

# VÉU CARMIN: OS QUATRO ELEMENTOS FORJANDO CHAVES PARA UM SEGREDO – UM EXPERIMENTO DE TEATRO E VIDEOGAME DESIGN\*

Victor de M. Cayres<sup>1</sup>

## Introdução

Nesse artigo, dedico-me à reflexão sobre a dramaturgia do espetáculo Vêu Carmim, no qual assumi as funções de game designer e de dramaturgista, para organizar as informações textuais, produzidas em processo colaborativo, entre a atriz Sara Jobard e eu, que também trabalhei como diretor do espetáculo.

Para este experimento, interessava-me, sobretudo, testar a viabilidade do caráter procedimental identificável nos meios digitais em uma construção dramatúrgica destinada à montagem teatral. “Autoria procedimental significa [...] escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes” (MURRAY, 2003, p. 149). Sendo assim, embora a improvisação tenha sido um recurso utilizado na composição da intriga, ela não deveria ser utilizada no resultado cênico, considerando que a proposta era construir diversas linhas narrativas,<sup>2</sup> definidas previamente, que va-

\* Texto originado de uma comunicação apresentada no “III Fórum de Estudos Bachelardianos”, coordenado por Catarina Sant’Anna, no Congresso Internacional XVIII Ciclo de Estudos do Imaginário, UFPE-Recife, 2011.

<sup>1</sup> Victor Cayres é doutorando do PPGAC-UFBA; membro do ARTCRI – Grupo de Estudos em Artes Cênicas, Imagem e Imaginário; bolsista da Capes/PDSE, em estágio doutoral (em 2014) na Université de Lorraine/França. Contato: victorcayres@gmail.com

<sup>2</sup> Adoto neste trabalho a terminologia proposta por Paul Ricoeur: “[...] chamamos de narrativa exatamente aquilo que Aristóteles chama de mythos, isto é, o agenciamento dos fa-



riassem de acordo com algum tipo de interferência da plateia. Em outras palavras, os fatos da intriga deveriam ser agenciados em um sistema narrativo que abarcasse diversos caminhos, estes disparados como que por um gatilho que estivesse à mão dos jogadores.

Para que pudéssemos dar início ao desenvolvimento do nosso texto lúdico-dramático, consultei o trabalho de Crawford (1982), que recomenda definir previamente uma meta e um tema, no início do desenvolvimento de um jogo para computador. O tema já estava definido, pois Sara e eu já pretendíamos trabalhar com a questão da violência sexual. A meta, segundo Crawford (1982), deveria ser relativa à experiência do usuário, no caso o espectador-jogador. A meta definida para Vêú Carmim pode ser lida a seguir:

Proporcionar uma experiência que estimule a reflexão da platéia acerca do tema da violência sexual e sobre o comportamento da sociedade atual diante de casos de estupro através de um sistema de jogo que atribua ao espectador-jogador responsabilidade sobre a sorte da personagem. (CAYRES; JOBARD, 2011, não paginado)

Crawford (1982) sugere a eleição de um elemento-chave que seja central para o tema, representativo ou simbólico dos assuntos abordados no jogo, manipulável e compreensível. Com essa preocupação, defini como elemento-chave de Vêú Carmim, cartas de baralho, que deveriam ser selecionadas pelo público, de modo que a plateia se sentisse responsável pela sorte da personagem. Para estruturar a narrativa do jogo, eu usei uma técnica denominada webwork (CRAWFORD, 1982). Isso significa que eu utilizei um pequeno número de elementos para criar várias possibilidades de combinações. Sendo assim, a mecânica de jogo de Vêú Carmim é baseada na escolha de três entre quatro cartas, em momentos distintos da peça. Essa escolha funciona como um gatilho, disparando sequências narrativas. Cada uma das cartas é uma condensação de um dos

naipes do baralho sarraceno (bastões, espadas, moedas e taças) com um dos naipes do baralho francês (paus, espadas, ouro e copas) e um dos elementos da dança do ventre, que podem ser utilizados nas coreografias (derbake, punhal, véu e taças).



