a dissidência da *commedia dell'arte*, que pela participação popular desencadeou em

jocosas e profanas desconstruções de protagonistas popularmente conhecidos como Arlequim e Pantaleão. Sobre a origem da *commedia dell'arte*, Amaral (2011) aponta que existem três teorias de autores distintos, respectivamente: Maurice Sand, Constantine Milchevsky, e Hermann Reich. Sem definições da origem exata, Amaral (2011) demonstra que muitas semelhanças são encontradas entre os mimos gregos, as farsas atelanas e a *commedia dell'arte*. Segundo a autora, a primeira teoria relata que foi a partir das farsas romanas que a *commedia dell'arte* se formou numa linha contínua de atores e mímicos que deram continuidade representando pelo tempo. A outra teoria remonta que foi por meio da raiz dos comediantes italianos que formaram pelo estudo clássico da tendência satírica do teatro da Renascença. A terceira, evoca que foi por meio da permanência da figura de Pulcinella do teatro de sombras e da mímica surgida na Turquia. Pois, no teatro de bonecos, Pulcinella representa semelhanças entre o personagem heroico popular turco do teatro de sombras de *Karagoz*, o que revela talvez a continuidade do trabalho dos mimos no Oriente.

A perda pelo interesse e o esgotamento dos temas bíblicos, levou os marionetistas profissionais a abandonarem os teatros e os salões e passarem a atuar nas ruas, praças e feiras a partir do século XVII. Fato acarreta numa maior distribuição e negociação das representações com o público, segundo Amaral (2011). Vê-se a correspondência de personagens de diferentes localidades, mas que representam simbolicamente os personagens arquetípicos de fantoches que contam o repertório tradicional de histórias. Ao estudar a figura de *Kasper* ou *Kasperl*, personagem cruel, ingênuo e engraçado que teria surgido na Áustria no século XVII, mas também é reconhecido na Alemanha, Alcure (2022) alega que,

Pode-se dizer que, em termos de características formais e elementos de jogo, há correspondência entre o *Kasper* alemão e outros personagens populares semelhantes, como o Kasperek (tcheco), o Guignol (francês), o *Petrushka* (russo), o *Karagöz* (turco), o *Punch* (inglês), o *Dom Roberto* (português), entre outros. Vale lembrar que todos são personagens cômicos e em técnicas de luva, exceto o *Karagöz*, que é uma figura do teatro de sombra. (Alcure, 2022 p.3)

Há correspondência também entre os personagens populares de: *Pulcinella* da Itália e *Punch* da Inglaterra, um bufão escandaloso que satiriza os costumes e intromete-se em cenas sérias de forma irônica (Amaral, 2011). O Guignol citado pela autora data do século XIX da França, é um boneco de luva criado por volta de 1808 por Laurent Mourguet (1769 - 1844) trabalhador da seda. Personagem pitoresco e de língua afiada que vive aventuras, usa expressões para denunciar a injustiça social,

ficando ao lado das pessoas comuns. (Patrimoine Lyon, s.d.). Revelam tradições culturais e sociais de expressão europeia da figura masculina que representa o espírito do povo, a irreverência pela liberdade e justiça por meio do riso e da sátira.

A partir do século XVIII e XIX, uma tradição um tanto inconsciente, segundo Jurkowski (1989), foi estabelecida de performances com bonecos para crianças. Anteriormente, era uma forma artística para todas as idades e classes sociais, o teatro para a corte e o teatro popular dava espaço para os bonecos representarem o mesmo repertório para diferentes classes de audiência. Desta tradição, por vezes uma categorização pejorativa reduz a linguagem teatral bonequeira a uma forma de arte infantil. Entretanto, vários autores retratam a expressão dos bonecos como presente nos palcos de diferentes culturas, e ainda reivindicam uma busca pela formalização da pesquisa e da linguagem artística dos bonecos (Alcure, 2022 p.3).

O teatro de bonecos é considerado um gênero vinculado ao teatro, por suas características indissociáveis; pela sua forma desenvolvida do trabalho em grupo ou coletivo, apresentado ao vivo no espaço e tempo, e pela relação com o público (Jurkowski, 1989 p. 27-28). A expressão artística dos bonecos elabora tanto para uma linguagem popular, quanto para uma forma sofisticada de arte (Jurkowski, 1989 p.31), faz da mais antiga das organizações teatrais, a UNIMA - *Union Internationale de la Marionnette* - que reúne bonequeiros de todos continentes, criada em Praga no início do século XX, em 1929, revela

o fato dos marionetistas terem sido os primeiros a sentir essa necessidade de cooperação através de uma organização, talvez venha do fato do teatro de bonecos ter sido sempre um teatro ambulante, e viajar desenvolve a apreciação e o respeito pelo mundo e suas diferentes culturas (Jurkowski, 2008 apud Amaral, 2011 p.121).

A qualidade cambiante da arte dos bonecos traz desafios quanto a efemeridade e os registros da pesquisa de bonecos, mas também acrescenta a qualidade de cooperação e união entre culturas e criadores de bonecos, como a UNIMA representa enquanto organização internacional. A organização conta desde 2010 também com a *WEPA - World Encyclopedia of Puppetry Arts*, uma enciclopédia mundial de artes de marionetas virtual, com acesso em três idiomas inglês, francês e espanhol, no qual é possível encontrar um repositório de pesquisa vasto quanto às formas tradicionais de expressão dos bonecos de todo o mundo.

No Brasil, a tradição do teatro de bonecos remete à cultura popular, como os Mamulengos, principalmente no estado de Pernambuco, ou como conhecido em

outras regiões como *João Redondo e Calunga (no Rio Grande do Norte); Babau (na Paraíba e Pernambuco); Casemiro Coco (no Ceará e no Maranhão)*. Os bonecos sofrem influências mútuas no norte e nordeste do Brasil, e estão ligados às festas religiosas organizadas pelas paróquias que contemplam a encenação de personagens célebres por meio de apresentações de Mamulengo, ao que parece, haviam começado ainda no século XIX (Brochado, 2018). Ainda sobre os mamulengos:

Entre os personagens mais conhecidos que aparecem estão, por um lado, Benedito, o Negro, muito modesto mas ao mesmo tempo muito astuto, e, por outro lado, o capitão João Redondo, patrão e arrogante escudeiro rural, representante político poder. Estas duas figuras poderiam aparecer com outros nomes como Nego Tião, Professor Tiridá, Cabo 70 ou Simão. Por outro lado, Quitéria é o nome mais dado à personagem feminina. Percebe-se a semelhança entre estas personagens emblemáticas e as dos teatros de marionetas europeus, como Pulcinella, Polichinelle, Punch, Kasperl ou Guignol, no facto de desempenharem uma função semelhante, de sátira ou mesmo de subversão. (WEPA, s.d. <https://wepa.unima.org/en/mamulengo/>)

Vemos então, também correspondências nas representações no teatro de bonecos brasileiro do norte e nordeste do Brasil em relação aos célebres personagens apresentados. O mamulengo também incorpora algumas figuras mitológicas, ou até mesmo, elementos medievais como o Diabo, os vampiros, a Morte e a Alma dos Mortos (Brochado, 2018).

3.1.1 O boneco como mediação política no século XX

No século XX, além de grandes solistas, companhias de teatro de bonecos, e edifícios teatrais construídos para a arte bonequeira, vemos a manifestação desta linguagem teatral na mídia televisiva. Também há casos do uso dos bonecos como mediações de discursos políticos na Europa e Eurásia.

Amaral (2011) apresenta Sergei Obraztsov (1901-1992), artista bonequeiro russo que foi expoente na estruturação do trabalho de bonecos na então União Soviética. Em 1931, foi fundador e diretor do *Teatro Central de Bonecos de Moscou*. Em 1935 a companhia atrelada ao teatro teve grande reconhecimento com a obra “A mando do Pike”²⁷ (tradução livre de “By the Pike’s Command”, WEPA, s.d.). Até então a companhia de Obraztsov era de viajantes, mas com notoriedade da obra ganham o

²⁷ *At the Pike’s Behest*, tradução também vista, é um *folktale* - conto popular russo transmitido oralmente ao longo das gerações. Conta a história de um agente aposentado que é convocado para sua última missão, mistura suspense, ação e reviravoltas numa aventura dinâmica. Ele é recrutado por uma misteriosa organização governamental para localizar e neutralizar um perigoso grupo terrorista que ameaça desestabilizar o mundo. Conforme a missão avança, ele descobre segredos sombrios que o deixam em dúvida sobre quem realmente são seus aliados.

espaço teatral para sediar o trabalho da companhia. Ao lado de outros trabalhos importantes teatristas na produção russa, o trabalho de Obraztsov é considerado parte das descobertas do século XX.

Para o teatro de animação, Obraztsov é considerado um inventor da estética pelo questionamento da representação da voz do boneco, confrontando a tradição de bonecos russa, onde a voz caracteriza tradições formada pela sequência ritmada e caricata difundida na tradição popular, o ator ao trabalhar com bonecos afirma que seus bonecos “se recusavam a falar” (Irlandini, 2018 p.95). Embora ele mesmo fosse um ator cantor de ópera russa, ou seja, não possuía dificuldades para reproduzir as sonoridades, ainda questionava a qualidade estética da representação do boneco, alegando que “o boneco foi criado para mover-se” (Obraztsov apud Irlandini, 2018 p.95), Obraztsov foca então na essência do boneco - o movimento, em vez da mimetização da voz. Em sua perspectiva, a reprodução da voz no boneco parece limitante pela semântica das palavras, então valoriza o trabalho de pantomima no boneco, e adota a estrutura da voz, quando usada pelo ator, para narrar, ou seja, no uso em terceira pessoa.

Sua influência foi tanta que criou-se o *Teatro Obraztsov*, lugar onde as tradições estabelecidas por Obraztsov e as tendências modernas do teatro de marionetes são harmoniosamente combinadas. O edifício teatral ainda hoje é considerado o maior teatro de bonecos, segundo Amaral (2011) possui duas salas, uma direcionada ao público infantil com mais de 1000 lugares e outra para adultos com capacidade para 500 lugares. As sessões são diárias, onde são adaptados e exibidos clássicos e contemporâneos, o edifício e a companhia de teatro possui mais de 350 funcionários, uma biblioteca e o *Museu de Marionetes Teatrais* (Puppet RU s.d.).

Segundo a vivência de Ana Maria Amaral no *XII Festival Internacional da UNIMA* em Moscou de 1976, é devido à política de valorização da arte teatral de bonecos nos países socialistas que subsidia-se essa forma de arte como parte do sistema educativo, com a finalidade de representar a cultura. O Estado financia a fidelidade dos artistas bonequeiros para produzir obras que representam os valores socialistas (Amaral, 2011 p.136). Neste sentido, outra pesquisa nos auxilia nas reflexões sobre a linguagem da arte dos bonecos e sua capacidade de ser uma tecnologia de representação com finalidades voltadas para a disseminação de discursos políticos.

Adriana Schneider Alcure (2022) pesquisa o *Kaspertheater*, uma produção do *Reichinstitut für Puppenspiel* - Instituto de Teatro de Bonecos do Reich, criado em 1938. Além das propagandas no rádio, em audiovisual e os cartazes, a exibição de peças de bonecos fez parte como um meio midiático de propaganda nazista de massa, baseada nos programas político-pedagógico durante o Nacional-Socialismo na Alemanha. Segundo Alcure (2022) o instituto tinha como objetivo a coordenação, o controle e a promoção de bonequeiros amadores e profissionais, que eram orientados a partir de manuais e pequenas distribuições de coleções de bonecos, sobre qual conteúdo e estética deveriam apresentar. Eram apresentados nos *fronts* de combate, por soldados e prisioneiros de guerra.

Por meio da apropriação do personagem tradicional da cultura alemã *Kasper* foram criadas representações antissemitas e pró-expansionistas do Império Alemão. A escolha da apropriação do personagem *Kasper* envolve as características da tradição de sua representação; o arquétipo contestatário, livre, anárquico, aberto à improvisação, que insinua conexão emocional com o público por articular um sentido coletivo em suas revoltas. De forma geral, seu caráter cômico revela ética e sentido político progressista (Alcure, 2022 p.12). Alcure (2022) aponta para as relações entre a arte e a política e compreende a profundidade dos dispositivos e das técnicas do teatro de bonecos como meio de afeto do imaginário social e de legitimação das produções da cultura popular. Em suas palavras

A questão é desconcertante porque contrapõe a eficácia do teatro de bonecos, sua linguagem ingênua, seu aparato técnico simples, seus modestos custos de produção e circulação aos espetáculos, desfiles e rituais grandiosos para as massas, muito utilizados naquele contexto. As pesquisas críticas sobre tais dispositivos de propaganda estão, em sua maioria, focadas na utilização de meios midiáticos mais exemplares como o cinema e a rádio, além dos espetáculos cívicos e de formas teatrais para as massas, como o *Thingspiel* (Niven, 2000). O teatro de bonecos não é, de forma geral mencionado. (Alcure, 2022 p.4)

A autora manifesta a desvalorização e associação pejorativa da linguagem artística do boneco como sendo inferior, relativa à produção para um público infantil, estereotipada como ingênua e indigna de formalização de estudo como uma linguagem teatral. Entretanto, neste estudo a autora mostra o teatro de bonecos pela “operacionalidade dessa linguagem teatral, mas também sobre o sistema social no qual esteve imerso” (Alcure, 2022 p.9), ou seja, a ação da apropriação da representação mostra a produção cultural popular e o símbolo de coletividade que a

imagem já possuía, *Kasper* então torna-se meio de persuasão discursiva. Desta perversão de valores, do conteúdo e não da forma, vemos que

o *Kaspertheater*, como matéria de cultura, pode ser considerado um *fato social total* nos termos de Marcel Mauss (2003, p.187), pois, nele: [...] *exprimem-se, de uma só vez, as mais diversas instituições: religiosas, jurídicas e morais - estas políticas e familiares ao mesmo tempo - ; econômicas - estas supondo formas particulares de produção e do consumo, ou melhor, do fornecimento e da distribuição -; sem contar os fenômenos estéticos em que resultam esses fatos e os fenômenos morfológicos que essas instituições manifestam* (Alcure, 2022 p.9 grifo da autora)

O tradicional teatro de bonecos, como o *Kaspertheater*, é um fenômeno que envolve múltiplas dimensões da vida social, incluindo aspecto material, simbólico e cultural. Como um *fato social total*, como alega Alcure (2022) por meio de Mauss (2003), reflete as várias facetas de manifestação e significado que a linguagem do teatro de bonecos afeta. Para a autora, localizar as relações sociais e o período histórico no qual é representado, é percorrer a trajetória que os valores e discursos mediados pela representação da obra transformam-se em suas operações.

No Ocidente, não existem grandes esquemas de companhias estatais que financiem o trabalho de bonecos como vimos anteriormente nos regimes políticos. As companhias de bonequeiros são pequenas, formadas por três a quatro pessoas que confeccionam, produzem e encenam as peças. Nos Estados Unidos a tradição do teatro de bonecos vem de influências europeias, entretanto, nos anos 60 e 70 a TV americana popularizou largamente a produção de bonecos com a produção de shows na televisão, como os *Muppets* e *Vila Sésamo*.

Destas representações dos bonecos em shows televisivos, vemos que tal inspiração remete também a produção brasileira, principalmente no canal da TV Cultura com os shows de *Cocoricó* e *Castelo Ratimbum* que também alcançam o público infantil. No Brasil, também a *Associação Brasileira de Teatro de Bonecos - ABTB* foi criada em 1973, em comunicação com a UNIMA para a sindicalização de pautas dos bonequeiros e para a preservação da memória do teatro de bonecos tradicional brasileiro.

O Brasil já foi sede mundial da organização mundial, como consta na Revista Mamulengo (1976) a negociação para uma mudança da sede da Unima prevista para o ano seguinte. O fato motivador nesta época era o Brasil ter o maior número de associados, fato que muito revela sobre a extensão do Brasil em território, mas também demonstra o teatro de bonecos como parte da cultura brasileira. Neste

sentido, vemos nesta edição da Revista Mamulengo uma seção sobre o incentivo financeiro da UNESCO (*Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura*) para o teatro de bonecos nos países em desenvolvimento, através de concordâncias com os departamentos culturais e educacionais e o patrocínio da UNIMA, a forma artística é considerada útil e progressista, para os decorrentes itens:

1. Pela introdução de valores culturais e morais, cooperação e conscientização da fraternidade universal através dos bonecos na educação.
2. Pela sua importância como arte audiovisual.
3. Como recurso de comunicação de massa - incluindo televisão.
4. Como terapia psicofísica.
5. Como propaganda.
6. Como diversão pura.
7. Propaganda do bem-estar civil e social.
8. Pela propagação dos bonecos através de seminários e festivais.
9. Pelo convite encorajamento de visitas de grupos estrangeiros a fim de estimular os artistas locais. (Revista mamulengo, 1976 p.17)

Sobre a qualidade social que o teatro de bonecos media, ainda pontuamos que a arte bonequeira, está associada às tradições das comunidades que ainda permanecem, como no norte e nordeste do Brasil. Desta produção cultural vemos que os bonequeiros são pessoas humildes de uma faixa carente da população, a autora aponta que essa qualidade não é apenas do Brasil, mas de maneira geral, o teatro de bonecos tradicional parece estar ligado às regiões economicamente carentes, onde oportunidade de empregos é quase inexistente e as influências do mundo contemporâneo são raramente notadas, mas ainda a arte bonequeira reproduz os valores culturais (Amaral, 2007 p.57). Ainda pontuamos que a expressão do teatro de bonecos *Mamulengo* tomou reconhecimento como patrimônio histórico e cultural recentemente em 2014 (Brochado, 2018).

3.1.2 O teatro de animação

A partir dos anos 90, a terminologia *Teatro de bonecos* passou a ser revista por seus criadores. A reflexão sugere como “reduzidora do potencial expressivo e limitadora das criações artísticas investigativas. Afim de dar conta da ampliação dessas possibilidades criativas, novas terminologias foram cunhadas no Brasil” (Balardim, 2015 p. 169), então uma nova terminologia que pensa o trabalho do ator animador foi criada, o *Teatro de Animação*. Com o intuito de expandir a linguagem dos bonecos e pensar a manipulação dos bonecos, e

tendências experimentais que buscam um sentido mais amplo na animação teatral, experimentando novos jogos relacionais entre atores, bonecos, objetos de cena e outras linguagens, em situações heterogêneas, segundo a

definição de que o teatro de animação heterógeno é aquele em que o boneco não é mais o elemento dominante e sim um componente entre outros (Jurkowski, 2008, p.15 apud Balardim, 2015 p.173)

Surge então, nas artes cênicas uma tendência que seria a fusão entre o ator, a mímica e o teatro de bonecos, juntamente com as artes visuais, a música e a cenografia. Balardim (2015) cita que “ ‘o teatro de animação deve tornar vivo, ao invés de reproduzir o vivo’, ele deve ‘estabelecer circuitos de relações sonoras/visuais e sinestésicas’ ” (Costa, 2011, p.46 apud Balardim 2015 p.172),

a qual pode reverberar em distintas funções exercidas simultaneamente; ocupando espaços imaginários sobrepostos; comportando-se ao mesmo tempo como dois corpos diferentes que coexistem, simulando duas autonomias alternadamente; ou, ainda constituindo um sujeito múltiplo a partir da associação de elementos. (Balardim, 2015 p.174)

Assim, podemos pensar que no teatro de bonecos contemporâneo a quebra com a norma, até então empregada na arte bonequeira, de esconder e tornar invisível a imagem do manipulador por meio de artifícios diversos. Agora, a aparição do manipulador é desafiada por novas formas de apresentar a relação entre ator manipulador e boneco (Balardim, 2015). A presença de atores visíveis que contracenam com a manipulação dos bonecos ou então com objetos animados, agora cria novas construções e possibilidades de abordar personagens, fato que revigora o emprego das técnicas e a relação desta com o espaço cênico.

