



UM ARTEFATO CENOGRÁFICO NA INVENÇÃO ESPETACULAR DO COTIDIANO

Eliézer Leite Rolim Filho

LABORATÓRIO URBANO, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, FAUFBA
eliezerrolim@gmail.com

RESUMO

Este artigo descreve a evolução da cenografia que nasceu nos teatros e, na era pós-moderna, chegou às salas de exposições criando os novos paradigmas dos “novos museus” e, por fim, deflagrando os processos de espetacularização nos centros urbanos. A partir de uma experiência empírica ocorrida na pequena cidade de Taperoá, transformada urbanamente pela cenografia da minissérie “*A Pedra do Reino*”, da obra de Ariano Suassuna, realizada pela Rede Globo de Televisão em 2006, no cariri paraibano, este artigo descreve o processo de criação do conceito *artefato cenográfico* como agenciador da espetacularização do cotidiano dos centros históricos urbanos.

Palavras-chave: Cenografias urbanas. Eespetacularização. Artefatos cenográficos.

RÉSUMÉ

Cet article décrit l'évolution de la scénographie qui est née aux théâtres et à l'ère pos-moderne, elle est arrivée dans les salles de expositions en créant de nouveaux paradigmes “les nouveaux musée” et au bout a mené aux processus de la spectaculisation dans les centres urbaines. D'abord, comme expérience empirique qui est arrivée dans le petit ville de Taperoá, transformée urbainement pour la scénographie de la minisérie “La Pierre de Royaume” de l'œuvre d' Ariano Suassuna qui a été réalisé par la Rede Globo de Télévision, em 2006 dans une micro-région de l'état de Paraíba. Cet article décrit le processus de la création du concept *artefato scénographique* comme agent de la spectaculisation du quotidien des centres historiques urbains.

Mots-clés. La scénographie urbaine. La spectaculisation. L'artefatos scénographiques.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo trata da evolução da cenografia no mundo urbano contemporâneo, sua evasão do teatro e sua exibição em praças, monumentos, memoriais, museus, viadutos e pontes. Tal fenômeno pode ser chamado também de: cenografias urbanas, arquitetura dos sentidos, alegorias pós-modernas ou espaços espetaculares. Tais espaços funcionam semelhantemente aos cenários dos espetáculos teatrais, acoplados a grandes eventos internacionais, constituindo-se no que Harvey (1999) denominou de *empresariamento*

urbano como resultado do capitalismo do final do século XX. Nessa época, as cidades, então, na condição de mercadorias, passaram a se ajustar à ordem econômica mundial, alavancada pela cultura que veio democratizar o uso dos centros urbanos com eventos e festividades culturais desenvolvidas como forma de celebração patrimonial dos grandes festivais urbanos.

É comum perceber esse processo de espetacularização nos grandes centros urbanos, mas esta pesquisa tomou como ponto de partida um raro exemplo desse processo de espetacularização, ocorrido na pequena cidade de Taperoá, na Paraíba, situada no semiárido nordestino, o que lhe garante um lugar na geopolítica das redes globalizadas de cidades turísticas e culturais. Todo o processo da espetacularização ocorrido em Taperoá oferece exemplos singulares desse fenômeno na criação de imagens-cenários, imagens-cidades na construção de consensos-simulacros de participação e na competição entre cidades-cenários do país.

Este artigo descreve como esta pesquisa chegou a desenvolver o conceito - *artefato cenográfico* -, identificando-o como um dos agentes responsáveis pelas transformações espetaculares ocorridas nos espaços urbanos. Seria o artefato cenográfico o elemento identidade, a célula formadora das desterritorialidades? Estariam tais artefatos cenográficos subjetivando as ambiências e assim alterando o cotidiano urbano? Tais perguntas são diretrizes centrais desta pesquisa.

2. A CENOGRAFIA E A ARQUITETURA

Arquitetura e cenografia são dois universos que se cruzam e se amplificam em diferentes proporções. Ambas trabalham com a mesma matéria prima: o espaço. Porém, tendo a mesma matéria como objeto de transformação trabalham-na diferentemente.

A arquitetura lida com o espaço e o transforma para a eternidade do homem. Eternidade enquanto manutenção de sua prole e de seus poderes. Toda a arquitetura erguida para o homem esteve sempre a serviço dessa permanência. Assim se construíram os impérios.

A cenografia, embora tenha como instrumento toda a matéria física da qual a arquitetura é construída, trabalha com outras subjetividades. Nela, nada é permanente. A cenografia vive em função de um espetáculo. Quando um espetáculo termina, aquela cenografia também acaba. Foi com certeza documentada, mas ela será destruída. Às vezes, é aproveitada, até mesmo, numa fogueira de rua. A cenografia trabalha com o efêmero. O oscilante caminho “*do monta e desmonta*” dos espetáculos faz da cenografia uma das artes mais difíceis.

Exige do cenógrafo compreensão da mecânica enquanto execução do espetáculo e, principalmente, mecânica das montagens, embalagens e desmontagens do cenário. Cada peça de um cenário compõe-se num artefato valioso e, como tal, ele é criado como elemento para ser transportado e embalado.