Figura 1: Cartas utilizadas no jogo-espetáculo Vêú Carmim

Para cada um dos três momentos em que pode ser escolhida uma das cartas, há quatro cenas distintas ensaiadas, com textos verbais e coreográficos diferentes, orientadas pelas dinâmicas dos quatro elementos materiais. Com esta técnica de combinações, eu pude obter 24 possibilidades de linhas narrativas, em que fogo, água, ar e terra forjam chaves de acesso ao segredo da personagem. Dessa maneira, Vêú Carmim leva para a cena a observação de Bachelard (2002, p. 83): “Parece então que a matéria ajuda a determinar o destino humano”.

### O convite ao segredo

A narrativa inicia-se com textos coreográficos e verbais fixos. A personagem tem dificuldades para dançar. Cassandra tem o impulso de limpar o corpo, enquanto dança, e fica tonta com um dos movimentos finais da primeira coreografia, apoia-se na parede, ao fundo do palco, antes de voltar para agradecer e começar a segunda coreografia do seu espetáculo. Quando volta a dançar, Cassandra novamente se emociona e, chorando, deixa-se reconstituir com o corpo a imagem do canto em que a criança amuada abriga-se na infância. O corpo da personagem, em uma imagem poética, cria o canto imaginário sem descrevê-lo. A imagem do abrigo fundamental, da concha, da casa, é um convite ao espectador. Para Bachelard (2000, p. 31), “Não há intimidade verdadeira que repila. Todos os espaços de intimidade designam-se por uma atração”.

tos. [...] Para evitar qualquer confusão, distinguiremos a narrativa em sentido amplo, definida como o ‘o quê’ da atividade mimética, e a narrativa no sentido estrito da diégesis aristotélica, que chamaremos doravante composição diegética”.



Figura 2: Sara Jobard em Vêu Carmim. Fotografia de Nilson Rocha.

Com a intimidade exposta no palco, Cassandra desculpa-se por não poder continuar. A personagem tenta disfarçar o motivo que dificulta sua apresentação em público, afirmando uma leve indisposição, que é incoerente com o estado emocional em que se encontra. Com essa ação, ela indica a existência de algo que não quer revelar, nega ao público o conhecimento da sua história, tornando-a espetacularmente secreta. O segredo, cuja existência foi espetacularizada, pede para ser revelado, desafia o espectador-jogador, instaura-se como um enigma.

O oximoro que aproxima segredo e espetáculo, instituído na ação da personagem, foi construído, a partir de vontades e contravontades, em relação à exposição da sua intimidade. Ao longo do texto, ora a personagem tende a velar os acontecimentos que magoaram o seu passado, ora tende a revelá-los, estabelecendo um jogo com o espectador. Tal jogo se torna flagrante quando, movida pela vontade de dar continuidade ao espetáculo, Cassandra pede ajuda ao público, que deve escolher através das cartas (dama de paus, dama de espadas, dama de ouros e dama de copas) o que ela deve dançar (uma coreografia com derbake, punhal, véu ou taças). A partir das cartas escolhidas e da relação destas com um dos quatro elementos materiais, o público terá acesso a informações que funcionam como chaves para o enigma proposto pela narrativa dramática de Vêu Carmim.

Entretanto, o Enigma da Cassandra de Vêu Carmim, não é como o enigma de Édipo. Não é um enigma que espera a resposta correta e impõe o medo de ser devorado pela esfinge. O enigma de Vêu Carmim é o da interpretação de uma narrativa

cheia de estímulos e lacunas, que pode levar cada espectador-jogador a detalhes distintos. É um enigma labirinto. É o enigma do imaginário, da ação imaginante, não da imagem fixa.<sup>3</sup> É um convite a uma viagem que leva a se aproximar do segredo da personagem, mas, como no segredo íntimo, não pode haver objetividade total, não há conclusões possíveis, há orientações ao onirismo.<sup>4</sup>

### A primeira carta

Decidida a pedir ajuda, Cassandra apresenta quatro cartas ao público e solicita aos espectadores-jogadores que uma delas seja escolhida, para que ela saiba como dançar.