O entendimento contemporâneo do teatro de animação, possibilita novos usos dramáticos através de metáforas visuais e da fisicalidade da arte bonequeira. O manipulador agora torna-se *ator-manipulador* (Amaral, 2011) ou *ator-bonequeiro* (Adam, 2018), no qual parte de seu feitiço é apresentar e animar o boneco, mas ainda manter a distância dramática entre o bonequeiro e a sua personagem.

A distância entre o intérprete e o objeto pode ser construída de diferentes formas. Sobre a relação entre bonequeiro e o boneco, o que vale é o jogo de tensões que é criado à vista do espectador para estabelecer o maravilhamento da ilusão, “a fé ingênua “na circunstância proposta” ” (Jurkowski, 2008 apud Adam, 2018 p.147). Para que a ilusão seja aparentemente verídica, Marthe Adam (2018), questiona, comenta sobre o que se transfere pelo bonequeiro transfere para a personagem, além das ações impostas pela encenação,

Dar a vida, dar a respiração, animar o boneco, “manipulá-lo”, dar-lhe uma alma. É claro que essas ideias de teor filosófico correspondem a certa verdade, pois assim que dá movimento e intenção para o boneco, o bonequeiro lhe dá aparência de vida. De modo mais pragmático, a

interpretação de uma personagem impõe que lhe transmitamos um pensamento lógico que faz, por exemplo, com que o seu olhar, ao pousar em alguém ou em algo, não seja apenas um olhar técnico, e sim uma observação ativa provida de entendimento, de emoção e de vivência (Adam, 2018 p.148)

O papel do ator bonequeiro consiste em tornar visível o pensamento próprio do boneco, de representar sua consciência enquanto um objeto dotado de vida. O boneco deve mover-se como um corpo, deve respirar, olhar e andar. Mas, ainda, a representação dos bonecos devem passar por construções fictícias, de expressões de características próprias, não-reais ou fantasiosas. Ana Maria Amaral (2007) aponta que a linguagem não naturalista dos bonecos, é uma estratégia para aproximar as criações dos bonecos de finalidades expressivas, “Teatro não é vida. Quanto menos real mais próximo da essência que se pretende representar” (Amaral, 2007 p. 24). Neste sentido, apresentamos alguns nomes que renovaram a linguagem do boneco.

O trabalho do marionetista alemão Albrecht Roser (1922-2011), une o design e a arte bonequeira. Antes de se dedicar às marionetes, era designer gráfico. Aprendeu a arte bonequeira com Fritz Herbert Bross, e “reconheceu o potencial artístico dos novos princípios de design desenvolvidos naquela época.” (WEPA, s.d. tradução livre). Inspirado na estética trágica dos palhaços e pierrôs, apresentou seu trabalho *Gustaf und sein Ensemble* (Gustav e seu conjunto), clássico que demonstra a sensibilidade e poesia da ilusão para adultos como também crianças (Amaral, 2011 p.131.) Com a intenção de estabelecer o teatro de marionetes como forma de arte, Albrecht Roser, juntamente com Werner Knoedgen, criaram em 1983 o *Studiengang Figurentheater* (Curso de Estudos em Teatro de Figuras) na *Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart* (Universidade Estadual de Música e Artes Cênicas Stuttgart). Também participou da fundação da FITZ! Zentrum für Figurentheater (FITZ! Centro de Teatro de Figuras) em Stuttgart.

Amaral (2011) também cita o ator francês Yves Joly (1908 - 2013), sua paixão por bonecos começou em 1937, quando viu *Fausto* do marionetista alemão *Max Jacob* na *Exposition Internationale des Arts et Techniques dans la Vie Moderne* (Exposição Internacional dedicada à Arte e Tecnologia na Vida Moderna). Em 1939, durante a Segunda Guerra Mundial, foi prisioneiro e distraiu seus companheiros com marionetes criadas de materiais das enfermarias. Mais tarde, criou sua própria companhia e o espetáculo *La Fille à l'anneau d'or* (A Menina do Anel de Ouro), em que inovou com a estética dos bonecos ao manter os manipuladores dos bonecos à vista. “Aos poucos, Yves Joly foi retirando os cenários e cenários para que o boneco se tornasse o

verdadeiro foco da peça, que ele montou sobre um fundo preto, com um único volume e uma cor.” (WEPA, s.d. tradução livre)

A *Classe Morta* (1975) trabalho do artista polonês Tadeusz Kantor, em que uma versão filmada foi produzida por Andrzej Wajda (figura 5), se estabelece nas fronteiras do teatro e da performance ao construir um diálogo entre os atores manipuladores e os bonecos. Longe do teatro verbal dramático, propõe um composto de série de cenas breves que apresenta atores velhos e junto aos seus corpos bonecos que se movimentam segundo suas manipulações. Os bonecos junto aos atores manipuladores representam suas crianças interiores. A ação se passa numa escola, mas esta é representada de forma grotesca, numa espécie de ruína. A maquiagem usada pelos atores representa também o clima fúnebre entre o espaço, o gesto do corpo mecanizado, e os corpos dos bonecos tentando desesperadamente retornar às cadeiras da escola.

Figura 5 - Frame da obra A classe morta (1975) de Tadeusz Kantor



Fonte: <https://kultura.onet.pl/film/wiadomosci/zrekonstruowana-cyfrowo-umarla-klasa-tadeusza-kantora-na-dvd/7pdcnb0>

A perturbação se constrói na relação híbrida entre bonecos e atores, pela simultaneidade que representam dois tempos diferentes, o da criança e do adulto. Como vemos nesta obra, o trabalho surge junto com o manifesto *O teatro da morte* que sugere que “a vida só pode ser apresentada na arte pela falta de vida e pelo recurso à morte [...]”, para o autor Hans-Thies Lehmann é considerado um dos precursores do teatro pós-dramático (Fernandes, 2016 p.119). Neste sentido, vemos que o boneco pensado no teatro de animação, parte como um recurso de

representação para além de sua própria linguagem, comunica um duplo para gerar novo sentido.

Citamos o trabalho da artista plástica e bonequeira Natacha Belova, nascida na Rússia, é artista autodidata, vive e trabalha na Bélgica desde 1995 como figurinista, cenógrafa e marionetista. Trabalha com cerca de vinte diretores e com várias companhias de diferentes países, sendo especialista em marionetes contemporâneas. Desenvolve um trabalho rebuscado sobre a anatomia, o peso e as articulações no estudo e confecção dos bonecos e máscaras²⁸. Junto de Tita Iacobelli, marionetista chilena, criaram sua companhia Belova-Iacobelli e dão também workshops pelo mundo (Rossin, 2020).

Apontamos que o trabalho de Belova foi inspiração para o desenvolvimento dos bonecos de OCO (2019), dada a orientação de Naiara Luiza Bastos, artista bonequeira que vivenciou o processo de criação de Belova em um workshop e a partir desta vivência auxilia a produção dos bonecos de Scheffler como consultora de formas animadas. Entre seus trabalhos mais conhecidos está o boneco híbrido, onde os corpos do boneco e do titereiro se combinam em uma única unidade - figura x. Como um fantoche de braço humano, o boneco é preso à cintura do marionetista e suas pernas e mãos tornam-se as do boneco.

²⁸ Neste link é possível assistir a curta gravação de seu processo de produção em um oficina dada em 2014 - <https://www.youtube.com/watch?v=bnbfUPoMhg>

Figura 6 - Boneco híbrido de Natacha Belova em *La brèche: Une Tribu Collectif*



Fonte: Belova, 2020 <https://www.dev.belova.be/portfolio/liliom-2-2/>

Nesta forma de animação aparente, vemos a qualidade da atriz-manipuladora numa representação de neutralização de sua presença, numa espécie de não ser. “Neutralizar significa anular-se, eliminar qualquer resquício da própria personalidade e do próprio corpo, para deixar que o objeto-personagem imponha sua vontade sobre o corpo vencido do ator-manipulador” (Balardim, 2004 p.89 apud Medeiros, 2008). O ator manipulador nesse caso é um corpo presente mas desprendido da imagem de seu corpo, projeta-se no objeto como outro corpo (Medeiros, 2008).

Apresentado as principais tradições do teatro de bonecos, visto a historicidade dos bonecos no Ocidente e Oriente, como também seu uso como mediação de representações que produzem discursos políticos e olhares para a cultura, vimos que o boneco inspira um novo campo de produção dentro das possibilidades sensíveis do teatro. Para além da palavra e do drama, mas pensando o teatro a partir da encenação, das relações entre atores e objetos, entre gesto e representação. Segundo Amaral (2011 p.244) o teatro de formas animadas, ou teatro de animação é uma área considerada como evolução do teatro de bonecos, mas ainda sua expressão confina um jogo mais complexo.

O teatro de formas animadas articula o objeto, o ator, a máscara, o boneco, em sua amplitude de figuras, para além da imagem humana. Apresenta essa variedade de expressões dramáticas em diferentes modulações, sendo um campo vasto, de possibilidades inúmeras. Neste momento, o teatro se volta para uma revisita ao estudo da ação, do símbolo e do gesto. As formas condensam uma amplitude de expressões possíveis a serem animadas, de objetos a formas abstratas, e tratam a representação extra cotidiana que assume manifestações a nível simbólico no ato de produzir seu movimento. Segundo a autora,

O que devemos deixar claro é que a magia que os simulacros do ser humano despertam, por mais perfeitos que sejam, se não vierem acompanhados de um forte conteúdo emocional, toda técnica neles colocada, cai no vazio. Mesmo que os movimentos sejam perfeitos, a cópia só é convincente se por trás dela existir sentido humano. Existe uma diferença entre movimento mecânico e movimento intencional (Amaral, 2007 p.49)

Neste sentido, vemos que a produção do teatro de formas animadas, por parte é uma técnica produzida por meio de sua materialidade e confecção, mas a criação só acessa sua finalidade ao representar uma expressão de sentido humano. A questão da sensibilidade é construída por meio da intenção produzida pelo ator manipulador, para além da forma animada, é uma mediação que se constrói pela representação de uma imagem numa interação com o público.

O teatro de formas animadas ou de animação se estabelece numa volta à teatralidade primitiva, na qual a imagem se coloca ao nível do texto. Contudo, esta forma de linguagem não dispõe de tradição, mas Amaral (2007) aponta para a qualidade desta arte, cuja essência é o movimento, que quando animadas se tornam símbolos, e sua dramaturgia se transformam em metáforas, sendo esta a linguagem do teatro de formas animadas.

Observa-se que a forma e o movimento estão interligados, sendo o movimento determinado pela estrutura da forma. Além disso, o movimento criado pela animação representa a conscientização da forma, que passa a ser além de uma mecanização do movimento, mas uma expressão de sua consciência, de forma a revelar então aspectos psíquicos, além de físicos da forma. Seguimos, nestas relações, para o afunilamento da segunda parte do capítulo três.

3.2 A marionete na renovação estética teatral do século XX

“Toda obra de arte é filha de seu tempo” pontua o expressionista Kandinsky (1996 p.27). O artista diz que, tentar reproduzir obras de outro tempo é aniquilar a própria alma inerente à produção artística. Neste sentido, vemos nesta seção, alguns apontamentos da produção teatral do século XX, que a partir do espírito da época influenciam uma hibridização da linguagem teatral e inspiram a produção contemporânea do fazer teatral. Desta conduta, a marionete se torna uma metáfora da representação ideal sobre o trabalho do ator/atriz em relação ao olhar do encenador. Deste apontamento, vemos também a ênfase nos valores estéticos do modelo mecânico, que afetam o pensamento sobre o estudo do corpo, e também a experimentação e produção no teatro.

Além da relação com o mecânico, o olhar de movimentos artísticos que repensam os modelos de criação em função da política de seus contextos, também produzem novos insights para a linguagem teatral. Como visto no *Simbolismo*, movimento literário que decorre de um mal-estar da cultura, do sentimento ambíguo entre o discurso materialista positivista e a concretude da vida moderna. Neste movimento, a arte literária busca questionamentos esotéricos em epistemologias orientais que contam com a aparência sensível, o que se contrapõem às afinidades do ceticismo moderno ocidental. É um período de produção literária que marcou entre 1885 e 1895, especialmente em Paris por seu aspecto cosmopolita, mas que implica em outras influências artísticas que ressoam e preparam um determinado clima internacional, “propício aos subseqüentes grupos de vanguarda: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo” (Balakian, 1985 p.15) este que por sua vez reflete aspirações na produção da performance e do teatro.

No teatro, tais movimentos refletem numa atitude de desafiar as formas realistas e naturalistas da dramaturgia, esta que por sua vez até então possuíam a primazia no texto. Nesta renovação estética, a produção da totalidade do espetáculo toma foco. A criação de intencionalidades para a produção das tecnologias da cena: a cenografia, sonoplastia e iluminação torna novos meios de expressar o lirismo associado a temas abstratos, não apenas no conflito do drama (Garcia, 1997), mas numa busca a fim de alcançar efeitos mais unificados para um “teatro total” como indica Craig (Kodi, 2024). Desta época, vemos também que nas vanguardas das Artes visuais, a linguagem teatral é um meio privilegiado de expandir os movimentos para

acessar públicos e reverberar os discursos políticos, no sentido que por meio de exposições dos ideais das vanguardas feitas em espaços públicos, o tom performático emerge como parte da cena artística.

Surge a tradição com a ruptura, que tem por objetivo duas atitudes que perpassam pelo gesto e pela produção artística; “chocar e inovar: dois princípios fundamentais das vanguardas” (Garcia, 1997). Deste cenário das vanguardas, especialmente da Surrealista, a figura de Antonin Artaud dissidente do movimento é central para repensar os vícios e tendências ocidentais que o teatro até então abordava como modelo numa tentativa de retomar com o teatro para uma genuína expressão com o espírito do espectador. Foi excluído do grupo em 1926, e produz suas próprias reflexões considerando a linguagem do teatro. “É, porém, com Artaud que temos, do ponto de vista do teatro, a relação mais significativa.” (Garcia, 1997 p. 77). Vejamos a seguir a reflexão sobre a representação da marionete neste contexto.

3.2.1 O símbolo da marionete no teatro simbolista

Os atributos sobre a metáfora da marionete no teatro foram primeiramente refletidos por Heinrich von Kleist (1777 - 1811). O autor escreve uma reflexão que se estabelece por meio de um diálogo entre um dançarino e o narrador no texto *Sobre o teatro de marionetes* (1993). A reflexão se reforça pela expressão de imagens e representações, neste ensaio, são apresentadas as diferenças entre o trabalho corporal de um dançarino, e os movimentos operados por uma marionete. Desta reflexão, as diferentes essências dos movimentos são apresentados.

Sobre o movimento da marionete, para que aconteça faz-se necessário que o centro de gravidade do boneco se movimente para que, como pêndulos, seus membros se movam em seus próprios limites. Uma espécie de dança se cria com as reações entre o manipulador e a gravidade, Kleist aponta para certo trabalho maquinal que não requer muita arte do titereiro, ou seja, “a esfera de seus movimentos [da marionete] é bastante limitada” (Kleist, 1993 p.29). Já, sobre o movimento do dançarino, que é intencionado a partir do próprio trabalho do corpo, o chão, é usado para repousar e recuperar o fôlego do movimento que se faz em constante desafios com a gravidade, nas palavras do autor:

“êsses bonecos têm a vantagem de serem anti-graves. Nada sabem da inércia da matéria, esta propriedade, a mais antipódica à dança, porque a força que os ergue no ar é maior que a força que os mantêm agrilhoados à

terra. [...]Os títeres necessitam apenas do chão, como os elfos, para tocá-los e revivificar o impulso dos membros, pelo instante de detenção; nós precisamos do dêle para repousar e nêle e nos recuperarmos do esforço da dança; um momento que evidentemente não é em si dança, e com o qual nada se pode fazer, exceto fazê-lo desaparecer, se possível” (Kleist, 1993 p.31)

A diferença em relação ao trabalho com a gravidade da marionete e do bailarino, faz da representação da marionete uma imagem de paradoxo. Em certa forma, nos confunde os sentidos e metaforiza uma relação com manipulador que transmite os movimentos, trazendo certa relação com o superior, que comanda os movimentos. Pela metáfora da marionete, Kleist (1993) nos apresenta e também nos faz pensar através de imagens o conflito entre o corpo e o espírito, a imagem da representação paradoxal da marionete, possui um limite entre ter e possuir consciência - por ser manipulada por alguém.

A marionete como representação de metáfora, então nos transmite conhecimento, é uma representação jocosa da tragédia humana, por simular um duplo que se constrói à sua própria maneira (Silva, 2023 p.91). Silva (2023) aponta para a qualidade reflexiva que o texto de Kleist possui enquanto criação de uma visualidade por meio do diálogo entre o bailarino e o narrador. Torna visível a técnica que perpassa as diferentes representações da marionete e do bailarino, assim como também explicita a questão da beleza, que a expressão artística da dança possui em seu desafio em relação a gravidade. Nestas construções, a linguagem também se faz presente por meio das imagens que insurgem no texto, e as representações salientam conhecimentos das diferentes naturezas dos movimentos (Silva, 2023).

Em outro sentido, escreve Eleanora Rapp sobre um possível ideal inalcançável que a marionete representa para o trabalho do ator,

Quando falavam do valor estético da marionete, os românticos pensavam claramente nela como um ator virtual: poderíamos chegar ao ponto de dizer que eles tinham a sua própria teoria da super-marionete. Nem sempre estavam satisfeitos com atores “ao vivo”, que frequentemente encontravam motivados por ambições pessoais, infiéis às intenções do autor e excessivamente influenciados por métodos de encenação tradicionais e ultrapassados: “... mas a marionete, uma excelente criatura mecânica, supera todas as lições humanas biológicas e individuais e aparece diante de nós como um artista de primeira classe, especialmente no burlesco e na comédia” (Jurkowski, 1989 p.7 tradução livre do inglês ²⁹ grifo do autor)

²⁹ *When they spoke of the aesthetic value of the puppet, the Romantics clearly thought of it as a virtual actor: one could go so far as to say that they had their own theory of the über-marionette. They were not always satisfied with 'live' actors whom they frequently found motivated by personal ambition, unfaithful to the author's intentions and over-influenced by traditional, out-moded methods of staging:*

A criatura mecânica representa um novo ideal para a construção do gesto do ator no palco, no teatro do século XIX e XX, o boneco torna-se um símbolo de uma nova perspectiva de trabalho para o encenador. Segundo Kleist (Jurkowski, 1989), por meio da carência de consciência própria do boneco, em oposição à autoconsciência do ego do bailarino, o boneco encarna o título de performer de primeira categoria pela qualidade pura de seu gesto.