A cenografia trabalha diretamente com nossos sentidos físicos, estimulando a nossa imaginação. Podemos assim dizer que ela lida com o espaço imaginário do espectador. A cenografia difere da decoração pela finalidade e pelo conceito. Nenhum sentido de bom gosto, de modismo ou, até mesmo, de harmonia dita a ordem de uma cenografia. Na ambientação cenográfica de um espaço, toda a sua criação será regida por um conceito particular, uma intenção pré-concebida pelo diretor e cenógrafo. Uma arte dirigida para aflorar os sentidos através de seus elementos de textura, volumetria, cor e efeitos da luz teatral. A cenografia vive da luz que a ilumina. Um cenário só ganha alma quando recebe seu projeto de iluminação. Existem espetáculos em que a luz se torna uma cenografia.

Partindo-se do conceito de teatro pós-dramático, cunhado por Lehmann (2007), observa-se que, a partir dos anos 1970, profundas transformações ocorreram na arte teatral, em especial, no que se refere à primazia do texto e da valorização da encenação. O espaço no teatro pós-dramático assume um espaço de rupturas, em que a leitura da cena, da narrativa e da própria cenografia assume novos paradigmas. A nova dramaturgia, livre de uma narrativa de tipo fabular ou lógica, definiu também novas apropriações de espaço da encenação. Os novos espaços, na maioria das vezes, não destinados à encenação abriram novas possibilidades espaciais em que a cenografia contou com a necessidade de trabalhar o entendimento do texto para criar imagens. Essas diferentes visualidades que a cenografia teve que trabalhar promoveram uma grande capacidade perceptiva e a criação de novas bases conceituais.

Toda a cenografia de Ming Cho Lee (1998), um dos mais influentes criadores da moderna cenografia americana, tinha como conceito uma composição puramente formal. Cho Lee trabalha o espaço do palco e o transforma inteiro numa única escultura. Aí, a atmosfera criada por textura, cor, luz e por ornamentos visuais foi trocada por um jogo de formalidades e relações espaciais.

Novos parâmetros foram tomados pelos cenógrafos para definir seus novos cenários. Assim, a criação cenográfica determinada por novos espaços não teatrais definiu um passe livre para a cenografia. Entender o texto enquanto encenação e participar como parte deste para provocar efeitos, através de imagens e colagens, seria a nova proposta cenográfica

para o espetáculo pós-moderno. A expressividade criativa dos cenógrafos estava agora com livres possibilidades de apropriação espacial. Salas teatrais, viadutos, escavações de metrô, praças ao ar livre, hospitais abandonados, igrejas tombadas, nada se torna perdido para o cenógrafo; tudo no espaço se revela como potência para a sua criatividade. A cenografia se abriu para uma multiplicidade de visualidades num campo heterogêneo onde o teatro foi apenas ponto de partida.

Rebollo (2004), mostra que foi a cenografia o instrumento de criação dos chamados *novos museus*. A partir dos anos 1970, os museus passaram a ser monumentos, ícones da modernização da sociedade, emblemas da identidade cultural urbana, lugar turístico, de diversão e lazer para os modernos cidadãos (REBOLLO, 2004). Primeiro, os museus passaram a ocupar pontos de referência como arquitetura monumental das cidades, respondendo a um objetivo de comunicação em larga escala para um público de massa; e segundo, suas exposições sofreram uma estetização na apresentação. O museu passa a ser um edifício urbano espetacular, destinado a apresentações espetaculares da arte. Foi a cenografia, o recurso primordial usado para se conceber e se apresentar *o novo museu* (REBOLLO, 2004). A distribuição das obras no espaço, o uso da luz, o emprego de cor nos painéis e paredes, a criação dramática dos ambientes, todos esses elementos funcionam como recursos de qualidades cenográficas.

A museografia incorporou as qualidades tridimensionais emotivas da cenografia para favorecer e instigar os sentidos e os sentimentos dos visitantes. Agora, ao ato de olhar, de movimentar-se num espaço museográfico podem-se juntar os atos de tocar, de ouvir e de usar o olfato, ativando-se multissensorialmente o visitante. A cenografia cria para o receptor as estratégias que funcionam como chaves da exposição, pelas quais são possíveis a experiência estética e a apreensão dos conteúdos. Assim, passa-se a criar verdadeiros cenários para se contextualizar a obra exibida. Usam-se cores, texturas e luzes teatrais nas montagens de ambiências dramatizadas. Os conteúdos museográficos são exibidos, como nas instalações plásticas, com o uso de uma cenografia dramatizada. Dessa forma, o receptor é envolvido em vivências e interpretações como num grande teatro. A cenografia dramatizada ingressa o visitante num universo ficcional, podendo divertir lúdica e prazerosamente, ironizar, questionar, ou surpreender.

3. CENOGRAFIA URBANA ESPETACULAR

O espetáculo nasceu com o homem, é de sua natureza voltar os olhos para contemplar aquilo que é extracotidiano, aquilo que, mesmo falando do homem, vai além dele e se

mostra diferente porque se mostra como espetacular. Na civilização grega o espetáculo estava no teatro que dentro da polis era um espaço dionisíaco, manifestação humana orientada para a divindade. O teatro grego estava para a compressão humana sua catarse e sua celebração se misturavam ao divino. Na civilização romana o espetáculo tinha um caráter puramente humano. O pão e o circo, a vida e a morte eram festejadas na arena do Coliseu aos gritos da multidão. O Coliseu era um edifício urbano criado para um espetáculo urbano.