A personagem então leva a carta escolhida até o objeto a que ela faz referência, pega o objeto, exceto se este for o derbake (neste caso, o instrumento compõe a trila sonora), e dança com ele, explorando suas qualidades a partir de imagens relacionadas a um dos quatro elementos materiais, até parar assustada, por reconhecer em um homem na plateia um rosto que lhe causa medo e repulsa.

### Dama de paus

A carta denominada como dama de paus, pela dançarina, é a que condensa essa figura do baralho francês, os bastões de polo do baralho sarraceno e o Derbake, instrumento percussivo oriental, utilizado sozinho ou em parceria com outros instrumentos em músicas tradicionais na dança do ventre. Os textos corporais e verbais disparados por este objeto-gatilho foram criados a partir do imaginário relacionado ao elemento terra.

Quando a primeira carta escolhida pelo público é a dama de paus, ao dançar ao som de um solo de derbake, a personagem decide enfrentar o mundo das resistências materiais. Em um sonho de ações precisas, utilizando seu corpo como ferramenta, enfrenta o corpo social resistente que impõe limites a sua sensualidade enquanto mulher. Sendo assim, dança agressiva e sensualmente, afirmando o direito sobre o seu próprio corpo, impondo sua

<sup>3</sup> Ver BACHELARD, 2001, p. 4.

<sup>4</sup> Ver BACHELARD, 2000, p. 32.



sensualidade através da força. As chaves de terra começam então a se forjar pela negação. A personagem agride e nega as limitações que a sociedade impõe ao seu corpo, de forma que afirma a existência dessas limitações, afirma a existência de um passado em que as restrições desobedecidas foram punidas com violência.

Ao ver alguém na plateia, interrompe sua dança-ferramenta com um grito desenterrado do seu passado magoado, no qual ela diz não ter podido, não ter conseguido gritar. Revela a tensão entre a potência e a inutilidade do grito e das monstruosidades aéreas criadas por ele num espaço vazio. Segue então para a plateia, em direção ao referido espectador, num tom de súplica, interrompendo sua frase, ao perceber que não se trata de quem ela estava pensando. Ainda que não tenha concluído sua frase, a abordagem sugere que aquele homem de quem Cassandra tem medo, aquele que ela achou que estava presente na plateia é alguém próximo, talvez íntimo.

### Dama de ouros

A carta denominada como dama de ouros, pela dançarina, é a que condensa essa figura do baralho francês, as moedas do baralho sarraceno e o véu carmim da personagem. A água é o elemento que rege a construção dos textos, corporais e verbais, disparados por este objeto-gatilho.

Se a primeira carta escolhida for a dama de ouros, Cassandra dança com o Véu, uma coreografia, sensual e autorreferente. Imerge no universo primaveril dos reflexos, um universo de quem quer parecer, de quem tenta ser aquilo que ama, enquanto projeção, de quem tem algum motivo para esconder-se sob os véus aquáticos que criam um duplo mais feliz, úmido, idealizado. O véu desliza com o frescor e a falta de constância das águas do riacho, Cassandra oscila entre a mulher e a criança.

Tal qual ninfa descoberta no banho, Cassandra cobre-se com o véu, ao notar a presença de alguém que a observa na plateia. Esquiva, como a água que contorna os obstáculos, Cassandra tenta expulsar o invasor. Por mais vaga que tente ser, sua imprecisão delimita que o seu medo é de alguém específico, esboça uma individualidade, da mesma forma que a água de um rio reforçaria os contornos de uma pedra que não pudesse fazer submergir completamente.



Figura 3: Sara Jobard em Véu Carmim. Fotografia de Nilson Rocha.

Cassandra percebe-se enganada. Dá-se conta de que aquele que ela gostaria de expulsar não se encontra na plateia. Mas já não pode recuperar a tranquilidade. As águas pesadas nunca se tornam mais leves, o destino da água é aprofundar a matéria, carregar-se de substância, carregar-se de dor.<sup>5</sup> Banhando-se agora em águas mais profundas, Cassandra tenta reencontrar o frescor. Busca na infância momentos mais felizes, mas os percebe carregados de mágoa. A água profunda permite que se veja o reflexo e o fundo – peixes no céu, passáros no mar – revela a ambivalência do mundo íntimo, a dor e o prazer se superpõem no fluir das imagens.