Quase 100 anos mais tarde, Edward Gordon Craig (1872 - 1966) ator, cenógrafo, produtor e diretor de teatro inglês retorna para tal reflexão numa tentativa de aplicabilidade na prática teatral. Jurkowski (1989) aponta para a similaridade entre Kleist e Craig, no sentido que suas ideias reinventam uma nova forma para abordar o trabalho teatral, que sem dúvida, abre caminhos para as abordagens contemporâneas no teatro. O conceito de *über-marionette* - *super marionete* de Craig trata da marionete como um símbolo de criação e utopia, a marionete então metaforiza a despersonalização da figura humana do ator.

Como 'Sr. C.' de Kleist, Craig acreditava que "o boneco é a cartilha do ator". O boneco é capaz de ajudar o ator a superar o 'clichê realista' e encontrar o caminho para uma nova forma de gesto e expressão com capacidades expressivas próprias, o teatro de marionetas deve muito a Craig, pois este lhe deu novos rumos. [...] Referindo-se à manipulação do boneco, ele [Craig] afirmou: "Você não se move, você se deixa mover: essa é a arte."

O renascimento do teatro de bonecos hoje se deve em grande parte a Gordon Craig. Suas idéias foram desenvolvidas por outros escritores e na prática dos titereiros deste século. (Jurkowski, 1989 p.14 tradução livre do inglês) ³⁰

O boneco é a representação da máquina do ator, em que as qualidades poéticas intrínsecas à sua materialidade e linguagem, agora são inspiração para a produção do ator e atriz. Para Craig o teatro é ação, ou seja, é uma arte independente da literatura (Kodi, 2024 p.75), onde o gesto está ligado à prosa, à dança, e à poesia. Neste sentido, assinala a importância da direção teatral em que a marionete não é

"... but the marionette, an excellent mechanical creature, overcomes all biological and individual human limitations and appears before us as a first class performer, especially in burlesque and comedy" writes Eleanora Rapp

³⁰ Like Kleist's 'Mr C.' Craig believed that "the puppet is the actor's primer". The puppet is able to help the actor overcome the 'realistic cliché' and find the way to a new form of gesture and expression. He recognised however that the puppet was also itself, with its own expressive capabilities. The puppet theatre owes Craig much, as he gave it new directions. He advised that it should rid itself of the old practice of the imitation of actors' theatre, saying "everything is Creation as in Poetry"... Like Kleist he recognised the puppet's intrinsic value, found only if its own mechanical features are respected. Referring to puppet manipulation he stated:

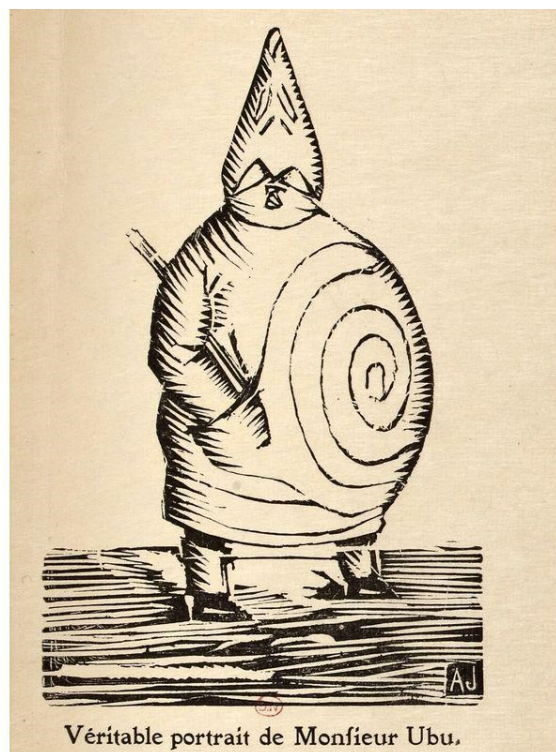
"You don't move it, you let it move: that's the art."

The renaissance of puppetry today is owed to a large extent to Gordon Craig. His ideas were developed by other writers, and in the practice of puppeteers of this century.

entendida no sentido caricatural apenas, como aparece no teatro popular, mas no sentido cerimonial do oriente, ligado às suas origens ritualísticas (Amaral, 2011 p. 180).

Desta noção e momento de efervescência em novos lançamentos a linguagem teatral, o trabalho de Alfred Jarry (1873 - 1907) é pivotal com a montagem de *Ubu Rei*. O poeta, romancista e dramaturgo simbolista francês, possuía a familiaridade e o deleite com o teatro de bonecos. Nesta importante montagem para o século XX, transpõe a linguagem do boneco para o ator em cena, ou seja, aplica a representação caricata que enfatiza o gesto, em cena com atores. Jarry adaptou a linguagem do boneco para o corpo humano do ator, criou uma abertura para o trabalho do ator e rompeu com a representação realista e naturalista vista no teatro tradicional até então.

Figura 7 - Xilogravura desenhada por Alfred Jarry do personagem Pai Ubu



Fonte: Disponível em: <https://www.themorgan.org/exhibitions/online/jarry/5>

A representação do personagem *Pai Ubu* sintetiza seu desejo de desenvolver um Teatro Abstrato, livre de psicologismos e cenários realistas, onde usa da alegoria dos bonecos para criar uma linguagem autônoma e poética para os atores.

Um ator-máscara requer uma voz-máscara. Pode-se pensar a relação entre voz e máscara em Jarry a partir do seu personagem Ubu. Jarry concebe personagens tipos que remetem a uma essência de caráter, e à tal essência, há uma essência da voz. Ubu é o arquétipo do burguês, tirano, egoísta, cruel,

covarde. Muitas das suas características estão presentes nos tipos dos bonecos tradicionais como o Punch inglês, o Pulcinella italiano, o Kasperle alemão, o Guignol francês. (Irlandini, 2011 p.110)

Vemos que Jarry incorpora algumas características do teatro tradicional dos bonecos para repensar a atuação dos atores, o ator-máscara entende um novo tipo de ator, que empresta a linguagem da marionete para a criação de um corpo plástico humano. “O ator adapta o seu rosto ao da personagem. Ele deveria adaptar todo o seu corpo do mesmo modo.” (Jarry, 1996, p. 210 apud Irlandini, 2011 p.110). Ou seja, a representação do ator deve reverberar por todo o corpo, o que também inclui a voz como caracterização de uma máscara.

Segundo Amaral (2011 p.179) a montagem de Ubu rei em 1896 abriu brechas para as deformidades, a anarquia, e o absurdo das representações do protótipo de ditador e grotesco que a representação de Pai Ubu demonstra.

Figura 8 - Pai ubu e seus soldados numa produção do TUT de 2008



Fonte: Scheffler, 2009 UBU REI – DO TEXTO FRANCÊS AOS PALCOS CURITIBANOS

Um caminho novo se abriu, também pavimentado por Arthur Symons, que após a estreia da montagem escreveu um artigo intitulado *Apologia da marionete*, no qual fez críticas explícitas ao naturalismo exagerado dos atores e menciona o boneco como sendo o meio mais direto de expressão artística, como também o mais poético.

Amaral apresenta as relações dos pensamentos inovadores propostos pelas vanguardas artísticas do século XX, que contribuíram para a liberação da linguagem tradicional do teatro, deste momento de experimentações, ainda antecedentes ao que hoje compreendemos como a área de abrangência do teatro de formas animadas, vemos indícios de novas formas que trabalham o conteúdo da arte como autenticamente político. Ana Maria Amaral diz:

Se Jarry e Craig foram os principais precursores do teatro de vanguarda do século XX, é com os futuristas que esse movimento depois melhor se configura. Quase todas as tentativas de liberação da linguagem tradicional tem suas origens no movimento futurista. Antes de McLuhan, Marinetti compreendeu que “o meio é a mensagem”, isto é, não importa o *que* se tem a dizer, mas mais importante é *como* o dizemos. (Amaral, 2011 p.183 grifo da autora)

Garcia (1997) demonstra que a experimentação do teatro futurista antecede os *happenings*³¹, onde o trabalho “teatralizado” mostra novas configurações com a expressão do corpo. Neste sentido, vemos a participação da mídia teatral no tom performativo das manifestações das vanguardas artísticas, como também objetos que tomam forma por si mesmos na cena, pois pela primeira vez são apresentados separados dos corpos que encenam, representam as máquinas da cultura do início do século XX (Amaral, 2011 p.186), como em *As Mãos* (Le Mani) de Marinetti e Bruno Corra. Sobre as preocupações dramáticas com objeto em cena, Amaral (2011) também cita o trabalho de Vladimir Maiakovski (1893 - 1930), que anteriormente ao uso de Filippo Marinetti, o fundador do movimento futurista, já representava na vanguarda teatral russa o uso de objetos em cena retratados como expressões em si, que tangibiliza a materialização de emoções, de construir no mundo exterior o mundo interior, em metáforas encenadas pelos próprios objetos.

³¹ Criado no fim dos anos 50 pelo americano Allan Kaprow para designar uma forma de arte que combina artes visuais e as artes cênicas mas sem texto e premissas de representação, busca por meio da obra aproximar o espectador para participar da cena proposta pelo artista, neste aspecto se diferencia da performance pela relação com o público. Sem separações entre o público e o espetáculo, acontece em tempo real e em interações reais. (Freitas, 2017)

3.2.2 O balé triádico da Bauhaus

A mecanização do movimento também influencia a produção da linguagem teatral dentro da escola de Design alemã da Bauhaus. A escola tinha uma importante fusão entre Arte e Arquitetura, por meio do trabalho desenvolvido em ateliers com materiais brutos e a sistematização estética do estudo da forma em relação a função, conhecido como *Gestalt*. Segundo o arquiteto Hubert Hoffmann a *Bauhaus* seria a “oficina do futuro” pelos próximos 300 anos, assim como foi a influência do renascentismo para a produção estética e cultural.

Motivado pelo complexo de ideias do *Modernismo*, atribui a cultura, a ética, e a visão social do *Funcionalismo*, o que mais tarde consagrou-se como o *Estilo Internacional*. Nas diferentes frentes de estudo e criação da Bauhaus segundo seus espaços de criação, sendo eles:

1 . *Ateliê de Artes Plásticas*: Focado em pintura, escultura e outras formas de arte visual, este ateliê explorava o uso da cor, forma e materiais.

2. *Ateliê de Design de Produto (Metal, Madeira, Vidro, Têxteis)*: Esses ateliês tinham o objetivo de ensinar o design de objetos utilitários e industriais, como móveis, utensílios domésticos e produtos em geral.

3. *Ateliê de Tipografia e Tipografia Gráfica*: Este ateliê abordava a criação de fontes, cartazes e design gráfico, sendo essencial para o desenvolvimento do design visual moderno.

4. *Ateliê de Arquitetura*: Envolve o estudo e a prática da arquitetura moderna, com ênfase na integração de arte, design e função, formando o futuro da arquitetura contemporânea.

5. *Ateliê de Cores e Materiais*: Este espaço dedicava-se à experimentação com cores e materiais para desenvolvimento de novos conceitos no design e na arte.

6. *Ateliê de Cenografia*: Focado em design de cenários para teatro, sendo um ponto de convergência entre arte e performance.

O trabalho desenvolvido para o teatro resultou em uma notória construção para o teatro anti-naturalista. Os primeiros anos da escola em Weimar³² demonstram o trabalho que esteticamente caracteriza o conjunto da simplicidade crua, a falta de

³² A Bauhaus atuou durante quatorze anos, passou por três etapas diferentes: a fase expressionista (1919-1927) em Weimar, sob a direção de Walter Gropius, a fase do formalismo construtivista (1927-1929), com Hannes Meyer, em Dessau e, finalmente, a fase do racionalismo radical com ênfase na produção (1929-1933), antes de ser fechada pelos nazistas em 1933 pela acusação de disseminar princípios anti-germânicos e produzir uma arte degenerada (Trimingham, 2011).

decoração e “acima de tudo, uma abordagem aparentemente estritamente analítica mostrada nas danças de Schlemmer em Dessau” (Trimingham, 2011 p.7 traduzido do inglês³³).

Figura 9 - O movimento mecanizado das danças de Schlemmer



Fonte: Disponível em: ['Oskar Schlemmer. The Dancing Artist' at Pompidou-Metz | METALOCUS](#)

Além da mecanização do movimento, vê-se elementos estéticos que buscam por uma padronização das formas e descaracterização do corpo humano, numa criação de substrato uniforme por meio do uso de máscaras e figurinos. O Balé Triádico (*Das Triadische Ballet*) - figura 10 mostra os objetivos e intenções de Oskar Schlemmer (1888-1943), professor do departamento de escultura que teve importante influência no pensamento do espaço cênico para a produção teatral da Bauhaus.

O Ballet Triádico é composto por três departamentos, que possuem uma estrutura de cenas de dança tipicamente projetadas, variando de piadas a cenas sérias. O primeiro é um estilo alegre e burlesco com display amarelo limão palco, o segundo festivo em palco rosa e o terceiro tipo místico-fantástico em um palco negro. As 12 danças diferentes, em 18 trajés diferentes, três pessoas dançam alternadamente: dois bailarinos e uma bailarina. Os trajés são parcialmente feitos de algodão peças de tecido,

³³ “above all, an apparently strictly analytical approach shown in Schlemmer’s Dessau dances.”

(Trimingham, 2011 p.14 tradução livre do inglês³⁶). A autora Trimingham (2011) aponta para o trabalho desenvolvido por Oskar Schlemmer na Bauhaus, como um momento seminal no século XX para o desenvolvimento de abordagens posteriores relativas ao teatro, à dança e à performance.

O estudo do espaço, em seu ponto de vista, é entendido pelas possibilidades da experiência corporal, do movimento na extensão de altura, largura e profundidade como linha das possibilidades do gesto, nas relações entre superfície e corpo.

Estas artes – arquitetura, escultura, pintura – são imóveis; eles são um movimento capturado em um momento.[...] Pode ser uma deficiência, especialmente na era do movimento aparecem, que é a maior vantagem dessas artes. O palco, no entanto, como local para eventos temporais, oferece movimento de forma e cor; inicialmente em sua forma primária como móvel, formas individuais coloridas ou não, lineares, planas ou tridimensionais, mesmo espaço móvel mutável e arquitetura transformável à estrutura. Tal jogo caleidoscópico, infinitamente variável, ordenado em um curso regular, seria - em teoria - o estágio absoluto. Da perspectiva deste organismo, o ser humano, o de alma, seria aquela mecânica proibida. Ele estaria no comando como “o maquinista perfeito”. (Schlemmer, Moholy-Nagy, 1925 p. 12 tradução livre do alemão ³⁷)

As possibilidades de movimento entre corpo, espaço, formas geométricas e mecânicas da figura humana criaram limites de mecanização e abstração, essas que compunham relações entre a parte pelo todo e o todo pelas partes criando potências relacionadas entre si. Schlemmer também reabilitou o uso da máscara, esquecida no teatro realista e naturalista, e então de diferentes materiais transformou os atores e bailarinos em arquiteturas móveis (Amaral, 2011).

³⁶ “explored mechanical stage devices and puppetry. [...] puppetry and the manipulation of objects on stage enabled visual artists, [...] to engage with performance.”

³⁷ *Diese Künste — Architektur, Plastik, Malerei — sind unbeweglich; sie sind eine in einen Moment gebannte Bewegung. [...]Es könnte, zumal im Zeitalter der Bewegung, als Manko erscheinen, was höchster Vorzug dieser Künste ist. Die Bühne als Stätte zeitlichen Geschehens bietet hingegen die Bewegung von Form und Farbe; zunächst in ihrer primären Gestalt als bewegliche, farbige oder unfarbige, lineare, flächige oder plastische Einzelformen, desgleichen veränderlicher beweglicher Raum und verwandelbare architektonische Gebilde. Solches kaleidoskopisches Spiel, unendlich variabel, geordnet in gesetzmäßigem Verlauf, wäre — in der Theorie — die absolute Schaubühne. Der Mensch, der Beseelte, wäre aus dem Gesichtsfeld dieses Organismus der Mechanik verbannt. Er stünde als »der vollkommene Machinist« am Schaltbrett der Zentrale.*

Figura 11 - Recortes de gravações feitas em 1970 do Ballet Triádico



Fonte: [Ballet Triádico | IDIS](#)

Além deste trabalho, o estudo das relações entre corpo e objeto, som e tempo exemplificam a integração de múltiplas formas de arte, incluindo artes visuais, dança e teatro. A manipulação da luz no espaço por Schlemmer é destacada como um elemento crucial em suas produções teatrais, o uso de cenários abstratos e iluminação dinâmica não apenas melhoram a experiência visual, mas também influenciam a percepção do tempo e do movimento do público na performance. A relação do som e do tempo no teatro de Schlemmer integram a criação de paisagens sonoras e elementos rítmicos que contribuem para a experiência multissensorial que envolve o público em vários níveis.

A composição dramática que as representações figurativas movimentam no limite configurado entre espaço, luz e som representa o momento crucial na evolução da performance moderna, caracterizado por uma síntese de formas de arte, o uso inovador do espaço e da luz e uma exploração profunda do corpo humano e seus movimentos.