Para La Chapelle (2004, 2005), a cenografia urbana hoje se caracteriza como a arte da *mise-en-scène* dos espaços públicos urbanos e que reflete a identidade da cidade e de seus habitantes. Ela identifica esse fenômeno como tendo sua origem na civilização grega onde o Ágora era o teatro da democracia. Tomando essa representação simbólica, o Ágora era um espaço rodeado por edifícios públicos e se constituía o centro da vida política, religiosa e econômica da cidade. Na Renascença, a cenografia urbana se desenvolveu com *Palladio*, o teatro de *Vicence*. Ela identifica a praça pública como o lugar de nascimento da cenografia por ser em torno dela que a cidade vivia. A cenografia acontece sob o domínio da arquitetura ou do urbanismo, ela está assim referendada pela era do imaterial, da sociedade do espetáculo. Não funciona apenas como um cosmético arquitetural.

Com o surgimento das novas mídias tecnológicas, os espaços cenográficos urbanos sofreram uma alteração de natureza através de projeções, superposições, projeções holográficas, jogos de luzes com abstrações em 3D e até cenas cinematográficas que transformam a visão total do espaço num cenário fantástico ou surreal. A cenografia desenvolveu o urbanismo das sensações, transformando, como num teatro, a percepção habitual, os movimentos cotidianos, o sentido de gravidade, as matérias, texturas e grãos. Despertando uma nova sensação, renovando a tridimensionalidade do espaço, estabelecendo assim um renascimento das propriedades do volume espacial. Dessa forma, a cenografia urbana está sendo utilizada para renovar a percepção de paisagens urbanas deterioradas, transfigurar espaços caóticos e banais em algo de futuro possível e, assim, estabelecendo usos diferenciados do mesmo espaço, ao longo do dia, a fim de dar um novo sentido à vida das cidades.

A partir dos anos 1960-1970, a cultura foi identificada como instrumento de democratização. E foi no urbanismo que essa cultura se manifestou de forma mais clara, favorecendo a revitalização de centros das grandes cidades através de festas culturais desenvolvidas sob forma de celebrações patrimoniais ou de grandes festivais urbanos. O grande objetivo era desenvolver o espírito comunitário e criar na memória do lugar um evento que ficasse

eternizado na história mundial. As grandes Exposições, as Olimpíadas, as Copas do Mundo sempre deixaram para trás transformações urbanísticas cenográficas que marcariam o espaço e o tempo de maneira indelével.

Um dos eventos mais marcantes que ilustra essas celebrações no mundo contemporâneo foi apontado por La Chapelle como sendo o *Tribute in Light*, uma instalação possante de 88 refletores de luz criando duas torres de luz colocadas lado a lado, com um quilometro de altura, no dia 11 de março de 2002, exatamente no vazio do World Trade Center. Essa escultura de luz azul criou um cenário cheio de simbologias e iluminou todas as noites de Nova York durante trinta e dois dias. Como cenário de celebração, a cada aniversário da tragédia do dia 11 de setembro, ela repete inexoravelmente um ritual comum do monta e desmonta das cenografias teatrais.

O mercado espetacular conseguiu sua modernização e sua unificação, de acordo com Debord (1997), exatamente em 1989 com a queda do muro de Berlim. Esse sinal democrático, segundo ele, levou a burocracia russa a converter-se à ideologia da democracia ocidental. As imagens da queda do muro, para o mundo inteiro, era o reconhecimento dos *direitos do homem*, agora espectador de si mesmo. Essa foi a maior consequência do evento: tornar globais todas as aldeias apartadas através do domínio da mídia. Para Debord (1997), esse foi apenas mais um dos *sinais democráticos*, que não era mais que uma prova do progresso da técnica espetacular.

Nessa sociedade conceituada por Debord (1997), tudo que era vivido cotidianamente se tornou uma representação. Uma imensa acumulação de espetáculos. O mundo se especializou em fabricar imagens. *A cidade mais verde do planeta, o país mais democrático do mundo*. O espetáculo chegou ao que Debord (1997) denuncia como a inversão completa da vida - espetáculo como o movimento autônomo do não vivo, em que ele, o espetáculo, não é apenas essa multidão de imagens que nos afoga todos os dias através das novas mídias inventadas a cada hora pelas corporações internacionais, mas, exatamente, uma complexa relação social mercadológica entre pessoas e mundos, mediadas por imagens, simplesmente imagens. Vivemos um cotidiano virtual, o mesmo que arruinou a economia imobiliária americana, ocasionando uma desestabilização no sistema e uma crise financeira que se espalhou no mundo inteiro.