### Dama de espadas

A carta denominada como dama de espadas pela dançarina é a que condensa essa figura do baralho francês, o naipe de espadas do baralho sarraceno e o punhal. Os textos corporais e verbais disparados por este objeto-gatilho foram criados a partir do imaginário relacionado ao elemento ar. Cabe aqui esclarecer que, embora o punhal possa ser lido como ferramenta, ou objeto metálico, estando desse modo associado a terra, nesse caso, o liguei ao ar, pelo seu movimento na dança, pela sua ação, já que, para Bachelard (2001, p. 9), “[...] com o ar, o movimento supera a substância. Não há substância senão quando há movimento”.

<sup>5</sup> Ver Bachelard, G. As águas profundas – as águas dormentes – as águas mortas. “A água pesada” no devaneio de Edgar Poe.

Quando a primeira carta escolhida é a dama de espadas, Cassandra dança para o alto, dinamizando o ar, cortando o ar imóvel com o punhal em sua mão. Elevando-se à alegria aérea, à liberdade. Acentua-se então a qualidade do frescor do ar: quanto mais alto ela sobe, mais frio o ar se torna. “Graças ao frio, o ar adquire *virtudes ofensivas*, ganha essa ‘jovial maldade’ que desperta a vontade de poder, uma vontade de reagir friamente, na suprema liberdade da frieza, com uma vontade fria” (BACHELARD, 2001, p. 140). É nesse estado livre de frieza que Cassandra se encontra, quando pensa ver a imagem do seu agressor na plateia. “Se o ar simboliza um instante de repouso e de distensão, dá também consciência da ação próxima, de uma ação que nos liberta da vontade acumulada”. Assim, na simples alegria de respirar um ar puro, encontra-se uma promessa de poder” (BACHELARD, 2001, p. 140). Do alto, então, ela desfia o homem que a subjugou. Liberta-se da vontade acumulada de reagir friamente, concretiza sua vontade de poder. Ameaça atacá-lo com o punhal, ameaça suicidar-se em cena, como sofisticada forma de agressão, convida-o para subir ao palco e dançar para ela, como ela já dançou para ele. E quando, por um pedido seu, as luzes de serviço se acendem, para que o rapaz possa caminhar sem se machucar até chegar ao palco, ela percebe o seu engano. Então, começa a descer do alto da sua frieza e inventa uma desculpa para camuflar o acontecido. Justifica-se, afirma que tudo fez parte da cena, conta que as dançarinas começaram a dançar armadas para se defender. Volta a tentar proteger o seu segredo, depois de já ter oferecido ao público uma série de orientações para encontrá-lo.

### Dama de copas

A carta denominada como dama de copas pela dançarina é a que condensa esse naipe do baralho francês, as taças do baralho sarraceno e as velas protegidas em taças de vidro da dança do ventre. O elemento fogo rege a construção dos textos corporais e verbais que este objeto-gatilho dispara. Dos quatro elementos, o fogo é o único que está presente materialmente no objeto cênico que o representa. Sendo assim, ainda que se possa expandir, através da ação imaginante, outras variações do imaginário do fogo, a chama da vela remete necessariamente a

um psiquismo solitário e verticalizante.

Se a primeira carta escolhida é a dama de copas, Cassandra dança buscando companhia e amparo no fogo, também solitário, de cada uma das suas duas velas. Aproxima-as do seu corpo, deixa que elas a aqueçam. Liga-se intimamente à chama, um “ser-em-mutação, uma mutação-em-ser [...] que ao clarear se destrói” (BACHELARD, 1989, p. 41). Dança como a frágil e valente chama da vela, que luta para manter a verticalidade. “A fantasia verticalizante é a mais libertadora das fantasias [...]. Os sonhos do acima nos fazem esquecer, suprimir os do embaixo” (BACHELARD, 1989, p. 60). Cassandra dança com as velas o movimento ascensional do espírito, o salto além de si, o esforço, a dor, a coragem e o prazer da transcendência, consome-se para se renovar. É esse desejo de verticalidade que sustenta Cassandra, para que ela não interrompa sua dança, ao pensar ter visto o agressor. Ela curva-se diante do sopro, mas não se apaga. E, na intensificação do seu esforço para “re-inflamar-se, manter, contra a matéria grosseira, o comando de sua luz” (BACHELARD, 1989, p. 48), torna audível o gemido, o crepitar da chama que dança. E seu murmúrio tremido reforça o discurso do seu corpo; Cassandra deseja ascender, renovar-se, apagar o seu passado dolorido através da fantasia de verticalidade, ainda que isto signifique consumir os seus olhos, seu rosto, seu corpo.