Figura 12 - Alguns figurinos em exposição de Schlemmer do Ballet Triádico



Fonte: Disponível em: <https://proyectoidis.org/ballet-triadico/>

Esta abordagem holística reflete a filosofia da Bauhaus de unificar arte e vida, enfatizando que todas as expressões artísticas estão interligadas. Segundo a autora sobre Oskar Schlemmer,

Ele submeteu a fenomenologia essencialista e os “designs” da Bauhaus à experiência incorporada, ao envolvimento vivido e ao manejo humano. Ele transformou o misticismo excessivo de Itten e Grunow em ação presente, objetos agarrados, corpos respirando, movimentos experimentados; por outras palavras, ele demonstrou o “processo de transformação e a esperança de transcendência” de Kelley (Kelley 1993: xv) e, acima de tudo, envolveu-se com a vida. O trabalho no palco de Dessau não foi um ato estético isolado, mas infundiu todo o funcionamento da Bauhaus, mesmo que a própria Bauhaus se destinasse a moldar e influenciar toda a sociedade alemã. Nesse sentido, as festas de Schlemmer em Dessau, movidas pelos mesmos valores que fundamentam seu trabalho teatral, resumem não apenas seu desejo de infundir valores estéticos na vida, mas representam sua visão Gestalt total da sociedade que incluía a arte. (Trimingham, 2011 p.171 tradução livre do inglês)³⁸

³⁸ *He subjected the essentialist phenomenology and ‘Gestaltungen’ of the Bauhaus to embodied experience, lived engagement, human handling. He transformed the excessive mysticism of Itten and Grunow into present action, grasped objects, breathing bodies, experienced motion; in other words, he demonstrated Kelley’s ‘process of transformation, and the hope of transcendence’ (Kelley 1993: xv), and above all he engaged with life. The work on the Dessau stage was not an isolated aesthetic act but infused the whole functioning of the Bauhaus, even as the Bauhaus itself was meant to shape and influence the whole of German society. In this sense, Schlemmer’s parties at Dessau, driven by the same values that underlay his stage work, epitomise not only his desire to infuse life with aesthetic values but represent his total Gestalt vision of society that included art.*

Finalmente, as conclusões refletem sobre a influência duradoura de Schlemmer no teatro moderno e pós-moderno. As suas ideias inovadoras continuam a inspirar artistas contemporâneos e profissionais do teatro, demonstram a relevância de seu trabalho na evolução da arte performática. O corpo humano é elemento central na obra de Schlemmer, sua coreografia e a fisicalidade dos intérpretes são pensadas para transmitir significados mais profundos por meio do movimento, transformando o corpo num meio de expressão que interage com a idealização de um ambiente material e estético.

3.2.3 A produção teórica de Antonin Artaud

Antonin Artaud (1896-1948) retoma para as origens do teatro numa reflexão sobre a ideia de *duplo*. Nesta dissertação, pensamos a questão do boneco como o duplo, mas para Artaud essa ideia se expande a outras qualidades, do teatro em si, que essencialmente alcança pela potência da representação o espectador e suas origens de afeto. Neste sentido, o autor e teatrista nos auxilia na reflexão sobre o pensamento, a representação e a relação com a internalização do sentido em relação a mídia teatral.

Em sua proposição, o teatro como um duplo da vida, “o reservatório de energias que constituem os mitos que não são mais encarnados por homens, são encarnados pelo teatro.” (Artaud, 2011 p.127 apud Kodi, 2023 p.16) Para Artaud, este é o verdadeiro agente mágico que manifesta “uma figuração esperando transfiguração” (Artaud, 2011 p.127 apud Kodi, 2023 p.16), ou seja, é por meio do duplo do teatro que reconstitui-se uma união da verdadeira ação, aquela impulsionada pelo espectador por meio de seu pensamento, gesto e ato.

Em sua pesquisa pensou a metafísica, a crueldade e a peste como duplo do teatro, foi influenciado pela poesia romântica de Edgar Allan Poe, e simbolista de Charles Baudelaire e Arthur Rimbaud, o que o inspirou a mudar-se para Paris aos 25 anos com intenções de se tornar escritor. Trabalhou como ator e compôs o elenco de filmes, como *Napoleon* (1927) e *La Passion de Jeanne d'Arc* (1928), entre outros. Artaud considerava Alfred Jarry seu verdadeiro precursor, influenciado criou junto com Roger Vitrac e Robert Aron o *Teatro Alfred Jarry* (Garcia, 1996 p.246), desta criação sem fins lucrativos, mas com o investimento de benfeitores, buscam

em uma palavra, com este teatro nós reatamos com a vida em vez de nos separarmos dela. [...] cômico ou trágico, nosso jogo será um desses jogos

em que em um dado momento a gente ri amarelo. É isto que nós nos empenhamos. É nesta angústia humana que o espectador deve sair de nosso teatro. Ele será sacudido e ficará arrepiado com o dinamismo interior do espetáculo que se desenrolará diante de seus olhos. E este estará em relação direta com as angústias e as preocupações de toda sua vida. (Artaud, 2014, p.34)

Referindo-se ao segundo manifesto do teatro Alfred Jarry, publicado em 1926, no qual, ainda sob influência da vanguarda mas em uma busca por novos horizontes de criação, o artista expõe pela escrita suas pretensões com a elaboração de um novo teatro. Inicia-se então, uma caminhada que ao longo do tempo amplia-se em relação à sintaxe do artista.

A estrutura de sentido da obra e vida de Artaud expressa uma contraposição ao teatro visto até então no Ocidente, por forte influência do teatro de máscaras do Oriente e suas manifestações da cultura popular que contemplam a representação do gesto em formas espetaculares ritualísticas, e também sob influências da relação do inconsciente das ideias surrealistas, o autor faz uma construção teórica sob uma perspectiva de renovação dos afetos e das materializações no teatro como aponta Garcia (1996, p.255).

Entretanto, esta elaboração é solitária e conturbada vista as desavenças com André Breton que filiou a vanguarda surrealista ao partido comunista, ação negada por Artaud. Embora a cisão entre a vanguarda e Artaud tenha acontecido delegada principalmente por Breton, aos poucos os dois se reaproximam através de correspondências e Breton acompanha como espectador o trabalho desenvolvido pelo autor. Nas palavras de Artaud em resposta a filiação do movimento

Existe ainda uma aventura surrealista e o surrealismo não morreu no dia em que Breton e seus adeptos entenderam que era seu dever se vincular ao comunismo e buscar no domínio da matéria imediata a consecução de uma ação que só poderia se desenvolver normalmente nas disposições íntimas do cérebro...

O surrealismo sempre foi pra mim uma nova espécie de magia. A imaginação, o sonho, toda essa intensa liberação do inconsciente, que tem por finalidade fazer aflorar a superfície da alma aquilo que ele tem por hábito manter escondido, deve necessariamente introduzir profundas transformações na escala das aparências, no valor da significação e no simbolismo do criado. Todo o concreto muda de investimento, de casca, não mais se aplica aos mesmos gestos mentais. O além, o invisível rechaçam a realidade. O mundo não resiste... (ARTAUD, Nella notte fonda apud Garcia, 1996 p.253)

Em sua visão, é por meio das imagens que uma verdadeira comunicação é refletida com o inconsciente. Influenciado pelo trabalho de Freud, Artaud aponta que a eficiente ação de mudança só se dá por uma produção material teatral que afete as profundezas da alma, esta que ocorre por meio das imagens. Segundo Artaud, mesmo

as palavras, que na mente são produzidas, se expressam por meio de imagens plásticas que nos afetam no corpo de alguma maneira. A relação com a imagem revela o sentido do signo, este que verdadeiramente traduz em símbolos para o espírito.

A pesquisa de Scheffler (2004, 2006) sobre o entendimento do *Teatro sagrado* proposto por Antonin Artaud, refere-se a uma dimensão sagrado-simbólica que envolve a produção de seu trabalho teórico. De forma a entender o sagrado não apenas pela associação de religiosidade, como pelo cristianismo, judaísmo, e islamismo, mas numa proposição de ampliação do entendimento de uma instância superior, esta que é consequência da existência do humano na realidade profana do mundo. Este jogo de oposição, de transcender a realidade material por meio da proposição ritualística do teatro visa a manifestação de forças superiores latentes nos símbolos, estes que são veículos de potências teatrais que se comunicam diretamente com o espírito.

Todo espetáculo conterá um elemento físico e objetivo sensível a todos. Gritos, lamentações, aparições, surpresas, efeitos de teatro de todo tipo, beleza mágica das roupas feitas segundo certos modelos rituais, deslumbramento da luz, beleza encantadora das vozes, encanto da harmonia, raras notas musicais, cor dos objetos, ritmo físico dos movimentos cujo crescendo e decrescendo depositará a pulsação de movimentos familiares a todos, aparições concretas de objetos novos e surpreendentes, máscaras, manequins de vários metros, mudanças bruscas de luz, ação física da luz que desperta o calor e o frio, etc. (Artaud, 1984 p.119 grifo do autor)

Segundo Garcia (1996 p.254) a proposição de Artaud envolve o espectador numa vontade de promover uma revolução espiritual e poética, por meio de temas cósmicos e universais que devolvem ao indivíduo as relações com a natureza e a sociedade, em sonhos e fatos.

Artaud compreende que o teatro é essencialmente encenação e, mediante uma avaliação de todos os elementos cênicos, alcança projetar-lhe uma forma que rompa com "a sujeição do teatro ao texto", forjando-se uma "espécie de linguagem única a meio caminho entre o gesto e o pensamento". Desse modo, as palavras, no teatro, devem ter "mais ou menos a importância que têm nos sonhos". Cumpre, portanto, que elas concorram em nível de igualdade com todos os outros elementos da encenação - luz, espaço, objetos, personagens -, para a exaltação da sensibilidade. (Garcia, 1996 p.255)

A linguagem teatral proposta por Artaud comunica com as sensibilidades de quem assiste, de forma a acessar o espírito por meio do indizível, mas ainda se comunicar através dos elementos estéticos. O autor condensa essas proposições mais tarde em 1932, com o *Teatro da crueldade*, uma forma limite que estabelece a necessidade de uma ação com a realidade e o perigo de forma a induzir o espectador no domínio psicológico ou cósmico a se identificar com a crueldade.

Pontuemos que para Artaud, a crueldade é entendida do ponto de vista do espírito, no sentido que significa rigor, *“determinação irreversível, absoluta (...) A crueldade é, antes de tudo, lúcida, uma espécie de direção rígida, submissão à necessidade. Não há crueldade sem consciência, sem uma espécie de consciência aplicada.”* (Artaud, 1984 p.132). O autor compreende o nível de encenação que o teatro admite, deslocando o foco para a compreensão entre obra e espectador.

[...] o Teatro da Crueldade condensa os efeitos daquele impacto em circunstância concreta, fabricada com recursos cênicos, de modo que o envolvimento do espectador ocorra na esfera privilegiada de sua sensibilidade, e não apenas no plano moral. Assim, o espectador mergulha no seu íntimo, a partir de sua história pessoal, por meio do espetáculo. Ou seja, propicia-se-lhe a possibilidade de vivenciar uma experiência estética radical. (Garcia, 1996 p.257)

Artaud pretende fabricar um sonho para que o espectador possa mergulhar nele, e o importante é *“através de meios seguros, a sensibilidade seja colocada num estado de percepção mais aprofundada e mais apurada, é esse o objetivo da magia dos ritos, dos quais o teatro é apenas um reflexo”* (Artaud, 1984 p.117 grifo do autor). Nesta construção, enfatiza os meios da técnica para a criação de percepções de ilusão verdadeira.

Os instrumentos de música: *serão usados em seu estado de objetos e como se fizessem parte do cenário. Além disso, a necessidade de agir diretamente e profundamente sobre a sensibilidade pelo órgãos convida, do ponto de vista sonoro, a que se procurem qualidades e vibrações de som absolutamente inauditas, qualidades que os instrumentos musicais atuais não possuem, o que leva o uso de instrumentos antigos e esquecidos ou criar novos instrumentos [...] possam atingir um novo diapasão da oitava, produzir sons ou ruídos insuportáveis, lancinantes.* (Artaud, 1984 p.121-122 grifo do autor)

Neste sentido a construção da obra se dá por meio de diferentes chaves de criação; a criação de uma linguagem codificada, seja por meio dos sons ritmados e harmônicos, ou das entonações e deformação da palavra, ou os instrumentos dissonantes e ruídos, os aparelhos luminosos em usos particulares, a vestimenta num uso diferenciado da roupa moderna, o espaço teatral de forma a estabelecer uma relação direta entre espectador e espetáculo, objetos de cena que representam expressão, tudo criado com o objetivo de, *“no estado de degenerescência em que nos encontramos, é através da pele que faremos a metafísica penetrar nos espíritos”* (Artaud, 1984 p.126 grifo do autor). Diante disso, vemos a necessidade que Artaud faz de criar uma linguagem física, plástica, espacial, na qual todos os elementos em cena hajam sobre o espectador, como aponta Scheffler:

Toda experiência simbólica é, em última instância, uma epifania - a revelação de uma verdade absoluta, que leva à transcendência da realidade. A epifania que se dá pela experiência simbólica, sendo uma revelação, não é de forma alguma racional: ocorre na intimidade da alma e não se reduz a comunicação ou transmissão de um saber preestabelecido, antes, irrompe. E é essa experiência que Artaud parece indicar para o teatro em seus escritos. (Scheffler, 2006 p.58)

Pode-se argumentar que o trabalho de Artaud era profundamente político em um sentido mais amplo, acreditava numa transformação radical na sociedade feita por meio do teatro. Embora o autor nunca tenha formulado um programa especificamente político, sua obra influenciou profundamente movimentos teatrais e artísticos subsequentes (Scheffler, 2021 p.63-64). Ana Kiffer (2020) ao comentar sobre o autor, aponta para a inseparabilidade entre o sofrimento subjetivo e o sofrimento político “já não há mais como apartar uma subjetividade fora do mundo civil, esse sofrimento é político e subjetivo ao mesmo tempo.”

Neste sentido, Artaud perfura as palavras e os conceitos para usar deles. De forma a comunicar com todos o pensamento de questionar os limites estabelecidos pela cultura e reverberados sob as formas do pensamento. Nesta ideia, a representação é o meio de ressignificar e comunicar com o espírito o que está para além da palavra. Como teatrista, sistematiza reflexões e cita elementos técnicos para materializar este formato de linguagem na comunicação teatral. Embora não tão compreendido em seu tempo por ter sido precursor na reflexão sobre a linguagem e o pensamento, além de concretamente ter tido uma história trágica entre sanatórios e tratamentos com eletrochoques, ainda influencia hoje teatristas.

Vimos no capítulo sobre a representação da marionete enquanto mediação de cultura e também metáfora de linguagem. Entendemos que pela totalidade de sua materialidade e o seu acesso estético, retrata o espírito político e social de seu contexto. Por meio da representação da marionete idealizamos uma construção do mecânico em relação ao trabalho do ator e atriz no teatro, como também nos deparamos com a singularidade da expressão do movimento humano, a capacidade de acesso ao sagrado por meio da elaboração técnica do teatro. A mídia teatral possibilita então a comunicação com o espectador para além dos limites da linguagem, admite a construção de sentido em signos que reverberam pela representação. A seguir, analisaremos a representação de monstros dentro da construção do espetáculo OCO (2019).

4 OS MONSTROS DE OCO COMO METÁFORA DE TECNOLOGIA

Neste quarto capítulo, *Os monstros de OCO*, visamos identificar representações de tecnologia segundo a produção de bonecos do espetáculo teatral objeto desta pesquisa. Para isso, primeiramente apresentamos brevemente o contexto de produção e circulação da obra. Depois, na primeira seção do capítulo *A cosmogonia de OCO*, apresentamos a sinopse da obra a partir de sua narrativa e também comentamos sobre a totalidade da produção do design cênico do espetáculo, ou seja, as intenções e potências que se criam por meio das escolhas das tecnologias da cena. Na segunda seção do capítulo *Monstros como representações de tecnologia*, apresentamos cada uma das quatro produções de bonecos segundo o ponto de vista do espectador. Inicialmente narramos a cena em que a representação aparece, depois descrevemos o objeto em relação à sua produção material e forma de manuseio, e por fim, interpretamos a representação segundo o conceito de tecnologia visto na dissertação. Ao final do capítulo, na terceira seção *A construção dos monstros em OCO*, condensamos reflexões sobre os códigos construídos por meio das representações dos monstros no espetáculo teatral.

OCO é um espetáculo que comunica sua narrativa por meio de imagens e também através de seus próprios códigos criados pela luz, som e cenografia. A escolha estética de não usar a palavra falada, transfere para o corpo e o gesto a centralidade de sua comunicação e expressão. Tal fato é ainda salientado pelo mascaramento do rosto das atrizes, ou seja, das expressões dos rostos. A dramaturgia do movimento no espaço é inspirada pela mistura de áreas de produção expressiva do teatro: circo, dança, teatro de formas animadas e dança-teatro.

A seguir, vemos a ficha técnica do espetáculo OCO (Scheffler, Org., 2021 p.18):

Concepção, direção, dramaturgia e produção: Ismael Scheffler

Assistência de direção: Karina Souza

Treinamento artístico acrobático: Bruno Tucunduva

Assistência de produção: Simone Landal

Elenco: Bruna Martins, Maria Cecília, Monique Rau, Natalia Winter, Rebecca Stauffer e Raquel Lorentz

Elenco remontagem: Kamille Enzo, Monique Rau, Rafaela Angelon, Raquel Lorentz e Thayna Bressan.

Cenografia: Levi Brandão

Figurino: Paulo Vinícius

Costureira: Nair Brandt

Desenho de luz: Wagner Corrêa

Operação de luz: Wagner Corrêa, Nicolas Caus, Leticia Decker

Trilha sonora original e edição de som: Ágatha Pradnik

Instrumentistas: acordeon - Ágatha Pradnik; flauta - Denusa Castellain; violoncelo - Maria Luiza Sprogis; fagote - Juliano Pontes; oboé - Carino Cardoso Araujo; pratos, udu e xilofone - Luís Fernando Diogo.

Operação de som: Ágatha Pradnik, Ayesla Fabian e Gustavo Bittencourt

Formas animadas: Ismael Scheffler

Assistência de confecção de formas animadas: Simone Landal

Consultoria de formas animadas: Naiara Luiza Bastos

Preparação corporal: Ismael Scheffler, Bruno Tucunduva e Karina Souza

Assessoria de comunicação: Maurini de Souza (ASCOM) e Daniel Faria Patire

Fotografias de divulgação: Daniel Faria Patire

Teasers: Ismael Scheffler, Aline Scheffler e Mazi Moreto

OCO³⁹ é um espetáculo teatral original montado e encenado em 2019 na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Sediado no campus sede de Curitiba, a obra é assinada pelo *TUT - Teatro da Universidade Tecnológica*, um projeto institucional de extensão universitária que é coordenado pelo professor, pesquisador e teatrista Dr. Ismael Scheffler. Foi exibido no Grande Auditorium, este é um dos principais espaços de atividades, criação e ensaio do TUT, principalmente por agregar alguns espaços físicos como o escritório, camarim e guarda-roupa do grupo.

O espetáculo reuniu um público de mil e setecentos espectadores, contando com a comunidade interna e externa da UTFPR, foram doze apresentações abertas e gratuitas que produziram impacto e desdobramentos na instituição. A obra foi

³⁹ É possível assistir a gravação do espetáculo por este link <https://www.youtube.com/watch?v=jPg89DAkNnc>

selecionada como um dos trinta projetos mais relevantes dos treze campi em 2019 e recebeu o título de *Projeto Destaque* no campus Curitiba pelo seu impacto acadêmico e social.