Berenstein (2009) é categórica ao falar do processo de espetacularização urbana. Ela mostra que está cada vez mais explícito esse processo e sua crítica já se tornou recorrente no meio acadêmico, mesmo que, muitas vezes, com outros nomes: cidade-cenário, cidade-

museu, cidade genérica, cidade-parque-temático, cidade-shopping. Em resumo: cidade-espetáculo. Esse processo de mercantilização espetacular das cidades, Berenstein o define como um pensamento hegemônico, único ou consensual. Ela atrela diferentes nomes para falar do mesmo processo, tais como: estetização, culturalização, patrimonialização, museificação, musealização, turistificação, gentrificação, privatização, disneylandização, shoppinização, cenografização, etc. Mas conclui que todos esses processos são indissociáveis das estratégias de *marketing* ou, mesmo, do que se chama *branding* (construção de marcas), que buscam construir uma nova imagem para as cidades contemporâneas.

O âmago do irrealismo em nossa sociedade é exatamente o que Debord (1997) define como espetáculo, resultado de um modo de produção existente em nossa contemporaneidade. Esse espetáculo se apresenta também como a própria sociedade unificada - *Copa do Mundo 2014 - Crimes bárbaros contra a liberdade humana - Celebidades envolvidas com sexo, drogas e rock and roll, Imagens do Amargado*, em que a sociedade mundial almoça e janta junto. O espetáculo é também o outro lado da sociedade, que é iludida a respeito do próprio espetáculo no qual atua como personagem às vezes central. Por outro lado, o que o espetáculo da *Copa 2014* realiza como forma unificadora é tão somente a exposição da linguagem hegemônica da separação generalizada de nossa sociedade consumista.

Magnavita, em seu artigo *Arquitetura, Cinema, Tecnologia e Cenografia Virtual* (2006), problematiza o saber cenográfico no âmbito de uma sociedade pós-industrial e observa que, com o advento das novas tecnologias, demarcadas por novos saberes e micropoderes, o saber cenográfico analógico vem sendo *desconstruído* por uma cenografia virtual. Embora perdendo seu caráter hegemônico, a cenografia continua coexistindo com as novas tecnologias. Esse novo saber cenográfico produzido digitalmente no universo da realidade virtual estaria nas mãos de empresas especializadas que comercializam *softwares* cada vez mais arrojados. Estaria o cenário virtual, segundo Magnavita (2006), frente a uma estética do desaparecimento em relação ao mundo da representação analógica e, provavelmente: uma política de uma ética da singularidade, uma ruptura com os consensos, os lenitivos infantis destilados pela subjetividade dominante. (GUATARRI, 1997). O mais coerente é determinar que a cenografia na era do capitalismo pós-industrial foi esse instrumento, artefato urbano, transformado em mercadoria para deleite da sociedade do espetáculo.

3.1 Artefato cenográfico no semi-árido urbano

É preciso compreender a invasão da cenografia no mundo urbano contemporâneo, sua evasão do teatro e sua exibição nas praças, monumentos, memoriais, museus, viadutos e pontes. Cenografias urbanas, arquitetura dos sentidos, alegorias pós-modernas; em suma, mercadorias de consumo. Tais espaços espetaculares funcionam semelhantemente aos cenários dos espetáculos teatrais; acoplados a grandes eventos internacionais, constituem o que Harvey (1999) denominou de *empresariamento urbano* como resultado do capitalismo do final do século XX, quando as cidades, agora na condição de mercadorias, são ajustadas à ordem econômica mundial. O espaço urbano passa agora a integrar o circuito de reprodução e valorização capitalista; a cenografia funciona apenas como um belo e prático instrumento de criação atmosférica para que o espetáculo não possa nunca parar.

É comum perceber esse processo nos grandes centros urbanos. Um raro exemplo desse processo de espetacularização aconteceu na pequena cidade do semi-árido nordestino, ao ponto de lhe garantir um lugar na geopolítica das redes globalizadas de cidades turísticas e culturais. Todo o processo de Taperoá oferece exemplos singulares dessa espetacularização na criação de imagens-cenários, na construção de consensos-simulacros de participação e na competição entre cidades-cenários da Paraíba.

A cidade de Taperoá, localizada a 216 km da capital João Pessoa, no Estado Paraíba, na região dos cariris velhos, distante do mar e da modernidade, teve, em 2006, um evento transformador com as gravações da minissérie televisiva *A Pedra do Reino*, da obra homônima de Ariano Suassuna, com direção de Luiz Fernando Carvalho. A Globo invadiu Taperoá com uma equipe de 300 pessoas, entre técnicos e atores, durante três meses. Na avenida Capitão Manoel Farias, o cenógrafo João Irênio optou em montar a cidade cenográfica colada nas fachadas das residências. Assim, nasceu uma cidade cenográfica por “*justaposição*” de fachadas onde foram gravadas as cenas com a participação de artistas locais e da própria Rede Globo. Os taperoaenses alugaram suas casas, trabalharam na confecção de figurinos e artesanatos, atuaram como atores, figurantes e compartilharam suas ruas com uma multidão de curiosos que vinham para conhecer os artistas globais. Durante o período de gravações, a vida urbana da cidade se viu alterada pela presença de turistas, jornalistas e artistas.



Fig. 01 - Localização da cenografia na cidade de Taperoá (MORAES, 2011)

Depois de concluídas as gravações da minissérie, parte da cenografia continuou preservada pelos moradores das casas transformadas cenograficamente, pois perceberam que aquilo atraía os turistas que vinham conhecer a cidade cenográfica de Taperoá. Dessa forma, se estabeleceu uma revolução do cotidiano: aquela avenida, que, antes, era igual a todas as ruas, agora exibia espaços justapostos, e seus moradores preservavam suas casas-cenários como uma nova tarefa cotidiana.