### Lugares de passagem

Depois de qualquer uma das cartas escolhidas no primeiro momento, segue-se um texto fixo, que tem a função de tornar a complexidade da personagem consistente. Cassandra é uma personagem com um psiquismo desalojado. O desconforto com a sua intimidade, cada vez mais espetacularizada, leva-a a desejar expulsar a plateia ou a abandonar o palco. Entretanto, ela fica, deseja ficar, deseja que o seu enigma seja desvendado, deseja quebrar, junto com o seu segredo, a causa do seu sofrimento.

Com a perda da sensação de conforto dentro do seu abrigo fundamental, Cassandra perdeu também o contato com o seu elemento primordial. Para Bachelard (2001, p. 36), o inconsciente tem um elemento base. Cassandra tenta reencontrá-lo, transita por água, fogo, terra e ar, buscando acolhimento:



ela tenta contar seu segredo, como quem fala com o rio; busca a liberdade do ar, quando vislumbra no punhal a possibilidade da morte; anuncia as contradições da terra, quando evoca ironicamente o mito de Medeia, a mãe que mata os filhos; reflete sobre a ambivalência da chama que queima e protege do frio. Sem saber qual dos caminhos elementares seguir, pede ajuda ao público, e entrega-se à sorte que lhe for escolhida.

### A segunda carta

Cassandra novamente dançará com o elemento que o público lhe indicar, explorando as características de cada um dos objetos. Entretanto, em qualquer das possibilidades, ela revive a situação de violência por que passou. Em todas as coreografias, há oito imagens que irrompem na sua dança, como atos falhos fisicalizados. Essas oito imagens corporais partem de uma mesma base, para todos os elementos, entretanto, se modificam, de acordo com as dinâmicas dos elementos materiais em diálogo com os objetos de que dispõe. Ao finalizar a coreografia, Cassandra entrega-se a uma ação ritual que remete ao elemento escolhido. E, sem dizer mais nada ao público, que já deve saber o que fazer, mostra as duas últimas cartas restantes, para que uma delas seja escolhida.

### Dama de copas

Quando a segunda carta escolhida é a dama de copas, Cassandra dança como se dela partissem as chamas das velas. Ela já não precisa do fogo para se aquecer, irradia luz e calor. Dança iluminando e aquecendo seu entorno, consagrando a sua força, torna-se ameaça de destruição. Aproxima a chama das velas das cortinas que compõem o cenário, arrisca-se a produzir um acidente, quer produzir um acidente. “Quem brica com fogo se queima, quer se queimar, quer queimar os outros” (BACHELARD, 2002, p. 85). Dançando assim, Cassandra anuncia então seu desejo de renovação, através da destruição, seu desejo de aniquilar não só a si, mas ao corpo social representado pela plateia, numa morte ígnea, sem vestígios, uma morte que possibilite um além pleno. Deseja consumir este corpo coletivo, para que a alma se torne parte dos elementos sutis

do fogo. “A morte nas chamas é a menos solitária das mortes. É realmente uma morte cósmica, em que todo um universo se aniquila com o pensador” (BACHELARD, 1999, p. 29). O comportamento de Cassandra parece uma variação do que Bachelard nomeia complexo de Empedocles. “Esse devaneio muito especial, no entanto bastante geral, determina um verdadeiro complexo em que se unem o amor e o respeito ao fogo, o instinto de viver e o instinto de morrer” (BACHELARD, 1999, p. 25).