Para 2020 estavam previstas mais duas temporadas do espetáculo no *Fringe*⁴⁰, e uma segunda temporada de apresentações pelos campi da UTFPR do Paraná. Contudo, com o desencadeamento da pandemia da COVID-19 as apresentações foram canceladas e o distanciamento social foi obrigatório. Durante a pandemia, o TUT manteve suas atividades remotas e os esforços foram direcionados para a criação do livro sobre a produção do espetáculo teatral *OCO: memórias e olhares* (2021)⁴¹, que relata o processo de criação da obra com depoimentos da equipe de produção e do elenco e relatos dos espectadores com fotografias e ilustrações de, respectivamente, Daniel Faria Patire e José Marconi Bezerra de Souza.

Em 2022, também foi lançado o documentário do espetáculo *OCO: o nascimento do espetáculo (2022)*⁴² com gravações exclusivas dos ensaios e comentários dos produtores. O desejo de voltar com a remontagem do espetáculo permaneceu, e foi contemplado apenas em 2022. A temporada de remontagem de 2022 teve um total de dez apresentações abertas e gratuitas à comunidade e alcançou um público total de mais de mil e trezentas pessoas. A seguir, apresentamos a sinopse do espetáculo.

4.1 A cosmogonia de OCO

À sua maneira, OCO representa uma cosmogonia. Como um mito da criação, representa a destruição e a reconstituição de seu mundo. Construído por meio de símbolos e códigos visuais e sonoros, somos imersos nas imagens apresentadas no espetáculo. OCO apresenta a história e a ruína de seres de um convívio grupal. A obra transporta para o lugar comum que integra os modos de coexistir desses personagens e dos monstros, os personagens antagônicos da narrativa que levam à ruína deste mundo.

Parte da história se passa numa caminhada de fuga dos monstros, visto que sua presença resultava na destruição dos seres um por vez. Nesta jornada, vemos a

⁴⁰ Programação de apresentações gratuitas do Festival de Teatro de Curitiba

⁴¹ Link para acessar ao livro do espetáculo teatral <http://riut.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/28116>

⁴² Link para assistir ao documentário da produção teatral <https://www.youtube.com/watch?v=zgxCch0NdD4>

protagonista, a sobrevivente entre os seres do seu convívio anterior, passar por transformações. Visto o horror que presenciara dos atos cometidos pelos monstros, acompanhamos o ciclo de sofrimento, destruição e renascimento que a personagem passa por meio da expressividade de seu gesto. No último conflito da obra, com o maior dos monstros do espetáculo, vemos a protagonista principiar uma nova reação dada a situação. A protagonista agitada reage, numa disposição em enfrentar o monstro, se movimenta até o proscênio do palco, e numa espécie de chamamento, esbraveja um grito em direção ao público.

Embora pontuamos algumas nomenclaturas com a finalidade de expor a composição da obra, como: assumir os seres como personagens, inscrever os monstros como antagonistas da obra, e estabelecer a sobrevivente dos seres do primeiro ato como a protagonista da obra; é crível assegurar que o espetáculo de imagens de OCO não possui limites e fechamentos na significância de suas representações. Por se tratar de uma obra pós-dramática que, necessariamente, envolve o espectador na assimilação e completude de sentidos da obra. Assim como indica o diretor da obra:

A leitura de narrativas visuais exige que a pessoa preencha vazios, já que as imagens sugestionam havendo lacunas de precisão e múltiplos estímulos informações. A pessoa precisa buscar referências em suas experiências vividas e conhecimentos do passado, tanto no âmbito do real quanto no seu imaginário de fantasias ou sonhos. É buscando na memória (às vezes mais consciente, às vezes mais profunda e inconsciente) que o ser humano atribui sentido ao que vê, ou ainda, significa a imagem que tem diante de si. (Scheffler, 2021 p.26)

Neste sentido, é necessário assentar que a apresentação proposta nesta dissertação parte de uma leitura parcial, segmentada e particularizada, que dá foco à produção de sentido dos bonecos bestiais e a dramaturgia que deles irrompe. Contudo, entendemos que tomamos algumas precauções nas escolhas de linguagem. Enfatizamos certa neutralidade nas definições, de acordo com a qualidade da produção das imagens de OCO que descaracterizam a naturalidade das representações, como também apresentamos escolhas de vocabulário que refletem as intenções da filosofia da técnica, e do entendimento de cultura como algo vivo e em constante tensão a ser disputadas em suas significações. Portanto, tomamos as imagens do espetáculo para nossas devidas construções de apresentação e significação elaboradas por meio da palavra.

Além das imagens e segundo nossas pesquisas, vimos que o conteúdo de OCO é inspirado numa abordagem teatral expressionista. Compreendemos a veia expressionista na obra, no que diz sobre como as tragédias impulsionam transformações tanto internas quanto externas da protagonista, e assim em nós mesmos, como espectadores. Por consequência das perdas trágicas, a obra dá largada a uma caminhada (Figura 13), esta que nos direciona para a metáfora de sua poética: a necessidade de continuar se levantando, se movimentando, mesmo que por vezes cedemos para a gravidade.

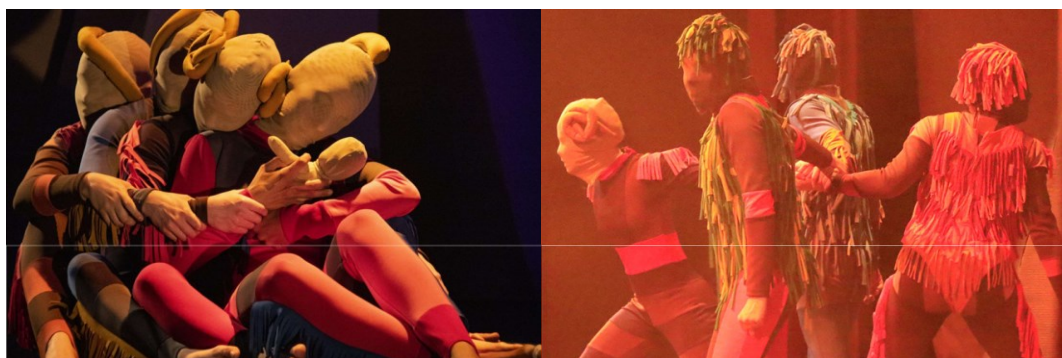
Figura 13 - A caminhada de OCO num recorte cronofotográfico do movimento



Fonte: Scheffler (2021 p.105)

OCO nos apresenta andarilhos, na busca de algo ou fugindo de algo. A expressão cíclica que a caminhada apresenta também é um dos recursos da narrativa, assim como a metáfora da caminhada, outros elementos se repetem em diferentes circunstâncias, este movimento impulsiona novas e pequenas mudanças de estado onde a diferença é estabelecida pela qualidade de repetir certas representações cujo estado de espírito já não é o mesmo. Este recurso materializa aos sentidos o significado de mudança, de perda do que já foi e a representação de temporalidade da obra, assim como vemos na montagem a seguir.

Figura 14 - Os seres e a protagonista do primeiro e do último ato respectivamente



Fonte: Fotografias feita por Daniel Faria Patire

Pelas duas imagens vemos a representação do grupo de seres, respectivamente, da introdução do mundo comum do primeiro ato e o grupo de seres do último ato, ao organizarem-se gestualmente quando percebem a presença do último monstro do espetáculo. Nas diferentes representações, vemos a semelhança do acoplamento entre os seres delegados pelas mãos. Embora em ambas as imagens estejam conectadas pelas mãos, a diferença influi na relação com o gesto, onde as dinâmicas representam diferentes finalidades em estar no agrupamento.

Na primeira, o acoplamento pelas mãos direciona o cuidado com o bebê representado pelo boneco, já na segunda, é um ponto comum, como um *fulcrum*⁴³ (Angelon, Van Amstel, 2020) de força no enfrentamento pela sobrevivência.

Os seres representam a conservação da vida, seja pelo cuidado dos semelhantes e da prole, ou pela organização conjunta a favor da sobrevivência. Esses personagens nos aproximam de nós mesmos por representarem questões da existência. O espetáculo de imagem, ao longo do primeiro ato, nos representa diferentes momentos do cotidiano da existência do mundo de OCO, por meio do movimento no espaço apresentam o corpo leve, brincante e afetuoso - de diversão: quando exibem seus corpos acrobáticos e sincronizados envolvidos no estado de jogo, de cuidado: quando notamos relações de afeto ao manusear o boneco bebê entre os seres, a execução de tarefas: quando preparam o alimento e alimentam uns aos outros em comunhão, ou até quando recolhem-se para descansar. A convivência entre os seres parece elaborada e harmoniosa, pela sincronia de seus rituais em familiaridade e a amaterialidade de suas ações, neste sentido OCO nos retorna à vida, assim como também nos tira a vida com a aparição dos monstros. Os seres tornam-se reativos e alertas, tomados pela insegurança e convulsões que expressam o horror sujeito aos seus corpos.

Como Artaud sugere, é pelo caminho da crueldade que comunica-se com o espírito do sujeito, as entranhas onde é possível “encontrar os indivíduos em seu estado anterior à ordenação estabelecida pela educação social.” (Guedes, 2000 p.61). Segundo a obra de Antonin Artaud, e assim como vemos em OCO na necessidade de sair caminhando, ou seja, de reinventar o modo de existir, é neste lugar de

⁴³ “Como o ponto de apoio sobre o qual uma alavanca gira de um lado para o outro, o corpo funciona como base e suporte para as ações humanas no mundo (VASSÃO, 2008). Vassão acredita que o corpo funciona como fulcro tanto para o material como para as ações imateriais, embora o autor não discuta o aspecto político do corpo na imaginação que precede a ação.” (Angelon, Van Amstel, 2020 p.3)

necessidade de destruição e recriação do mundo que uma relação sagrada irrompe. Por meio da tragédia, da destruição da existência, que outra relação de reconstrução corporal se compõe ao mesmo tempo. Este movimento é inseparável e simultâneo, chamado de cosmogonia (Scheffler, 2004 p.61).

Encontrar um tempo sagrado não é desejar apenas o contato com os deuses, mas é recuperar o mundo puro, que atende a uma nostalgia do Ser. [...] É nesse sentido que a repetição para Artaud tem razão de ser, na medida em que propicia ao homem reatar com a Vida e não se separar dela. O ato teatral como ato ritual não o é pela aparência, mas pela finalidade. (Scheffler, 2004 p.70)

O contato estético que OCO nos proporciona com o sagrado é construído terminantemente por meio dos monstros, representados pelos bonecos híbridos. A finalidade destas representações é fortalecer o sentimento de vida expresso no primeiro ato, e demonstrar sua reconstrução, por meio da metáfora do caminhar. Os monstros representam o conflito na obra, em suas materializações trágicas e desconfortáveis, elaboram uma linguagem de transmissão aos sentidos dos espectadores e dão potência reflexiva ao acesso pessoal de monstruosidades de seus conteúdos próprios. Assim como em Artaud, vemos em OCO que a cena não quer falar, “quer que a cena seja vivida como uma realidade cruel que habita o fundo de todos nós” (Guedes, 2000 p.62). Para evitar que as palavras fechem os sentidos, o caminho para a criação desta qualidade universal e transcendental é construído por meio das possibilidades cênicas.

Como visto por Artaud na seção 3.2.3, a projeção ao espírito de vibrações ocorre por meio da musicalidade e das imagens. Pela cenografia é construído o aspecto de vertigem aos espectadores. Em tons neutros, vemos torres de diferentes níveis sendo pintadas por luzes coloridas projetadas de acordo com a atmosfera pretendida, em cada momento do espetáculo (Figura 15).

Figura 15 - Partes da cenografia pintada pela luz



Fonte: Scheffler (2021 p. 117)

As cores em luz e as torres de formato geométrico levemente tortas, criam dimensão e nuances num horizonte de torres. Neste espaço comum, vemos os seres vestindo um colã que cobre braços e pernas. De tecido elástico, o figurino cria um efeito de semelhança pela composição, como de retalhos, que se repetem em cores, mas em diferentes formas geométricas em cada corpo. O figurino possibilita movimentos acrobáticos, e os pés e mãos descobertos dão destaque à expressividade do corpo.

Figura 16 - Croquis do figurino e máscara dos seres de OCO



Fonte: Scheffler (2021 p. 67) desenhos feitos por Paulo Vinícius

Como público, somos afetados por uma noção de semelhança entre os corpos expressivos de movimento, o espaço teatral dimensionado pela cor e composto por elementos geométricos criam uma noção de conectividade entre a rigidez da cenografia e os corpos expressivos que se completam numa relação de natureza, de ambiente comum. As máscaras também favorecem a expressão corporal, de tecido translúcido e elástico, as máscaras, como meia calça no rosto, se diferenciam por meio de adornos que ficam no topo da cabeça dos seres, cada máscara possui sua forma própria.

Em relação a produção da obra, vemos também a presença de um objeto de cena que representa parte da cultura destes seres. Como forma elaborada de sua amannualidade, a interação com o objeto é representada de diferentes maneiras ao longo do espetáculo, dados diferentes momentos. Por vezes é usado como uma estrutura integrante do espaço e do jogo das brincadeiras, por outro é um suporte de transporte e disposição de alimentos preparados para a comunhão dos seres. O pertence é levado com os seres quando fogem, no meio do caminho é usado como estrutura para descansar, e outro momento é usado como veículo de fuga.

Figura 17 - Momento que os seres estão fugindo com seu pertence



Fonte: Scheffler, (2021 p. 125)

As imagens criadas em OCO são potencializadas pela trilha sonora original do espetáculo elaborada pela compositora e acordeonista Ágata Pradnik⁴⁴, na qual se pode identificar aspectos relacionados à obra de Artaud. Além de marcarem o tempo e ritmo do trabalho coreografado do gesto, os elementos sonoros da trilha compõem um veículo de transmissão de sentido ao público, ajudando a materializar ilusão e aflição aos sentidos. Instiga proposições de sentimentos que constroem as cenas por meio de diferentes instrumentos, dissonâncias e notas agudas.

Os instrumentos musicais escolhidos para a composição da trilha refletem a corporeidade do trabalho de OCO, tanto da expressão poética do gesto quanto na reflexão dos afetos com o público espectador. A flauta, movimenta o sopro e instiga a respiração da plateia trazendo momentos de alívio, o violoncelo em sua expressão sonora aveludada e aterrada exprime as emoções do estômago, do desafio com a gravidade na caminhada, o acordeon que tem uma sonoridade circense e poética exprime as graduações entre os movimentos, os espaço com e sem ar da respiração, os pratos e buzinas anunciam as chegadas e partidas, estão em sincronia com o gesto e alertam a percepção para a presença dos monstros.

Neste sentido, pensando o design cênico, o conjunto da encenação entre a visualidade e a sonoridade contemplam a finalidade de uma criação de linguagem unicamente material, *“isto é, de todas as maneiras e de todos os meios à sua disposição para atuar sobre a sensibilidade”* (Artaud, 1984, p.116 grifo do autor). Assim as potências da cena, como apresentamos, salientam a expressão do contraste entre os seres e os monstros, estes que são elementos centrais para operar a finalidade cosmogônica da obra. Neste sentido, discutimos a seguir sobre a produção material dos monstros de OCO e apresentamos suas relações com a totalidade da cena para a criação de suas representações.

4.2 Monstros de OCO como representações de tecnologia

Nesta seção buscamos identificar representações de tecnologia. Para isso, apresentamos a produção material das formas animadas no espetáculo teatral por meio de imagens produzidas do espetáculo de 2019 e 2022, com o intuito de discutir

⁴⁴ É possível ouvir a trilha sonora do espetáculo nas principais plataformas. Acesso a playlist do youtube pelo link: https://www.youtube.com/watch?v=jQ2dwdPWemo&list=PLOFNTr8V5FmOFVB_NvKTTLbb1YdDEBU_ZC

a nível estético suas produções de sentido. O processo de apresentação de cada produção é dividido em três momentos: 1. a descrição da cena na qual a forma animada faz parte, 2. a apresentação das qualidades da produção material, que visa a análise do movimento e os desencadeamentos de sua interação, e 3. a interpretação do gesto como representação de tecnologia. Assim, estabeleceremos uma dupla retenção de correspondências entre imagens e textos descritivo, segundo Rancière:

Na lógica representativa, há uma relação de complementaridade e saturação entre a palavra e a imagem. Nesta relação, a palavra tem a função de dizer e a apresentação visível tem a função de mostrar. [...] Assim se estabelece uma correspondência baseada em uma dupla retenção. Isso é precisamente o que constitui, na arte, a verossimilhança e, na política, o consenso. (Rancière, Bassas, 2024 p. 90)

Lembramos que, este movimento será feito para cada uma das produções dos monstros para, posteriormente, na próxima seção, refletir sobre estas representações no espetáculo por uma perspectiva totalizante, pensando na definição de um funcionamento específico por eles organizado. Neste momento pensamos a política da linguagem enquanto um regime estético que cria lógicas de representação por meio de seus códigos. A seguir, descrevemos o primeiro monstro.

4.2.1 Primeiro monstro em cena

Antes da chegada do primeiro monstro, os seres estão juntos, acoplados numa espécie de abraço, respiram de forma a ganharem o peso do sono que na tranquilidade do silêncio se movimenta levemente. De repente, são abruptamente interrompidos por campainhas barulhentas que se pronunciam em pulsos, três vezes. O estímulo é intensificado pelo jogo de luzes que se acende junto ao som. Entre o pulsar, os seres se deslocam em movimentos abruptos, de abertura e fechamento, que expressam aflição em reação aos estímulos. Os seres cessam os movimentos e congelam o foco no olhar quando se depararam com a presença de uma criatura no espaço caminhando lentamente em sua direção. A trilha sonora⁴⁵ inicia sons dissonantes de pratos, batusques e do violoncelo, que alertam os sentidos. A criatura então lança seu braço para fora e com gestos conduz o movimento de cada ser, separa cada um deles pelo espaço. O ser que carrega o bebê é comandado para

⁴⁵ É possível ouvir a trilha Criatura I - Luto (feat. Luis Fernando Diogo & Maria Luiza Sprogis) pelo link: https://www.youtube.com/watch?v=knjVuJzVLbU&list=PLOFNT8V5FmOFVB_NvKTTLbb1YdDEBUZC&index=4

aproximar-se da criatura. Quando próximos, a criatura abre sua boca, coloca sua língua para fora, esta que se movimenta por formas sinuosas e lambe a cabeça do pequeno ser. A criatura movimenta a língua pelos lábios e depois abocanha para si o pequeno bebê (Figura 18). Assim que mastiga e engole o bebê, vira-se de costas e sai do espaço cênico.

Figura 18 - O monstro devorando o bebê



Fonte: SCHEFFLER, Ismael (Org.). Oco memórias e olhares 2021 p. 55

O monstro é um boneco vestível, confeccionado sob medida para o tamanho da atriz manipuladora, foi desenhado para deixar somente os pés à vista e possui uma abertura do lado de seu rosto à direita, para colocar a mão que fica aparente como a mão do monstro. O tecido da vestimenta é parecido ao acabamento das torres, mas possui algumas dobras e texturas pintadas, como uma pele marcada por pintas e manchas. A cabeça do boneco é articulável através de sua boca que abre e fecha, é um dos artifícios para simular sua respiração, além da movimentação de toda a estrutura como viva e respirante. O movimento de sua caminhada é pesado, cadenciado e tomba levemente de um lado para o outro em zig zag, esta qualidade é dada pela sua estrutura vestível que limita maiores espaçamentos (Figura 19).