Moradores que habitavam em suas casas reais passaram a conviver com um espaço totalmente utópico, um cenário. Aquelas fachadas, superpostas às antigas, dilatavam o sentido de espaço, provocando uma descontinuidade no tempo cotidiano.

Como cenografia viva, representava uma Taperoá fantástica e participativa do mundo espetacular, criando uma ruptura com o mundo real, surgindo um novo território híbrido, carregado de subjetividades, variações do real e do imaginário. Tais moradores habitavam dentro de uma cenografia espetacular que criava um novo território; no entanto, o interior de suas casas insistia em afirmar que eles estavam no mesmo lugar de antes. Essa justaposição de cenários possibilitou uma desterritorialização e uma multiplicidade de relações subjetivas. Essas multiplicidades não têm nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mudem de natureza. (DELEUZE, GAUTARRI, 1980)

Entretanto, três anos depois, em 2009, o que era cenografia, construída de madeirite e gesso, foi destruída pelo sol, chuva e por cupins. Não conheciam os moradores, a natureza efêmera das cenografias e, decepcionados, tiveram que as retirar de suas fachadas, antes que os cupins invadissem suas casas.

Aquela vestimenta *Global*, aquilo que foi figurino e passaporte para o mundo espetacular era agora ameaça de morte. A fábula de uma Taperoá - Pedra do Reino, acabou. E restou, porém, o portal que se situava no meio da avenida, a única parte da cenografia construída a pedra e cal. Misterioso e imponente, ainda continua a realizar sua principal função de portal mágico, transporte-espetacular para um mundo do Reino de Ariano Suassuna. É uma construção inóspita de cinco metros de altura, um monolítico de paredes brancas de 25 metros quadrados, com texturas mouriscas em alto relevo se materializando numa esfinge imobilizada. Forma um enigmático portal a quebrar a harmonia com as casas simples, quase toscas, que modulam as ruas de Taperoá.

Desterritorializado em seu próprio mundo, perdido em meio ao cotidiano dos sertanejos, esse edifício atravessa impávido quatro anos de abandono e morte. Largado em meio à cidade, como um troféu estranho, cria um novo território. Um território simbólico carregado de lembranças, estranheza e imaginação. Escreve uma história nova na urbanidade pacata dessa cidade de 13.000 habitantes, cravada no planalto da Borborema.

Como a origem daquela cenografia era o romance *A Pedra do Reino*, (SUASSUNA, 2004) aquele espaço se tornou uma fantasia dela mesma. No entanto, como leitura da arquitetura do mundo real, era um pastiche de Taperoá. Com essa identidade televisada, exibida em horário nobre, Taperoá participava intensamente da sociedade espetacular das cidades cenários. Rapidamente globalizou-se, pelos meios de comunicação como internet, blogs, youtube, wikipedia, orkut e site diversos, como a cidade cenográfica da Pedra do Reino.

Somente a cenografia, carregada de poderes puramente sensoriais, chamada pelos puristas como '*a arte prostituída da arquitetura*', aquela que se traveste de coisas fáceis para provocar emoções fortes, podia ser utilizada como instrumento de espetacularização urbana naquela região abandonada do semi-árido. Criada para uma minissérie, para produzir belas imagens televisivas, para emocionar telespectadores. Como tal, é uma cenografia hegemônica, criada pelo poder da Rede Globo no interesse de vender um produto, a fábula da Pedra do Reino. Propagada por um veículo de massa através de imagens daquela gente e daquelas paragens que são na verdade: os bens imateriais dos sertões armoriais de Ariano.

A produção de imagens relacionadas às atividades dominadas pelas categorias do ver é mostrada por Debord (1992), imagens essas fornecidas como uma incessante mercadoria de exibição, criando o espetáculo. Segundo ele, as imagens constroem e moldam o

espetáculo, materializando em si o capital, em tal grau de acumulação, que se tornou imagem.

O artefato cenográfico que ficou na avenida como esfinge solitária cria os movimentos de desterritorialização e os processos de reterritorialização. Segundo Deleuze e Guatarri, (1997) esses processos estão em perpétua ramificação. A cenografia sobreposta no casario desterritorializou a cidade de Taperoá, formando uma imagem da “Pedra do Reino”. Mas o artefato cenográfico deixado no meio da praça se reterritorializa sobre essa imagem.

Taperoá se desterritorializou ao tornar-se uma cidade cenográfica da Globo; mas hoje o artefato cenográfico reterritorializa a Globo em Taperoá. Ao mesmo tempo, trata-se de algo completamente diferente: não mais imitação daquela cenografia da minissérie, mas uma ruptura de subjetividades. Para seus moradores, aquele artefato representa uma memória da produção da minissérie, da passagem da Rede Globo por Taperoá, um tempo permanente que não passa de passar. Mas, para os visitantes, aquele artefato cenográfico representa, entre múltiplas coisas, um portal que acessa o imaginário literário de Ariano Suassuna e resgata conjuntamente o sentido de pertencimento ao lugar, a tal topofilia, que faz do espaço e suas subjetividades um local de valores refletidos nas relações sociais, culturais e econômicas. Essa multiplicidade de subjetividades é uma realidade constante na criação cenográfica urbana.