O devaneio de Cassandra segue rumo à sutileza, abandona os contornos incendiários, para recorrer ao devaneio do fogo controlado. Antes que a música termine, ela deixa as taças com as velas acesas no chão, vai até o camarim, retorna com um punhado de lembranças de papel (um manuscrito e uma fotografia) e as queima numa fogueira de vidro. Opta por renovar-se, no plano da imaginação, pois “O sonho é mais forte que a experiência” (BACHELARD, 1999, p. 31).



Figura 4: Sara Jobard em Veu Carmim. Fotografia de Nilson Rocha.

### Dama de paus

Quando a dama de paus é a segunda carta escolhida, a personagem dança os labirintos animal e vegetal. Com os pés enraizados no solo, move os braços como se fossem serpentes. Que tipo de passado-raiz pode dar origem ao movimento frio da serpente, ao horrível frio vivo da serpente, que morde a dançarina no rosto, nos olhos, no ventre? “A imaginação pode revelar um arquétipo no exato momento em que o oculta” (BACHELARD, 2003, p. 234). Assim, a imagem da raiz, enterrada, escondida, segredada, ainda que espelhada na sua copa, funciona como chave para acessar os conflitos fundamentais da personagem.

Ainda que as raízes da dor de Cassandra sejam poderosas, o ventre pulsante da dançarina é mais forte. Embalado pelo ritmo frenético do derbake, o movimento do seu ventre a leva à vertigem, à queda – a princípio, ao súbito horror do vazio de quem não tem em que se segurar. “Não é necessário um espaço imenso para uma queda imaginária profunda. Uma imagem dinâmica leve e discreta muitas vezes basta para colocar o ser inteiro em situação de queda”. Com essa orientação de Bachelard (2008, p. 277), tentamos criar uma imagem de queda, a partir de um movimento íntimo, um estímulo que parte do ventre, desse abrigo do desejo, para quebrar as raízes-matrizes da dor que sente a personagem e lançá-la na vertigem, condição do orgasmo para Goethe, citado em Bachelard (2008, p. 277).

No chão, acentua-se a imagem da vertigem, quando a personagem olha para o alto, ligando baixo e cima, terra e ar, num devaneio de verticalidade. “Imóvel diante do monte o sonhador já está submetido ao movimento vertical dos cumes”. O silêncio aprofunda o nada do baixo. Mas essa situação de esmagamento e a construção de um cenário imaginário, que se ergue do alto, mostram-se como condições para o surgimento de uma personagem heroica, que carrega o peso do mundo, no alto da sua coluna cervical, tal como Atlas. E a psicologia da gravidade mostra o seu outro lado, quando a personagem resiste às forças que a empurram para baixo, e eleva-se rumo à conclusão da sua trajetória no palco.

### *Dama de espadas*

Quando a segunda carta escolhida é a dama de espadas, os caminhos aéreos que Cassandra percorre a entregam a uma imaginação aberta. Uma imaginação que projeta o ser inteiro em seu devir. A complexidade de Cassandra é projetada, não só a situação da violência que viveu e que é o núcleo da dramaturgia em questão. As ambivalências da personagem evidenciam-se em uma coreografia em que suas mãos acariciam como a brisa e cortam como o vento.

Mesmo quando a personagem relembra os momentos da situação de violência que viveu em sua coreografia, Cassandra é maior do que sua dor, até consegue rir do ocorrido. Converte o medo em

alegria, a experiência dolorosa em brinquedo. Está livre, plena da exultação do ar. Bachelard, inspirado pela poesia de Rilke, afirma que a alegria consiste justamente em poder percorrer um pavor completamente sem nada mais temer.<sup>6</sup> Quando a música termina, Cassandra continua a dançar, movimentando-se numa linha contínua e curva, num sonho de voo. “Nosso coração sobrecarregado pelas penas do dia, é curado durante a noite pela doçura e facilidade do vôo onírico. Quando um ritmo leve vem juntar-se a esse vôo, torna-se o próprio ritmo do nosso coração apaziguado” (BACHELARD, 2001, p. 34, sic). Cassandra retorna do ar à terra, sem nada temer, sem tombo, nem queda. Para Bachelard, o sonho de voo pode ser lido mesmo como signo de sucesso contra o medo fundamental de cair, física e moralmente, um alívio dinâmico da nossa responsabilidade pela verticalidade.