Figura 19 - A chegada do primeiro monstro



Fonte: Fotografia feita por Everson Bressan

Seu olhar possui uma qualidade de ver com o corpo todo, pela forma de sua cabeça estar acoplada ao corpo em uma área mais baixa, que cria a ilusão também de um corpo com uma corcunda. O movimento do olhar é então feito de forma lenta e torna todo o corpo. Sua cabeça foi esculpida em bloco de espuma com elementos adicionados dos olhos, sobrancelhas e saliências. Esteticamente, o boneco foi inspirado nas linhas e traços de um réptil. A língua do boneco é uma espécie de luva, vestida pela manipuladora representa a amplitude da língua do monstro por meio do movimento de seu braço. Segundo Scheffler (2021 p.56) o desafio da confecção estrutural do boneco foi considerar o tamanho do boneco bebê, a abertura do maxilar da criatura e o tamanho da garganta por onde o bebê deveria passar e também alojar-se depois de engolido.

O monstro representa a diferença na natureza de OCO. Sua presença se torna onipresente pelos efeitos da luz, da música, fumaça e capacidade de manipular os seres, elementos que materializam sensibilidades para o horror de sua ação. O monstro estabelece o jogo de interação do boneco manipulável que manipula as personagens (Figura 20). Ao tirar a autonomia dos movimentos dos seres percebemos uma relação de imposição, esta capacidade possibilita a ação de devorar o bebê e afirma seu signo de monstro. A ação do boneco de devorar o bebê dos seres, reforça o estímulo dado por sua representação grotesca.

Figura 20 - A manipulação do boneco pelo gesto



Fonte: Fotografia feita pelo fotógrafo Daniel Faria Patire

O monstro, como tecnologia - uma mediação que ao mesmo tempo manipula e é manipulada, se faz títere dos seres ao marionetizar seus movimentos representados pelas atrizes. Como espectadores, entendemos os artifícios da manipulação e o compreendemos como uma produção cênica. Contudo, o envolvimento estético e com a expressão de sentido humano retratada pela cena de crueldade, é tanta, que somos tomados pela ilusão construída pela encenação, onde não mais o vemos como uma mediação manipulada por alguém, mas como um personagem. Tal metáfora, representada pelo primeiro monstro de OCO, se desenvolve também nos exemplos que envolvem a técnica ou a tecnologia e os artifícios de sua manipulação. Decorrente principalmente pelo conceito formalizado por Heidegger, mas imbuído em diferentes discursos e narrativas, por vezes culturalmente dissociamos a mediação da técnica. Vemo-las como uma entidade própria, um substantivo, assim como o personagem do espetáculo, e nos deixamos tomar pelo maravilhamento articulado pela materialização do monstro. Esquecemos que parte do monstro é a própria atriz, deste esquecimento humano, como vimos representado pela figura de Epimeteu, não tomamos atenção quanto a intenção dos movimentos de manipulação do monstros, pois a imposição de movimentos pelo monstros possui a finalidade de pegar o bebê dos seres (Figura 21).

Figura 21 - A língua tomando o bebê



Fonte: Fotografia feita pelo fotógrafo Daniel Faria Patire

No caso do primeiro monstro de OCO, como espectadores somos testemunhas do horror pela materialidade dos estímulos recebidos que afirmam a representação de monstro, neste momento tocamos o sagrado em nossas próprias percepções. Segundo os estudos em CTS, no qual vimos pela dialética de Vieira Pinto (2005, 1979), que nos apresentou o movimento comum entre a gênese do conhecimento e da Ciência, nesta aproximação, vemos a imagem da língua tomando o bebê representando a tecnologia da linguagem. Esta estrutura também é levada em consideração para dispor o conceito de representação de Stuart Hall, como também é fortemente repudiada pela forma do pensamento ocidental no próprio pensamento escrito por Antonin Artaud. O bebê tomado pela língua, como signo, representa a formação da civilização ocidental tomada pela razão como instrumento de distinção entre o certo e o errado, representa a criação das assimetrias, a hierarquização que difere o pensar e o fazer. As consequências da cisão, como vimos, são a criação dos limites da linguagem, das normas e posições de sujeito, onde o bebê é devorado pela cultura. Sobre este embate da Figura 21, Guedes (2000) comenta sobre a obra de Artaud:

A luta a qual Artaud não pode se furtar não era pequena. Ele combatia toda a civilização ocidental - aquela baseada na doutrina, num primeiro momento, platônica e, posteriormente, cristã. A representação como forma de comunicação, longe de poder justificar uma atitude, é uma forma de não agir, privilegiando a descrição desta ação. Foi a cisão, operada pelo mundo das ideias de Platão e pelo paraíso cristão, entre o corpo e o espírito, entre o mundo e o pensamento ideal, o que moveu Artaud em sua luta contra as

mentiras da sociedade. Mentiras que, por não suportar em certas verdades, o excluíram do convívio por nove anos nos asilo de loucos. Mentiras que não consideram o pensamento como algo de natureza semelhante às ficções, lembranças e sonhos. Mentiras que acreditam que a linguagem é um *instrumento* do pensamento; Que repudiam a possibilidade de o pensamento ter uma forma própria. Mentiras que acreditam que a arte é uma forma de transmitir cultura e não de fundá-la, enquanto que, para Cultura é sinônimo de vida e, por isto, ele não percebia obras de arte dissociadas da vida. (Guedes, 2000 p. 60-61)

O bebê tomado pelo monstro, representa a figura ingênua que irá crescer e se conformar nos moldes configurados pelo próprio monstro. Aqui vemos a representação da própria linguagem criada no processo de hominização dos seres, mas longe de ingenuidades a entendemos como influente na forma de pensamento, esta que precede as organizações do mundo.

4.2.2 Segundo monstro em cena

A anúncio do segundo monstro é sensibilizada por um som alto e ensurdecedor. Os seres representam essa sensação, se levantam e se contorcem procurando agrupar-se no canto do espaço. O som estridente deixa os seres unidos e em alerta com a respiração ofegante, a criatura entra no palco, encara a plateia e movimenta seu pescoço comprido, seu olhar dispara um foco nos seres e a música dá largada num frenesi com o violoncelo⁴⁶. Ao chegar perto dos seres, com a mão, a criatura toca e cutuca constantemente o aglomerado de corpos dos seres que se reorganizam em cada reação. O monstro circunda os seres e então passa a mão em um deles, o que gera uma reação de contorção geral no agrupamento de seres. Mais uma vez, ele passa a mão em um ser e o puxa para si (Figura 22). O grupo todo reage, segurando-o de volta. Mais uma vez, o monstro puxa o braço de um dos seres, e um deles se prontifica, se dá pelo braço para o monstro como forma de sacrifício. Os seres tentam puxá-lo de volta, mas é tarde. O monstro então o agarra com o braço e o traz até o centro do palco. A música solta apitos agudos e altos que marcam os movimentos e as sensações. Com seu lábio, o monstro passa no rosto e no corpo do ser. O monstro morde a mão do ser e então o puxa para trás, e o leva consigo para fora de cena rapidamente.

⁴⁶ Link para ouvir a trilha Criatura II - Repulsa (feat Denusa Castellain, Maria Luiza Sprogis)
<https://www.youtube.com/watch?v=6GX8tuCZT6A>

Figura 22 - O segundo monstro provocando os seres



Fonte: Fotografia feita pelo fotógrafo Daniel Faria Patire

O segundo monstro é um boneco híbrido. É formado por uma estrutura que simula cabeça, pescoço, ombros e as pernas e uma das mãos é a da atriz manipuladora. A visão total é de uma manipulação externa, feita à vista do público. Sua manipulação, feita acima da cabeça da atriz manipuladora (Figura 23), cria uma dimensão alta e um tanto flutuante do monstro, pelo fato da estrutura ser movida pelo braço estendido da atriz e assim estar adjunta de seu corpo. A cabeça do boneco é também esculpida em bloco de espuma com elementos adicionados para os lábios e olheiras, é também articulável, a boca possui movimentos de abrir e fechar. Sua respiração é feita numa qualidade leve e acompanha os movimentos ágeis que se dão pelo espaço cênico. Seu olhar é marcante e vazio, por possuir pequenos espelhos nas cavidades oculares (Scheffler, 2021 p.56) e também pelos olhos guiarem o movimento da cabeça e do pescoço que direcionam seus deslocamentos de precisão, como um predador em busca de sua presa. O segundo monstro possui elementos que marcam uma mudança no jogo das interações, comparado ao primeiro boneco visto anteriormente. Sua dinâmica é baseada em interações diretas, o monstro toca, cutuca, segura com a própria mão, passa sua pele sobre os seres. Além destas ações, a qualidade estética de seu tamanho maior e sua rapidez nos movimentos, também cooperam para certa sensação de progressão, de atualização na representação de sua monstruosidade, em relação ao monstro anterior.

Figura 23 - O segundo monstro em sua manipulação híbrida



Fonte: SCHEFFLER, Ismael (Org.). Oco memórias e olhares 2021 p. 63

As imagens representadas pelo segundo monstro são de violência (Figura 24), presenciamos o toque indesejado pelo monstro abusador e sentimos a aflição dos atos também por meio das reações dos seres que assistem ao crime.

Figura 24 - O segundo monstro com sua boca na mão do ser



Fonte: Fotografia feita por Daniel Faria Patire

Como metáfora de representação de tecnologia, o segundo monstro nos demonstra a surpresa de uma nova atualização de interações. Como nova geração, vemos algumas dinâmicas transformarem-se, mas o ato em si de monstruosidade, intensifica-se. Temos dois desencadeamentos da mediação deste monstro, aquela causada pela ação imposta em si ao ser no qual toma para si, como também a violência exposta aos seres. A partir do exemplo, dado aos seres que assistiram à violência, desta dinâmica temos a forma da representação da violência como uma estratégia de manipulação e dominação, a do exemplo. Como forma de manter o ciclo do controle, a representação da violência perpetua o trauma como um dispositivo de medo e repressão atuando na permanência do status quo. Interpretando a imagem do monstro com a boca nas mãos do ser capturado, vemos o conceito revisitado por Vieira Pinto de amannualidade, as mãos que representam o trabalho, a capacidade de conhecer e descobrir as propriedades da natureza, de transformar o mundo ao redor. Mas nesta construção, são tomadas pelo monstros, pelo abuso do poder e sacrificadas em nome do conjunto numa tentativa de sobrevivência. Mas ainda assim, no entendimento do monstro como uma mediação que manipula e é manipulada por alguém. No caso, a amannualidade é tomada pela mediação, ato monstruoso de violência que ainda serve de exemplo aos semelhantes.

4.2.3 Terceiro monstro em cena

A presença do terceiro monstro é anunciada pelo som de buzinas⁴⁷. No caminho de fuga, os seres sobreviventes transformam o objeto de cena em um transporte de fuga, como um barco que se movimenta no lugar, somos tomados pela imagem que cria a ilusão de um mar. Neste momento do espetáculo somos imersos numa impressão criada por meio dos movimentos e a forma do objeto, a luz em tonalidades azuis, e as buzinas marítimas junto ao som do acordeon que criam um horizonte da água e a atmosfera do mar. O som das buzinas, como de navios, reaparece com pratos que nos alertam a aproximação do terceiro monstro. Os seres então aumentam a movimentação no objeto, olhando para os lados segundo os sons. Entra no palco uma espécie de serpente flutuante que ocupa todo o espaço cênico com seu movimento articulado pelo ar (Figura 25), com seus espinhos distribuídos pelo comprimento de seu corpo extenso, o monstro dança pelo palco. Busca contornos no ar, seguidos de batidas de seu comprimento no chão que geram barulho. A serpente então se aproxima do barco com os seres e salta sobre eles, então, um dos seres pula do barco e a pega com as mãos, passando a então manipular o objeto. Numa tentativa de lutar com o monstro, o ser e o monstro se debatem no palco mas estes se enlaçam pelo corpo do ser e ambos saem de cena.

⁴⁷ É possível ouvir esta trilha Mar por este link: https://www.youtube.com/watch?v=Oo-HZ0yT_GQ&list=PLOFNTr8V5FmOFVB_NvKTTLbb1YdDEBUZC&index=8

Figura 25 - A serpente do mar o terceiro monstro de OCO



Fonte: SCHEFFLER, Ismael (Org.). Oco memórias e olhares 2021 p. 57

De material leve e flexível, a manipulação do objeto é feita completamente visível ao público. O movimento é feito por meio dos braços da atriz manipuladora que cria ondulações no ar. Deslocando-se pelo espaço e mudando de nível, os movimentos feitos no ar acima da cabeça, ao centro e mais abaixo. Uma das mãos manipula a cabeça, a extremidade da frente, esta que guia o movimento de todo o comprimento do corpo e intenciona o olhar da criatura. Como uma serpente do mar, monstro da mitologia que acompanha os imaginários das antigas cartas náuticas, esta cena em OCO retrata um momento da caminhada em que o rumo é tomado pela imagem de navegar sobre o desconhecido, sendo este que insurge o monstro. A construção da cena, vulgo os elementos que são projetados para a criação desta ilusão com a finalidade de tornar o invisível visível.

E mesmo com a manipuladora completamente visível, como espectadores nos deixamos levar pelo maravilhamento da beleza e artifícios desta cena. No barco com os seres sobreviventes, ao detectar a presença do monstro, sem hesitações, um dos seres já se prontifica e joga-se no mar em confronto com o monstro. Como uma representação de tecnologia, este terceiro monstro se constrói por meio da completude de toda a cena. Aparentemente podemos pensar o monstro pela sua qualidade de manipulação completamente visível, e segundo a narrativa do espetáculo, mesmo assim o ser se lança ao mar como um ato de bravura, como um

martírio. Contudo, como espectadores vemos todas as construções que dão sentido a este ato, de algum modo justificam sua ação de saltar do barco (Figura 26).

Figura 26 - O terceiro monstro de OCO e o salto do ser no barco



Fonte: Fotografia feita por Everson Bressan

Como a imagem mostra, o monstro da serpente do mar está envolvido em duas situações que fazem parte de sua construção. O monstro tem importante relação com o meio, que cria e suporta a ilusão de sua existência, e também possui relação com a agência da personagem, dada a proatividade de sua interação ao dispor-se e lançar-se com o monstro. Esta representação de tecnologia, o terceiro monstro, só consegue articular-se pelo meio especializado no qual integra sua representação. A ilusão que envolve a manipulação do monstro neste momento é feita por ambas atrizes, tanto a atriz manipuladora, quanto a personagem do ser que se sacrifica ao pular do barco. A qualidade especializada do monstro abrange esta mudança de manipulação. Contudo, o fim ainda é trágico, envolvendo mais um ciclo de destruição no espetáculo.

4.2.4 Último monstro do espetáculo

O último monstro do espetáculo é o maior em dimensão e tamanho. Sua anunciação ocorre quando a protagonista encontra-se com outro agrupamento de seres. Numa dinâmica de vigia e atenção, os sons, a fumaça e a mudança de luz

sugerem sua chegada, junto com a trilha sonora da última cena⁴⁸. Sua aparição faz com que os seres se movimentem lentamente, nos diferentes gestos, algumas imagens são criadas. A primeira imagem criada é de uma estrutura de corpos empilhados dos seres, com exceção da protagonista que age descontroladamente ao vivenciar aquelas movimentações. A protagonista tenta reanimar os corpos que parecem mortos, dá socos no empilhamento, mas nada. Ela encara o monstro e o público, e então sobe no empilhamento (Figura 27).

Figura 27 - O último monstro e o empilhamento de corpos



Fonte: Fotografia feita por Daniel Faria Patire

Com as mãos tensionadas, move pelas coxas e tronco em direção a cabeça e olhando para cima, abre a boca como se fosse articular um grito. Desce do monte de corpos estes que se derretem pelo palco, espalhando-se pelo espaço por meio de um movimento lento e articulado pelo chão. Devagar vão se alinhando lado a lado nos seus joelhos de frente para o monstro. Os seres, sincronizadamente, reverenciam o monstro num movimento para frente e para trás. Em dissonância ao olhar hipnotizados dos outros seres direcionado ao monstro, a protagonista oferece sua mão para quem está ao seu lado, deste movimento surge uma corrente. Juntas, levantam-se e se fortalecem em postura. Agora de mãos dadas, juntos dão um passo à frente e de

⁴⁸ Por este link é possível acessar a música da cena final do espetáculo - Enfrentamento
<https://www.youtube.com/watch?v=sPmJIZTOcyA>

costas para o público, mas em direção ao grande monstro que movimenta suas asas (Figura 28).

Figura 28 - Os seres encarando o último monstro do espetáculo



Fonte: Fotografia feita por Daniel Faria Patire

A protagonista ainda, vira-se em direção a plateia e caminha até a frente do palco, sua respiração alargada caminha junto com a música que insinua conflito e inquietações. Ao chegar ao proscênio, a música termina então de punhos cerrados, ela sobe com as mãos e braços até acima da cabeça que alivia as mãos num grito (Figura 29).

Figura 29 - O final do espetáculo de OCO



Fonte: Fotografia feita por Daniel Faria Patire

Ao fundo do palco, devagar, o monstro de grande dimensão se levanta no ar (Figura 30), de aproximadamente 5 metros de altura e 7 de largura, é um boneco animado por meio de varas aparentes. São três varas que sustentam o tronco e a cabeça ao centro e nas duas laterais as asas. De tom roxo escuro, o corpo ao centro sustenta uma grande cabeça de múltiplos olhos, as asas do boneco são articuladas num movimento de abre e fecha. O boneco, no decorrer do espetáculo, ficava fechado e deitado ao fundo da cenografia do palco, para levantar e animá-lo na última cena eram necessários três manipuladores em cada vara. De tecido translúcido e roxo, as asas transmitem a diferença da escala entre as atrizes e o boneco. Sem deslocamentos ou interações diretas, os movimentos do último monstro são executados de maneira lenta, de um lado para o outro e feitos no decorrer da gravidade. O movimento da cabeça levemente possuía um deslocamento de um lado para o outro também para demonstrar os múltiplos focos dos vários olhos.