É de grande importância, no entanto, distinguir as similitudes da cenografia com a imagem. A cenografia é a materialização da imagem real da coisa. Assim como uma imagem também é uma reprodução de uma coisa real. Ambas não são a coisa que representam, mas se tornam a coisa que elas reproduzem diferentemente.

As imagens falam mais que mil palavras. No entanto, diferentemente da cenografia, ninguém pode adentrá-la e percorrer seus espaços, sentir seu volume e tatear suas texturas. A imagem é um reflexo, enquanto a cenografia se estabelece fisicamente no espaço tridimensional.

Quanto ao tempo, ambas podem ser efêmeras, mas a efemeridade de uma cenografia será sempre menor que o da imagem reproduzida. Foucault (1999) classifica tal similitude pela comunicação que elas fazem com as mesmas influências e com as mesmas paixões; assim, superpõe-se uma semelhança que é o efeito visível da proximidade. Dentro da classificação de similitudes propostas por Foucault, a cenografia e a imagem estariam mais para uma espécie de conveniência a qual ele chama de *aemulation*, como se elas fossem libertadas da lei do lugar e atuassem imóveis, como se a conveniência espacial houvesse delas se

rompido, e todos os elos da cadeia desatados e, assim, cada uma reproduzisse seus círculos de semelhança da coisa que representam, mas de maneira distante. Ele compara a emulação como o reflexo do espelho. A imagem e a cenografia refletem as coisas, mas não são elas. Posso vendê-las e usá-las, mas nunca vou ter a coisa real. Mas elas refletem o mundo e transmitem a sensação do real na maioria das vezes melhor que a realidade, e, por isso, se transformam em mercadoria.

No mundo globalizado, as imagens em foto shop produzem corpos belos, rostos jovens, paisagens exuberantes onde as cores das coisas são impressionantes e os belos espaços nos fazem comprar passagens turísticas. Mas não são o que na realidade formam. Cenografia e imagem, lados de uma mesma moeda, se tornaram instrumentos da economia capitalista: pastiches, *souvenirs*, mercadorias do *mundo pop* para consumo planetário.

Nessa lógica espetacular de criação de imagens, Berenstein (2009) alerta que esse é um processo de construção de consensos. Os espaços públicos contemporâneos, assim como a cultura, também são vistos como estratégicos para a construção e a promoção dessas imagens de forma consensual. Assim, em nenhum momento, no uso da cultura e dos bens imateriais de Taperoá para a minissérie, se questionaram as dificuldades e problemas urbanos, nem se questionaram as causas de uma economia estagnada de cidade do semi-árido. A obra de Ariano foi utilizada como construção de consensos e, simplesmente, a cidade cenográfica de Taperoá forneceu as imagens publicitárias para consumo televisivo imediato.

O portal abandonado em Taperoá funciona como recurso de qualidade semântica, no sentido de atuar sobre a dimensão dos significados que conduzem, estrategicamente, a mensagem estética projetada pela cenografia. Mas o portal não caracteriza a cenografia da *Pedra do Reino*, mas é apenas parte dela, como, poderíamos chamar assim, um artefato cenográfico. Ele territorializa novas subjetividades e é também significante memória como todos os artefatos largados ao longo das guerras e das civilizações.

Os artefatos bélicos são expostos hoje nos jardins dos espaços militares ou em desfiles ou simplesmente nas fachadas das fortificações. Assim como os cenários, provocam em nossos sentidos uma reação de reaproximação com o todo do qual faziam parte. Os artefatos como fragmentos quebrados emitem subjetividades ao exhibir suas formas, sugerem espaços de resistência, territórios memoriais, portais espaciais de tempo. Extirpados de uma realidade passada, continuam a sê-la, e, por menores que sejam tais

objetos, sua exibição provoca imediatamente uma sensação real, pois eles são e estão ali como continentes.

Ao olharmos a figura 02 do artefato *Little boy*, temos presente a sensação do terror que ela provocou em 06 de agosto de 1945 na cidade de Hiroshima. Ao sabermos que aquele artefato de 4 toneladas exterminou 70 mil pessoas, silenciosamente, nos provoca uma estranha sensação de terror. Seu designer exibindo formas retrô nos fala de um tempo distante, mas também torna presente a sensação de uma destruição histórica.