### *Dama de ouros*

Se a segunda carta escolhida for a dama de ouros, Cassandra inicia sua coreografia como um mergulho tranquilo no universo dos reflexos. Entretanto, passa do mergulho ao nado e revive a situação de violência, núcleo do seu segredo. Luta contra o seu adversário, que se agiganta, se deforma, torna-se grande massa de água colérica, torna-se mar em fúria. Cassandra nada violentamente contra as águas que a violentam. Depois cansa-se, perde forças, continua nadando contra correntezas que já não pode mais vencer. Apodera-se dela o masoquismo, a autoflagelação que antecede o gozo. Culpa-se, pune-se por ter sentido prazer.

Exausta, entregue, Cassandra termina a coreografia no chão. Quando se recupera, ela inicia um ritual. Lava-se, não para se limpar simplesmente, mas para se purificar. Cassandra recorre às águas imaginárias, elementares, primordiais. Ela embebe o seu véu carmim nessas águas puras, translúcidas, que não podem ser vistas pela plateia, apenas podem ser sonhadas. A qualidade de seus movimentos vai de grosseira a mais sutil. Lava o corpo, esfrega-se, molha-se, por fim apenas deixa cair algumas go-

<sup>6</sup> Ver BACHELARD, G. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes: 2001, p. 35.



tas de água sobre si. Sua lavagem tende à aspersão. Para Bachelard (2002, p. 148-149) “[...] parece que a lavagem constitui a metáfora, a tradução em linguagem clara, e a aspersão é a operação real, isto é, a operação que proporciona a realidade da operação [...]. Algumas gotas de água propiciarão, portanto, a pureza”. Cassandra lava o corpo por que sente a alma suja. Entretanto, a sujeira que afeta a alma de Cassandra não é a que fere um ideal de mulher virginal, submissa, que abdica dos prazeres sensuais. Não é a pureza do branco que ela busca, é a pureza do vermelho, do vigor, da força, da coragem e do poder, a pureza do seu véu carmim.

As ideias da pureza e do frescor da água, para Bachelard (2002), não estão dissociadas. Para ele, o sonho de purificação prometido pela água límpida deve ser aproximado do sonho de renovação que promete a água fresca. Tal correspondência para ele não é mera associação de ideias, é “a união viva de impressões sensíveis” (BACHELARD, 2002, p. 151). Quando Cassandra se banha, não é apenas pelo desejo de se purificar, mas também de se renovar, de ganhar mais energia para superar a situação de violência vivida. É uma forma de refrescar o olhar, projetar um novo olhar, preparar-se para o que está adiante, entregar-se à sorte da última carta.

### A terceira carta

O terceiro momento em que Cassandra oferece ao público a possibilidade de interferir no seu destino é o que apresenta desenvolvimentos mais díspares entre si. Quando o público define a última carta, e, conseqüentemente, o elemento que rege a cena, define qual a ação que Cassandra desenvolverá no palco. Seria inútil tentar, como no primeiro e no segundo momento, evidenciar uma estrutura comum de acontecimentos, para além da organização dos textos coreográficos e verbais. Portanto, passo a descrevê-los diretamente.

### Dama de espadas

Quando a carta regida pelo elemento ar é escolhida no terceiro momento, Cassandra leva o seu devaneio de liberdade aos últimos extremos. A liberdade em vida é insuficiente, Cassandra, so-

nhadora do ar, deseja a morte como libertação. Ela dança insinuando movimentos suicidas, o ar dinamizado pelo punhal corta seu rosto, seus pulsos, seu ventre. “O ar natural é o ar livre” (BACHELARD, 2001, p. 8). Transgride os valores da moral humana, transgride a necessidade de um corpo material, pois se constitui no movimento.



Figura 5: Sara Jobard em Véu Carmim. Fotografia de Nilson Rocha.

Cassandra deseja abandonar o corpo carnal, terrestre, como uma casca oca de árvore, diante do seu reflexo aquático fragmentado, diante dos cacos do espelho do seu camarim. Ela deseja apenas dormir sem sonhar, ela deseja estar livre de sofrer, deseja tornar-se matéria aérea, ascender.