Figura 30 - O último monstro do espetáculo



Fonte: Fotografia feita pelo fotógrafo Daniel Faria Patire

Sua presença causa uma dinâmica virtual na interação com as atrizes. Ou seja, como espectadores, vemos que uma dinâmica síncrona se desenvolve em função da imagem do monstro que se forma no fundo do palco, mas esta é virtual, a interação é feita por comandos que não são direcionados, manipulados, apontados, etc, como vimos nas situações anteriores. Destes gestos síncronos desempenhados pelos seres na presença do monstro vemos além da representação do corpo morto, gesticulado na pilha de corpos sem reação (figura 27), vemos também, ao ficarem de joelho e de certa forma reverenciar a magnitude da criatura, uma certa hipnose, como um imã que

é lançado entre o olhar dos seres e da mediação. Mas o conformismo a representação de tecnologia não é parte do gesto da protagonista da peça, vemos ela rompendo com esta relação, e além de conciliar os seres nesta ruptura, também engaja o público, ao encará-lo e gritar com potência em sua direção. O espetáculo termina aos gritos, entre público e atrizes, das tensões até então sequenciadas pelas várias aparições dos monstros e as consequentes rupturas da jornada de OCO, o grito é aparentemente uma resposta à ampliação do poder exercido pelo último monstro. O gesto virtual marca certa onipresença por meio da manipulação do gesto de forma virtual. Como representação de tecnologia, a protagonista nos convida pela sua sinérgica agência do grito a desvincular os gestos automáticos da hipnose gerada por essa dilatação de comando. O maior dos monstros, a cultura, como vimos em Hall (2017) nos afeta nas convenções da linguagem, no pensamento, no gesto, nas formas de existência e as delegações que estes modos de operação nos sujeitam. A protagonista nos chama a atenção pelos sentidos e por sua contraposição nos atos, e embora o fim do espetáculo seja trágico, no sentido de não haver resolução com os monstros, o contato imersivo nos envolve numa potência com os sentidos que basta para sentir.

4.3 A construção dos monstros em OCO

Por diferentes crueldades apresentadas pelos monstros, somos levados ao âmago das sensibilidades. Os monstros são representações fechadas no que diz sobre o destino trágico que acompanha essas figuras na narrativa, mas também são representações abertas, que possibilitam metaforizar e refletir relações através do olhar pessoal do espectador. Em nossas apresentações a nível do interpretante, circulamos sobre um vocabulário que descrevesse sua materialidade estética através da perspectiva interdisciplinar dos estudos em CTS, como vimos. Portanto, comentamos a técnica e as relações com os atores segundo a natureza construída do espetáculo.

Ainda assim, pensamos as representações dos monstros como metáforas para nosso estudo, segundo Guedes (2000 p.56) “A linguagem só consegue dar conta de um sentimento íntimo através da metáfora, da criação de imagens, da comparação, da absoluta substituição de uma coisa por outra.” Assim, o autor ao citar o desbravamento e uso crítico da linguagem na obra de Artaud, vemos que a representação dos monstros dentro do espetáculo de imagens de OCO nos possibilitou esta imersão no sentido através da metáfora. A forma fechada das

representações mediadas pelo monstros, nos trás para esta perspectiva originária, de concretude do pensamento, de autenticidade da presença, que se fecha sobre si mesma por conta da tragédia essencialmente vinculada ao seu sentido.

Pela produção cênica de OCO, os monstros representam a ruptura, a quebra, e fundam o contraste na obra. Pensemos toda a cenografia, a iluminação, os figurinos, as formas animadas e as atrizes em seus devidos trabalhos corporais de expressão poética, também vinculados à trilha sonora, a partir desses elementos temos a produção da *natureza* do universo cosmogônico de OCO. Esta obra teatral é uma representação da própria vida, onde os monstros mediam o conflito na narrativa e irrompem na mudança. A qualidade cosmogônica do espetáculo, também representada pela imagem da caminhada, é necessariamente construída pelo movimento de destruição e recomeço que os monstros lideram.

Os bonecos são elementos que operam a diferença na natureza de OCO. Apresentam o contraste pela materialidade inerte que precisa ser animada, é mais rígida e com limites na forma de sua produção, esta característica cria certa textura na narrativa e contrasta-se com a forte expressividade dos corpos vívidos e destacados com o figurino em cores vibrantes e material aderente. Porém, as formas animadas ainda são parte da natureza. No que diz respeito a linguagem do espetáculo que cria o salto para o transcendente, os monstros intencionam o contato com a crueldade, esta que tem a finalidade, como vimos na leitura de Scheffler (2004, 2006) sobre a obra de Antonin Artaud, de entrar em contato com o sagrado como representações da vida.

Os quatro monstros além de representar a vida, o contato com o sagrado, também representam o fato da tecnologia fazer parte da natureza de OCO. Em relação a suas qualidades materiais e estéticas, vimos que desenvolvem diferentes ações que resultam em interações diversificadas com os personagens da narrativa e também como mediações no espetáculo constroem diferentes dinâmicas em cada cena que aparecem, geram contrastes de uma cena para a outra, entretanto, possuem a mesma finalidade na natureza de OCO, o que as ligam como pertencentes ao mesmo gênero de produção.

A afinidade que os monstros possuem é com o símbolo da marionete. Podem ser vistos também como contradição, pela qualidade de sua própria materialidade, de serem bonecos manipulados, que também utilizam da metáfora do “marionetizar” ao outro, como vemos nas relações com os seres. Como apresenta Jurkowski (1989) na

leitura contemporânea da representação da marionete, em que anteriormente a essência do boneco era enunciada pelas relações transcendentais entre criador e criatura, e hoje flerta com a temática do poder, esta que entra em jogo nas representações da linguagem contemporânea, assim como vemos em OCO, do boneco manipulável também manipular ao outro e também como vemos na tecnologia pela sua construção de sentido contemporânea da ideologização da técnica.

A metáfora da marionete nos indica uma relação na linguagem dos monstros, como representações de tecnologia, os monstros são representações de sentido que estão entre o boneco e o corpo do ser manipulado. No qual, entre a representação de suas mediações e interações, a imagem trágica dos monstros já nos previa o destino daquelas situações. As representações de tecnologia mediam o jogo da natureza de OCO, como o símbolo da marionete, pelo poder delegado a suas materialidades impõem ações de intenções e finalidades próprias.

Os monstros de OCO escapam, assim como sugere Cohen (1997), não são formas definidas, a cada cena apresentam-se em uma materialidade diferente, tanto esteticamente como simbolicamente. A única certeza que sua linguagem nos mostra com o caminhar da narrativa é que as sensibilidades dada pelos ruídos e sinais anunciam sua presença próxima, e que sua aparição implica na destruição de um semelhante, além do fato de que a cada aparição aumentam de tamanho.

Como corpos culturais, também como coloca Cohen (1997) em relação ao signo dos monstros, sentimos o recorrente declínio das relações antes vistas no primeiro ato de OCO. Onde a protagonista ao fim do espetáculo tem comportamentos próprios monstruosos, em relação a si mesma, que se bate, e também aos outros seres, de ira e defesa, ou seja, os monstros como representações de tecnologia afetam o corpo coletivo⁴⁹ (Angelon, Van Amstel, 2021) que os seres de OCO possuíam. Os monstros transformam as relações no espetáculo e a cada aparição intensificam a reverberação de suas qualidades, pelas relações que perpetuam representam a decadência.

Angustiados somos os espectadores da obra ao testemunhar pelos artifícios que afetam os sentidos, as relações de poder que resultam no horror das ações

⁴⁹ O corpo coletivo se transforma em “uma afirmação positiva da alteridade e da coletividade que desafia os padrões de beleza e bondade dos colonialistas.” (Angelon & Van Amstel, 2021)

suscitadas contra a vontade dos seres de OCO, apesar disso, este é o caminho segundo Artaud para nos trazer de volta, e principalmente nos pertencer, à vida:

“É um monstro [o homem civilizado] no qual se desenvolveu até o absurdo essa faculdade que temos de extrair pensamentos de nossos atos ao invés de identificar nossos atos com nossos pensamentos. [...] Todas nossas idéias sobre a vida têm de ser revistas numa época em que nada mais adere à vida. E esta penosa cisão é motivo para as coisas se vingarem, e a poesia que não está mais em nós e que não conseguimos mais encontrar nas coisas reaparece de repente, pelo lado mau das coisas; e nunca se viu tantos crimes, cuja gratuita estranheza só se explica por nossa impotência em possuir a vida. Se o teatro existe para permitir que o recalcado viva, uma espécie de atroz poesia expressa-se através de atos estranhos onde as alterações do fato de viver mostram que a intensidade da vida está intacta e que bastaria dirigi-la melhor.” (ARTAUD, 1984 p. 16, 17)

OCO, o espaço que se preenche do vazio, representa este lugar onde nada mais adere à vida, a não ser pelo encantamento que os crimes de horror nos afetam, a monstruosidade que assim em OCO guia a caminhada e nos reconecta com o divino, é construída por meio de gritos e súplicas. Os monstros de OCO, como corpos culturais representados na obra teatral, nos representam a decadência dos sentidos.

Como metáforas de representações de tecnologia, podemos pensar que a qualidade da decadência é consequência de um projeto inicial, aquele da modernidade que incutiu hierarquias e definições por meio do mito do progresso, ou cientificismo, que assumiu a Ciência como uma entidade com agência. Junto a esta construção, uma ideia de cultura se passa pela linguagem como forma de pensamento, e consequentemente uma alienação do entendimento do mundo, como comentada por Vieira Pinto (2005)

“O homem maravilha-se diante do que é produto seu porque, em virtude do distanciamento do mundo, causado pela perda habitual da prática de transformação material da realidade, e da impossibilidade de usar os resultados do trabalho executado, perdeu a noção de ser autor de suas próprias obras”. (Vieira, Pinto, 2005 p.35)

Como os monstros do espetáculo, perdemos a noção que em parte somos os criadores daquelas representações. A admiração dos dias de hoje, segundo Vieira Pinto (2005), suscita dos novos processos e objetos de domínio da natureza. Sobre esta percepção, do distanciamento da realidade, Antonin Artaud também entrou em confronto com as sistematizações do pensamento, quanto às representações dadas, sempre buscou negá-las em ordem de “deixar à mostra os ossos do sistema de pensamento ocidental” (Guedes, 2000 p.63). Neste sentido, as representações dos

monstros em OCO refletem a desumanização e soberania das entidades de incongruência que atuam sobre a natureza grotesca de OCO.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação buscou identificar representações de tecnologia no espetáculo teatral de OCO (2019) para discutir o problema de linguagem da ideologização da técnica visto pelo filósofo Álvaro Vieira Pinto (2005, 1979) segundo seu estudo sobre o conceito de tecnologia na discursiva chamada “Era Tecnológica”. Por meio das representações dos bonecos bestiais do espetáculo nos deparamos com a construção cênica do signo do monstro. Segundo a análise do espetáculo, vimos que os monstros de OCO representam mediações da crueldade (Artaud, 1984), antagonizam a ruína do mundo comum apresentado na narrativa e agenciam a fuga para uma caminhada de sobrevivência. Como representações de tecnologia são entidades de incongruência que condensam as questões do poder, da sedução, da violência, e da manipulação, demonstram a decadência do mito do cientificismo.

Iniciamos a escrita pela apresentação do mito grego de *Prometeu Acorrentado* para apresentar a metáfora da técnica e sua relevante caracterização crítica: a intencionalidade (Gama, 1996; Vieira Pinto, 1979). Esta dramaturgia trágica de Ésquilo narra a cosmogonia da natureza humana, de descendência dos irmãos e titãs Prometeu e Epimeteu. Como faces de uma mesma moeda, representam as faculdades éticas e morais dos humanos (Stiegler *apud* Pacheco, 2021). No mito, a representação do fogo metaforiza a qualidade humana de transformar a si mesmo e ao entorno. O castigo dos deuses imposto a Prometeu pelo roubo do fogo dos deuses e dado aos humanos representa a desmedida do uso da técnica. Observamos que como uma representação de sentido da cultura o mito de Prometeu Acorrentado ao longo dos séculos foi revisitado e relido por autores que atribuíram à sua representação sentidos e valores de acordo com o contexto de sua determinada época (Gama, 1996).

Ainda vimos que na modernidade, a obra literária de ficção científica de Mary Shelley *Frankenstein: O Prometeu moderno*, é uma inspiração a partir do mito trágico grego que aponta para a questão da técnica pelos valores e sentidos modernos. Agora, pela representação de um monstro que aniquila seu próprio criador, o cientista Doutor Frankenstein. O monstro além de acoplar questões sobre o medo e a angústia do corpo cultural em relação à tecnologia, demonstra uma metáfora sobre a desmedida da técnica pelo poder sobrenatural de induzir a vida a um corpo morto feito de diferentes partes (Cohen, 1996).

Por meio dos estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), nos aprofundamos sobre os temas de monstros, representação e tecnologia. Pelo estudo de Álvaro Vieira Pinto (1979, 2005) encontramos a partir dessas relações o problema de linguagem que envolve a construção de sentido pós-moderna da palavra “tecnologia”. Vimos que esta concepção parte de uma construção errônea de linguagem que substantiva o termo tecnologia como uma coisa, dotada de agência e corporeidade. A substantivação da técnica, resultado de uma cisão ilógica sobre o processo de produção humana e a negligência crítica sobre a concretude do trabalho humano, admite-a como uma entidade natural em que, em vez de compreendê-la como um adjetivo aliado à existência do indivíduo torna-se um meio de manipulação e imposição de formas de existência. Desta concepção, o autor contextualiza o discurso que engendra este erro de linguagem, a noção de “*Era Tecnológica*”. Este discurso do senso-comum admite a técnica como algo fundamentalmente deste tempo, provoca o esquecimento e a descontextualização histórica do processo civilizatório da humanidade, e ainda prega uma futurologia apocalíptica da tecnologia dominando a humanidade.

Ainda nos aprofundamos no estudo sobre a construção de sentido por meio da linguagem. Nesta etapa, vimos que o conceito de representação media a formalização do pensamento internalizado no indivíduo e as convenções de sentido socialmente construídas que permitem a comunicação (Saussure apud Fry, 2009; Dosse, 1993; Hall, 2016). Conclui-se que a representação é um lugar de constantes transformações e disputas da construção de sentido da cultura (Hall, 2016). Neste sentido, entendemos que materializar a interpretação de uma leitura artística é compreender que o significado constrói formas de viver, que delega posições de sujeito e práticas sociais que conformam a existência na concretude da vida social dado a análise de seu contexto (Foucault apud Hall, 2016). A representação como conceito nos estudos em CTS, compreende o movimento processual da cultura de construir e apresentar sentido para as práticas sociais da sociedade.

Com este embasamento, olhamos para a representação da marionete na linguagem teatral de diferentes pontos de vista: de sua historicidade na cultura popular como mediação de sentido e valores, de sua materialidade; como representação metafórica do movimento mecânico e da questão do poder entre a relação de manipulador e manipulado (Jurkowski, 1989).

Vimos a reincidência da marionete nas celebrações ritualísticas de diferentes culturas como mediação das relações com o divino, e também como mediação de discursos políticos relacionados à sociabilidade de suas representações na vida pública (Amaral, 2007, 2011). Destas vertentes, vimos a tradição constante de esconder os meios de manipulação e criação do movimento, como também sua quebra na contemporaneidade, que cria um jogo de representação na encenação contemporânea entre o corpo híbrido do ator manipulador e boneco (Balardim, 2015; Medeiros, 2008, 2023). Como mediação política, vimos o boneco em certa semelhança e reincidência da representação de um personagem de bonecos em diferentes localidades, a partir das características formais e dos elementos de jogo dos bonecos, nas representações: do *Kasper* (alemão), do *Kasperek* (tcheco), do *Guignol* (francês), do *Petrushka* (russo), do *Karagöz* (turco), do *Punch* (inglês), do *Pulcinella* (Itália), do *Dom Roberto* (português), e do *João Redondo* (Brasil). Além disso, citamos o caso da apropriação desta representação na Alemanha como ferramenta de disseminação de discursos antissemitas e nacionalistas na primeira e segunda guerra mundial (Alcure, 2022).

Já nas construções contemporâneas, vimos que o símbolo da marionete influenciou como metáfora para a renovação estética do teatro do século XX, a partir da qualidade de seu movimento mecânico, onde o trabalho do ator e atriz foi reformulado pela utopia proposta primeiramente por Kleist e depois por Gordon Craig (Garcia, 1997, Amaral, 2011). Neste momento vemos também exemplos dessa influência, o trabalho de Alfred Jarry em *Ubu Rei* e seu sucessor Antonin Artaud, que atribui a reflexão ao teatro como *duplo* (Artaud, 1984), além da produção de Schlemmer no pensamento do movimento em relação ao espaço cênico pelo *Teatro da Bauhaus* (Trimingham, 2011). Destes estudos encontramos a essência do teatro de animação a intenção do movimento, como também suas variáveis: a respiração, o olhar e o deslocamento no espaço, estes que foram índice para a análise da produção dos bonecos bestiais do espetáculo teatral.

Na cosmogonia de OCO (2019) entendemos as representações dos bonecos como integrantes do jogo de contraposição da narrativa. São quatro produções de formas animadas que em suas convergências de linguagem estabelecem o conflito, irrompem com o mundo comum e propagam sensações de medo e tristeza através da materialidade da produção da cena. A construção das representações materializam o sentido de monstro. Para além das ações e gestos por eles delegados, vemos

principalmente que a criação de sentido passa pela propagação de elementos sensíveis, criados por meio da sonoridade da trilha original e da iluminação, estes que são construídos em concomitância com as representações. Vimos que, por meio da encenação são intencionadas ao espectador a *epifania* (Artaud apud Scheffler, 2004 p.39), a ruptura com o mundo cotidiano e a revelação de um sentido superior à vida, este causado pelo monstros ao profanar a natureza dos seres de OCO.

A nível estético, para o espectador da obra, os monstros materializam a angústia humana. Suas aparições cadenciadas expressam na cosmogonia de OCO a presença de entidades de incongruência, a partir do contraste estético que a materialidade dos bonecos criam, apresentam o elemento da crueldade ao espírito: a determinação irreversível, o absoluto (Artaud, 1984). São representações um tanto indefinidas que criam espaço para o imaginário do espectador atribuir sentidos próprios àquelas sensações monstruosas. É pela indefinição exata que os bonecos híbridos representam um lugar do imaginário, de monstros que não existem mas que ainda assim, revelam certa verdade da natureza grotesca humana.

Como representações de tecnologias, comunicam o sentido de monstros. Além disso, os monstros apresentam a contradição da obra dada a materialidade de sua representação, apresentam imagens manipuláveis que manipulam. A partir dessa produção material e estética, na qual somos afetados, suas representações de entidades com o poder de agência sob os personagens representam a decadência decorrente da substantivação da técnica.

O trabalho pretendeu demonstrar o símbolo do monstro como uma representação de tecnologia pela narrativa discursiva decorrente da Era Tecnológica. Para isso, aproximamos os estudos em CTS às representações construídas na obra artística teatral intitulada OCO (2019). Apresentamos as representações dos bonecos do espetáculo a nível material e estético, segundo a mediação dos bonecos e suas interações com as personagens do espetáculo. Encontramos que por serem mediações manipuladas pelas atrizes, mas que ainda por meio de seus gestos manipulam os seres - personagens da obra teatral, entendemos este jogo como o entendimento errôneo de tecnologia, que substantiva o boneco como personagem próprio. Além de discutir as mediações e interações entre os bonecos e personagens, compreendemos que pelas suas ações e construções materiais sensíveis, o sentido é construído como bonecos que representam monstros.