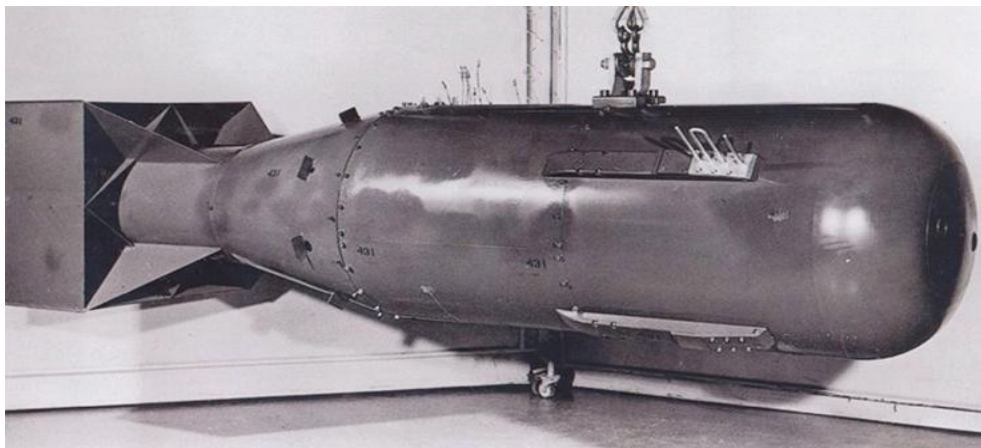


Fig. 02 - Little Boy, artefato bélico, a primeira bomba atômica do mundo a ser lançada em guerra, em 6 de agosto de 1945. (WIKIPEDIA, 2010)

Essa mesma sensação aparece no uso de outros artefatos como imagens poderosas de representação. No cinema, é incontável a utilização de um artefato que funciona como cenografia e, como tal, fala de um contexto, de um continente, de uma realidade submersa. Como um verdadeiro *iceberg*, os artefatos materializam muito mais que uma pura cenografia, pois eles carregam em si a sensação da coisa que foram. Lançam, ao nosso imaginário, subjetividades diversas e conseguem criar uma nova territorialidade, um novo significado espacial.

3.2 Artefatos cenográficos - ilhas desertas



II Seminário Internacional Urbicentros – Construir, Reconstruir, Desconstruir: morte e vida de centros urbanos Maceió (AL), 27 de setembro a 1º de outubro de 2011.

Fig. 03 - Artefato cenográfico deixado pela Rede Globo de Televisão na avenida principal de Taperoá (ROLIM, 2010)

O artefato cenográfico deixado em Taperoá (ver fig. 02) foi uma invenção espetacular que modifica até hoje o cotidiano da cidade pelo poder de sua transformação semântica.

Fazendo uma relação com o conceito elaborado por Deleuze (2005) para compreendermos a formação das ilhas originárias e continentais, poderemos entender como funciona o artefato cenográfico na invenção do cotidiano espetacular em Taperoá.

Assim como a ilha, o artefato está separado de seu continente, o cenário da minissérie. Forma um espaço *derivado*, nascido de uma *desarticulação*, *uma fratura*, daquilo que era hegemônico. Não compõem mais uma cenografia em sua inteireza, mas sobrevive pela absorção daquilo que o retinha.

Como na ilha, o artefato é também aquilo ao que se deriva, e como a ilha *é também a origem*, desta forma, o artefato cenográfico se transforma também naquilo que sempre foi de origem. Como Deleuze não exclui separação e criação, podemos dizer que o artefato retoma o movimento de sua produção. O movimento da imaginação do homem que, criando uma ilha totalmente original com uma cenografia da minissérie, criou uma ilha *tão somente-derivada*. Essa seria a razão, segundo Deleuze, de que toda ilha-artefato é e permanecerá sempre deserta.

Neste universo de imaginação, o homem não rompe o deserto, apenas sacraliza-o. (DELEUZE, 2005) podemos dizer que aquele artefato em Taperoá nunca será habitado por seus moradores, pois ele é, em si, o sonho do homem, geografia recriada por seu imaginário. Túmulo deserto que convive cotidianamente com uma cidade-continente, envolvendo-a por todos os lados. No entanto, mais que ser um deserto, ele é *deserdado* do cotidiano. Por mais que aquele artefato represente toda a saga fantástica da Pedra do Reino e sua inclusão no mundo virtual da mídia, ele não deixa de ser uma ilha deserta, pois não há uso de seus moradores daquele artefato no cotidiano da cidade. Para modificar essa situação, seria preciso se operar uma redistribuição geral dos continentes, do estado dos mares, das linhas de navegação. (DELEUZE, 2005). Com isso, podemos dizer que o estado real do artefato é ser ilha e, como essência material, ser puramente imaginário, e não real; mitológico, e não geográfico. Sua existência está submetida aos caprichos dos homens, que inventam seu destino segundo seus interesses; mas, como ilhas, também territorializam seus novos mares. Imaginários e subjetivos ocupam espaços imateriais ou espaços de representação, de pura aemulation.

4. CONCLUSÃO

Na atual sociedade do espetáculo, os artefatos criam espaços de experiências do sensível, que vão além de sua visualidade imagética; não obstante, tais espaços continuam a representar sua hegemonia de permanência no lugar. Podemos dizer que os artefatos cenográficos, à medida que não são também uma cenografia inteira, tentam criar um consenso; mas a experiência mostra que, como ilha desterritorializada, eles possibilitam também um dissenso frente à realidade do espaço urbano das cidades.

O artefato cenográfico é o menor elemento evidenciado na produção do espaço urbano espetacular. Para compreender sua atuação, o poder simbólico conceituado por Bourdieu tem um valor primordial, uma vez que sua força não reside exatamente nos sistemas simbólicos, mas se define numa relação determinada - e por meio desta - entre os que exercem o poder e os que lhe estão sujeitos. (BOURDIEU, 2010). Por isso, para compreendermos as transformações urbanas pelo uso da cenografia, precisamos reconhecê-la e inseri-la no campo do poder simbólico.