O monstro representado nesta construção teatral pós-dramática, que apresenta a teatralidade expressa por imagens e constroi uma imersão de comunicação aos sentidos, materializa a decadência da natureza do modelo civilizatório de modernidade. Consequência elaborada pela relação entre o Poder e o Saber que engendra concepções abortadas de suas condições concretas históricas e sociais, e que, principalmente, fazem da linguagem um meio de prescrição da existência.

Este modelo trágico do pensamento ocidental, coloca a linguagem a ser uma questão reavaliada, principalmente pelo problema que a representação engendra. Neste confronto a representação que está no limiar entre o pensamento e o mundo material, indica uma diferença entre a aparência e o parecer. Desta oposição do que se é, e do que se parece, noções políticas são articuladas e certo nó do sensível se constroi em discursos, citamos Rancière:

É uma questão de partilha do sensível. No entanto, uma partilha do sensível é, evidentemente, a identidade entre uma partilha material e uma partilha simbólica. Há, portanto, um espaço de metaforização da palavra, mas não se trata mais do mesmo uso da metáfora: esta já não é uma maneira de dizer uma coisa com imagens, mas uma dimensão constitutiva de um modo de ser - em seus gestos e suas palavras, os trabalhadores constantemente metaforizam sua própria condição. (Rancière, Bassas 2024, p.107-108)

Os monstros como duplos da relação humana com a tecnologia, nos apresentam pela encenação uma partilha material e também sensível, como sugere Rancière. Desta construção, somos testemunhas da subordinação aos seus efeitos por eles causados, vemos os seres como andarilhos em fuga ou então sugerem o conflito como intencionado na última cena do espetáculo. As representações dos monstros nos afetam o sentido mesmo sabendo de sua ilusão, somos tomados pela “verdade” que nos transparecem como um mito da gênese humana.

Assim como Cohen (1997) pergunta ao final de seu ensaio se monstros realmente existem, nos questionamos, em relação aos monstros como representações de tecnologias na Era Tecnológica, precisamos nos subordinar aos efeitos discursivos decorrentes da ideologização da técnica? Sem o intuito de responder a pergunta, nos inspiramos na reflexão para sugerir pesquisas futuras e apontamos que talvez a resposta esteja sob o espectro sugerido pela autora Donna Haraway (2004).

Se entendemos pela dissertação que os enunciados manifestam-se fundamentalmente como uma tomada de posição axiológica e parte da linguagem

está em constante transformação e disputas pela capacidade de interação que possui em sua forma, o símbolo do monstro indica um meio de reexistir, entre as margens e os espaços de incongruência, assumindo a forma híbrida como estratégia de produção de vida. Contra os monstros de narrativas opressoras, a autora cita a diferença entre a articulação e a representação, abrindo o espaço para o campo do discurso público e da retórica.

Os monstros de OCO como representações de tecnologia nos apresentam aquilo que criamos culturalmente e que também nos afetam em sentido e em ação ao nos transformarem em andarilhos na fuga por uma sobrevivência. Suas representações envoltas em sensibilidades gritantes ao espírito, nos explicitam aos sentidos aquilo em que somos afetados, naquilo que nos molda e nos direciona, mas como vimos aqui pela aproximação da questão da técnica e da existência, naquilo que nos produz enquanto trabalho e sentido.

REFERÊNCIAS

- ADAM, Marthe. Boneco e atuação de ator: uma reflexão. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 2, n. 14, p. 144–154, 2018. DOI: 10.5965/2595034702142015144. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034702142015144>. Acesso em: 15 abr. 2024.
- ANGELON, Rafaela & VAN AMSTEL, Frederick. (2021). Monster aesthetics as an expression of decolonizing the design body. *Art, Design & Communication in Higher Education*. 20. 83-102. 10.1386/adch_00031_1.
- ANGELON, Rafaela & VAN AMSTEL, Frederick. (2020). The political body as a fulcrum for radical imagination in metadesign. **Conference Paper DCS - Design Culture Symposium (DCS)** - Scenarios, Speculation & Strategies Porto Alegre: Brasil
- ALCURE, A. S. O Kasper está morto?: Domesticação e doutrinação do Kaspertheater durante o Nacional-Socialismo. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, [S. l.], v. 12, n. 3, p. 1–25, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/117208>. Acesso em: 7 maio. 2024.
- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de animação**: da teoria à prática. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**: Máscara, Bonecos, Objeto. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.
- ARTAUD, Antonin. **Linguagem e vida**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Editora Max Limonad, 1984.
- BAHK, S. The Final Judgement in “Monster Culture”. **The Morningside Review**, [S. l.], v. 9, 2013. Disponível em: <https://journals.library.columbia.edu/index.php/TMR/article/view/5439>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- BALAKIAN, Anna. **O Simbolismo**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1985.
- BALARDIM, Paulo. Teatro de Bonecos ou Teatro de Animação?. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 25, p. 165–175, 2015. DOI: 10.5965/1414573102252015165. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102252015165>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- BARROS FILHO, Clóvis de. A filosofia dos mitos, s.d.
- BAZZO, W. A., LINSINGEN, I. v., PEREIRA, L. T. V. O que é ciência, tecnologia e sociedade? In: _____. **Introdução aos estudos CTS: ciência, tecnologia e sociedade**. Espanha: OEI, 2003. p. 119-156 (Cadernos de Ibero-América).
- BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BLANCO, Rafael Antonio. Técnica, Prometeu, Epimeteu e a Instituição da

Temporalidade – Uma Leitura de Bernard Stiegler, 2011. Disponível em: <https://tresando.com/2011/06/09/tecnica-prometeu-epimeteu-e-a-instituicao-da-temporalidade-uma-leitura-de-bernard-stiegler/>

BORGES, Jorge Luís “Sobre o Rigor na Ciência”, in História Universal da Infância, trad. De José Bento, Assírio e Alvim, 1982. p. 117 <https://linguisticadocumentaria.files.wordpress.com/2011/03/o-rigor-da-cic3aancia-borges.pdf>

BROCHADO, Izabela. Teatro de Bonecos Popular do Nordeste: história e histórias. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 13, p. 028–055, 2018. DOI: 10.5965/2595034701132015028. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701132015028> . Acesso em: 16 abr. 2024.

CATON, Kristina E. “Shared Borders: The Puppet in Ben Jonson’s ‘Bartholomew Fair.’” **Early Theatre**, vol. 16, no. 1, 2013, pp. 51–73. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/43499693>. Accessed 6 May 2024.

CARVALHO, Jailson. Ânima: uma introdução ao teatro de bonecos com aulas online. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 24, p. 153–167, 2021. DOI: 10.5965/2595034701242021153. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/20305>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Círculo Artístico Teodora. O teatro da morte de Tadeusz Kantor. Disponível em: <https://circuloartisticoteodora.blogspot.com/2015/07/o-teatro-da-morte-de-tadeusz-kantor.html> Acesso em 03 set 2024.

COHEN, Jeffrey Jerome. **Monster Theory**: Reading Culture. Minneapolis; University of Minnesota Press, 1996.

CONTRACTOR, Meher. Teatro de sombras na Índia. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 09, p. 074–089, 2018. DOI: 10.5965/2595034701092012074. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701092012074>. Acesso em: 18 out. 2024.

COSTA, Breno Augusto. Consciência ingênua em Álvaro Vieira Pinto: uma aplicação na prática científica. **Guairacá Revista de Filosofia**, v. 37, n 2, p. 65 - 82, 2021.

COSTA, Felisberto Sabino da. A poética do ser e não ser: procedimentos dramáticos do teatro de animação. São Paulo, 2000. Tese (Doutorado). USP

DOSSE, François. **História do Estruturalismo**: O campo do signo v1, Editora Ensaio SP, 1993.

ÉSQUILO, **Prometeu Acorrentado**: Uma tragédia grega. Rio de Janeiro: Expresso Zahar, 1993.

FERNANDES, Sílvio. Kantor no limiar do teatro. **Revista Moringa - Artes do Espetáculo**, João Pessoa, UFPB, v. 7 n. 2, jul/dez 2016, p.111 a 122

FREITAS, Artur. **Festa no vazio**: performance e contracultura nos Encontros de Arte Moderna. 1. ed. São Paulo: Intermeios, 2017.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na cultura**. Porto Alegre: L & PM, 2010.

FRY, Paul. Introduction to Theory of Literature – 8 Semiotics and Structuralism in Yale Courses 2009. Disponível em: <https://oyc.yale.edu/english/engl-300> Acesso em: 3 mar 2024.

GAMA, Ruy. Uma Declaração de Intenções: O Mito de Prometeu. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, São Paulo, Brasil, n. 41, p. 135–140, 1996. DOI: [10.11606/issn.2316-901X.v0i41p135-140](https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v0i41p135-140). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/73402>. Acesso em: 11 jun. 2024.

GARCIA, Silvana. **As trombetas de Jericó**: Teatro de vanguardas históricas. São Paulo: Hucitec FAPESP, 1997.

GONZATTO, Rodrigo Freese. Design de interação e a amaterialidade em Álvaro Vieira Pinto. 2014. 196 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

GOYA, Francisco de. **El sueño de la razón produce monstruos**. Museo del Prado, Madrid, España, 1799.

GUEDES, Antonio. A vida e a morte de Antonin Artaud - a obra de Artaud. IN: _____ **Revista Folhetim: Teatro do pequeno Gesto** 6 jan-abr p. 54-63, 2000.

GUTTING, Gary. **Foucault**: Uma brevíssima introdução. São Paulo: Editora Unesp, 2021.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Editora PUC Rio Apicuri: Rio de Janeiro 2016.

HARAWAY, Donna. The Promises of Monsters: Reproductive Politics for Inappropriate/d Others. In: HARAWAY, Donna. *The Haraway Reader*. Londres: Routledge, 2004.

IRLANDINI, Isabella. Os bonecos de Obraztsov se recusam a falar. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 19, p. 074–102, 2018. DOI: [10.5965/2595034701192018074](https://doi.org/10.5965/2595034701192018074). Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701192018074>. Acesso em: 16 abr. 2024.

IRLANDINI, Isabella Azevedo. Do Sentido ao Sensório: Jarry e Artaud, dois visionários do teatro. **DAPesquisa**, v. 9, p. 107-120, 2011.

JURKOWSKI, Henryk. **ASPECTS OF PUPPET THEATER** Univ . Library, UC Santa Cruz, 1989.

JURKOWSKI, Henryk. **Métamorphoses: la marionnette au XXe siècle**. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2008.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KIFFER, Ana. Artaud agora! Live com Ana Kiffer, 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=O4mTa5e_Idl

KLEIST, Heinrich von. Sobre o teatro de marionetes. Trad. de J. Ginsburg. Revista USP, Brasil, n. 17, 1993, p. 196-201 .

KODI, Douglas. A commedia dell'arte e seus duplos: uma (re)visão no território da encruzilhada. 2023. Tese (Doutorado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023.

LEROI-GOURHAN, André. The rise of Prometheus ____ IN: Leroi-Gourhan, André. **Gesture and Speech**, Massachusetts: The MIT Press, 1993.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MAMULENGO, revista da Associação Brasileira de Teatro de bonecos, dezembro 1976 Ano 2 número 5 Rio de Janeiro Disponível em <https://cbtij.org.br/1976-revista-mamulengo-5/>

MEDEIROS, F. H. N. (2023). Ensaio sobre o paradoxo da presença no teatro de animação: o duplo é uma iminência?. *Sinais De Cena*, 3(2), 188–221. <https://doi.org/10.51427/cet.sdc.2023.0009>

MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. AUSÊNCIA E PRESENÇA DO CORPO NO TEATRO DE ANIMAÇÃO. v. 9 n. 1 (2008): V Congresso da ABRACE Disponível em <https://www.iar.unicamp.br/publionline/abrace/hosting.iar.unicamp.br/publionline/index.php/abrace/article/view/1612.html>

Ministério da Cultura da Federação Russa Министерство культуры Российской Федерации. Theatre History. Disponível em: <https://puppet.ru/en/about/history/theatre-history> Acesso em: 11 jul 2024.

MOLER, Lara Biasoli. Da palavra ao silêncio: o teatro simbolista de Maurice Maeterlinck. 2006. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

OLIVEIRA, Cláudio Henrique Eurípedes de. AMITRANO, Georgia Cristina. A noção de monstro em que se harmonizam os caracteres de espécies diferentes nos jogos dos possíveis (I) IN: ____ Ensaio de alteridade e desconstrução. / organizadores, AMITRANO et al. Instituto Quero Saber, 2024. 616 p. il; color. **Coleção Nacional do XIX Encontro de Filosofia da ANPOF, 2024**

Onet Film. Zrekonstruowana cyfrowo "Umarła klasa" Tadeusza Kantora na DVD - "The Dead Class" reconstruído digitalmente por Tadeusz Kantor em DVD Disponível em: <https://kultura.onet.pl/film/wiadomosci/zrekonstruowana-cyfrowo-umarla-klasa-tadeusza-kantora-na-dvd/7pdcnb0> Acesso em: 02 set 2024

PACHECO, A. Man and technology in Bernard Stiegler 's works. Trans/form/ação, Marília, v. 44, p. 163-184, 2021. **Dossier Técnica**

Patrimoine Lyon. Guignol. Disponível em: <https://www.patrimoine-lyon.org/traditions-lyonnaises/guignol> Acesso em: 16 abr 2024

PLEINES, Jürgen-Eckhardt. A sombra de Hegel IN: ____ Pleines, Jürgen-Eckhardt. **Friedrich Hegel**

RANCIÈRE, Jacques., BASSAS, Javier. **As palavras e os danos**: Diálogo sobre a política da linguagem. São Paulo: SOFIE/Editora 34, 2024.

RICOEUR, Paul. **The rule of metaphor**: The creation of meaning in language. London: Routledge, 2003.

RILEY, Michael W. (2005). *Plato's Cratylus: Argument, Form, and Structure*

ROSSIN, Elisa de Almeida. Arquiteturas do imaginário: o corpo de atuação e os dramas da matéria. Uma entre(vista) com a Cia Dos à Deux , pg 94 - 114 IN: _____ CENSURA E TRANSGRESSÃO NO TEATRO DE ANIMAÇÃO Móin – Móin: **Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Florianópolis: UDESC, ano 16, N. 22, julho, 2020.

SCHEFFLER, Ismael (org.). OCO: memórias e olhares. Curitiba: Arte Final, 2021.

SCHEFFLER, Ismael. *Características do sagrado nas propostas teatrais de Antonin Artaud e Jerzy Grotowski*. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Teatro, 2004.

SCHEFFLER, Ismael. As “imagens indestrutíveis” do teatro sagrado de Artaud. IN: _____ **Revista Folhetim: Teatro do pequeno Gesto** 23 jan-jun p. 46-59, 2006.

SCHEFFLER, Ismael. **Artaud e o teatro sagrado**. Curitiba: Arte Final, 2021.

SCHEFFLER, Ismael. Ubu Rei – do texto francês aos palcos curitibanos. *Dito Efeito*, Curitiba, v. 1, n. 1, 2009. Disponível em: <http://www.dacex.ct.utfpr.edu.br/ditoefeito1/UBU%20REI.htm>. Acesso em: 10 de fevereiro 2025

SCHLEMMER, Oskar. MOHOLY-NAGY, László. Die Bühne im Bauhaus, Universitätsbibliothek Heidelberg: München, 1925.

SILVA, Lucas. A marionete como imagem da ilustração em Heinrich von Kleist: um retorno ao Über das Marionettentheater (1810). **Pandaemonium Germanicum**, São Paulo, Brasil, v. 26, n. 50, 2023. DOI: 10.11606/1982-8837265074. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/pg/article/view/215277>.. Acesso em: 7 nov. 2024.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: The 1818 Text. New York: Penguin classics, 2018.

SOUZA, Vinícius Silva de. O homo faber segundo Hannah Arendt. 2013. 85 p. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Departamento de Filosofia – Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade de Brasília – PPG-FIL – UnB, Brasília – (15) (PDF) *O homo faber segundo Hannah Arendt*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/350189313_O_homo_faber_segundo_Hannah_Arendt [accessed Jun 11 2024].

STRICKLAND, Ron. Poststructuralism, 2021 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xGFpKfKjo74&t=173s>

Teatrojornal Leituras de cena. Algumas ideias de Tadeusz Kantor. Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2015/07/algumas-ideias-de-tadeusz-kantor/> Acesso em: 02 set 2024

The Morgan Library & Museum. Ubu Roi - Alfred Jarry: The carnival of living. Disponível em: <https://www.themorgan.org/exhibitions/online/jarry/5> Acesso em: 8 mai 2024

Theatre Paris. The life of Antonin Artaud. Disponível em: <https://www.theatreinparis.com/blog/the-life-of-antonin-artaud> Acesso em: 19 mai 2024

TRIMINGHAM, Melissa. **The theater of the Bauhaus:** The modern and postmodern stage of Oskar Schlemmer. London & New York: Routledge, 2011

VERNANT, Jean-Pierre. **O universo, os deuses, os homens.** Tradução de Rosa Freire D'Aguiar. Companhia das Letras, São Paulo, 2000.

VIEIRA PINTO, A. **Ciência e existência:** problemas filosóficos da pesquisa científica. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

VIEIRA PINTO, A. **O conceito de tecnologia.** 1 v. São Paulo: Contraponto, 2005.

VIEIRA PINTO, A. 1958 anotações informais sobre o curso de Rede AVP < <https://alvarovieirapinto.org/biografia/resumo-biobibliografico/> > acesso em 27 de janeiro de 2024

WEPA (World Encyclopedia of Puppetry Arts). Albrecht Roser. Disponível em: <https://wepa.unima.org/en/albrecht-roser/> Acesso em: 22 jun 2024

WEPA (World Encyclopedia of Puppetry Arts). Mamulengo Disponível em: <https://wepa.unima.org/en/mamulengo/> Acesso em: 20 jun 2024

WEPA (World Encyclopedia of Puppetry Arts). To the reader. Disponível em: Disponível em: <https://wepa.unima.org/en/presentation/to-the-reader/> Acesso em: 24 jun 2024

WEPA (World Encyclopedia of Puppetry Arts). Yves Joly. Disponível em: <https://wepa.unima.org/en/yves-joly/> Acesso em: 22 jun 2024

Youtube Canal Aileen Farrar. Science as Myth. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HY_xchHA-YU Acesso em: 6 jul 2024

Youtube Canal JCCCvideo. Great Books: Frankenstein, by Mary Shelley. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Za5K_Q7Arc8 Acesso em: 14 jul 2024

YouTube Canal TUT - Teatro da UTFPR Curitiba. Documentário - OCO: o nascimento do espetáculo (2022) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zgxCch0NdD4> Acesso em: 22 agost 2024

YouTube Canal Yale Courses. 8. Semiotics and Structuralism. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VsMfalOsT3M> Acesso em: 8 mar 2024