A cenografia é utilizada como um poder subordinado. Ela tem o poder transformador e regenerador das mazelas urbanas e age sobre a cidade com uma forma de poder irreconhecível, pois, transfigurada em cenários fabulosos, legitima todas as formas de poder. O modelo capitalista, que descreve as relações de força para a manutenção do poder, tem, no uso da cenografia urbana, um verdadeiro trabalho de dissimulação que garante uma verdadeira transubstanciação dessas relações. Segundo Bourdieu (2010), o poder dúbio, ignorar-reconhecer a violência que elas encerram objetivamente, é exatamente o que legitima as cenografias urbanas como poder simbólico.

A partir dos anos 1960-1970, a cultura foi identificada como um instrumento de democratização. E foi no urbanismo que essa cultura se manifestou de forma mais clara, favorecendo a revitalização de centros das grandes cidades através de festas culturais desenvolvidas sob a forma de celebrações patrimoniais ou de grandes festivais urbanos. O grande objetivo era desenvolver o espírito comunitário e criar na memória do lugar um evento que ficasse eternizado na história mundial. As grandes Exposições, as Olimpíadas, as Copas do Mundo sempre deixaram para trás, transformação urbanística cenográfica que marcariam o espaço e o tempo de maneira indelével, usando para isso os artefatos cenográficos.

Debord (1997) previa que a cultura desempenharia o papel motor no desenvolvimento da economia do século XX equivalente ao do automóvel e das ferrovias no século XIX. A

cenografia trabalha no campo da cultura; a sua expressão maior é a da representação do universo cultural da qual se torna cenário. A cultura está no pensamento da elaboração do conceito dos cenários. A cenografia absorve a cultura e se expressa através dela com seus artefatos.

Podemos dizer que os artefatos cenográficos que criam as tais cenografias urbanas estão compondo, em sua grande maioria, os sítios históricos das grandes cidades brasileiras. Tombados como Patrimônios Histórico-Culturais, eles, como artefatos, representam aquilo que já foram. Extirpados de uma realidade passada, continuam a sê-la e, por menores que sejam, sua exibição provoca imediatamente uma sensação real, pois eles são e estão ali como continentes. Como cenários ociosos, não habitam o que antes habitavam; deserdados do cotidiano veloz das cidades contemporâneas são também ilhas desertas. Hoje, não são o que eram; apenas como artefatos representam a memória. São espaços de representação criados pelo artefato cenográfico e sacralizados pelo homem contemporâneo através da cultura.

REFERÊNCIAS

BERENSTEIN, Jacques Paola. **Notas sobre espaço público e imagens da cidade.** Arquitectos ISSN 1809-6298, 110.02, ano 10, jul 2009.

BOURDIEU, Pierre. **O poder Simbólico.** Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2010.

CHAPELLE, Valérie de. **La Quelles scénographies architecturales et urbaines pour la ville d'aujourd'hui?** ENSCI / Les Ateliers - Mastère Création Nouveaux Médias, 2004-2005.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** São Paulo, 34, v. 5, 1997.

_____. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia.** São Paulo, 34, v.3, 1996.

DELEUZE, Gilles. **A Ilha deserta e outros textos.** 1953-1974, São Paulo: Editora Iluminuras, 2005.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas.** 1926 -1984 – 8ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre cenografias: O Museu e a Exposição de Arte no século XX.** São Paulo: Universidade de São Paulo/FAPESP, 2004.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. 8ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

JEUDY, Henri Pierre; JACQUES, Paola Berenstein. **Corpos e Cenários: territórios urbanos e políticas culturais**. Salvador: EDUFBA ; PPG-AU/FAUFBA, 2006.182 p.

JEUDY, Henri-Pierre. **Critique de l'Esthétique Urbaine**. Paris: Sens&Tonka, 2003.

JOLY, M. **Introduction à l'analyse de l'image**. Paris: Nathan,1993.

LEHMANN, Hans Thes.**Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LITTE BOY. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Little_boy.jpg>. Acesso em 12/07/2010.

MAGNAVITA, Pasqualino Romano. **Arquitetura, cinema, tecnologia e cenografia Virtual**. Revista de Urbanismo e Arquitetura. Salvador, v.10, 2006. MORAES, Fernando de Oliveira.

MORAES, Fernando de Oliveira. **Locação da cenografia na cidade de Taperoá**. 2011. 1 mapa.

RUESGA, Juan. **Cenografia, Rigor e Poética**. Espaço Cenográfico News. S. Paulo, Especial nº. 30, p.24-28, dez. 2006.

REYNO, Osvaldo. **Da Cenografia, Arquitetura Teatral e Iluminação Cênica**. Espaço Cenográfico News. S. Paulo, Especial nº. 33, p.10-15, nov. 2007.

ROLIM, Eliézer. **Artefato cenográfico em Taperoá**. Taperoá, fev. 2010. 3 fotografias, color.

SERRONI, J.C. **Um Panorama da Cenografia Brasileira nas Duas Últimas Décadas**. Setepalcos, Coimbra, nº. 03, p. 107-115, set.1998.

SUASSUNA, Ariano. **A Pedra do Reino**. São Paulo: José Olimpo, 2004.