**CASSANDRA:** Estou tão cansada. Há quase dois meses que não durmo. Sem sonhar. Sem que as mesmas imagens fiquem se repetindo na minha cabeça. Eu não consigo mais dançar. Tentei, mas não dá. Não quero decepcionar as pessoas que eu amo, nem machucar, fazer sofrer... Se alguém for me procurar no camarim e encontrar apenas uma casca de árvore ante os cacos do espelho, digam a meus pais que os compreendo. É muito difícil ouvir o silêncio dos outros. E que uma casca de árvore não é triste. Estou muito cansada. Preciso dormir. Sem sonhar. Boa noite. (CAYRES; JOBARD, 2011, não paginado)

### Dama de ouros

Quando a última carta escolhida é a dama de paus, Cassandra inicia sua coreografia narcísica com o véu. Mas este escoar por entre seus dedos. Ao falar do suicídio de Ofélia, no seu trabalho, Bachelard, em consonância com a psicanálise, aponta o papel

psicológico do acidente. “Quem brinca com a água pérfida se afoga, quer se afogar” (BACHELARD, 2002, p. 85). Do mesmo modo, Cassandra quer deixar cair o véu, ao dançar. Concreta e metaforicamente. Cassandra deseja interromper o espetáculo de dança, contar claramente o que lhe aconteceu. Cassandra deseja falar ao rio. Ao rio imaginário que ela traça por entre a plateia. “O consolo de um psiquismo doloroso, de um psiquismo enlouquecido, de um psiquismo esvaziado será facilitado pelo frescor do regato ou do rio. Mas será preciso que esse frescor seja falado. Será preciso que o ser infeliz fale ao rio” (BACHELARD, 2002, p. 202).

Cassandra tenta abrir o seu segredo, causa mais íntima do seu sofrimento. Para Bachelard (2002, p. 202), o nosso primeiro sofrimento “É que hesitamos em dizer... Ele nasceu nas horas em que acumulamos em nós coisas caladas”. Cassandra tenta, mas não consegue dizer o que mais a atormenta. Talvez por que ela ainda não estivesse pronta para isso, talvez porque as pessoas na plateia, como pedras num riacho, fizessem saltar suas palavras-líquidas, ou talvez por que “O que comunicamos aos outros não passa de uma orientação para o segredo, sem, contudo, jamais poder dizê-lo objetivamente. O segredo nunca tem uma objetividade total” (BACHELARD, 2000, p. 32).

*CASSANDRA: Da última vez que eu dancei. (Insegura, esquiva-se) Sempre gostei de dançar. Eu lembro de uma vez que eu estava em uma festa, devia ter uns quatro anos, e os adultos fizeram um círculo para me assistir. (Pergunta baixo para alguém da plateia). O que falar quando se quer calar? (novamente decidida a contar). Depois da festa. Da última festa árabe em que eu estive. Resolvi prolongar a noite, sair para me divertir. Naquele dia, tinha ido me assistir um primo que eu não via há algum tempo. (Começa a esquivar-se novamente falando mais baixo). Um daqueles primos que a vida adulta afasta da gente, mas de quem se guarda lembranças com muito carinho. (Foge brincando, para debaixo de uma das mesas). Quando a gente brincava de se esconder, eu sempre subia em uma árvore no quintal de meu avô. À noite, tudo ficava tão escuro... Ninguém podia me ver. Um dia meu primo me descobriu. Quando tentei descer correndo da árvore, acabei escorregando e rasgando a calcinha. (Muito mais tensa do que justificaria a experiência infantil). Me machuquei, mas não consegui gritar. Fiquei com vergonha. Fiquei com medo que ele contasse a*

*alguém. (Reergue-se adulta). Talvez eu devesse contar o que aconteceu naquela noite. Depois da festa. Aqui não. Tem muita gente. Na verdade tenho certeza que vocês já entenderam tudo. Não quero dizer mais. O espetáculo chegou ao fim. E eu ainda preciso de ajuda. Boa noite. (CAYRES; JOBARD, 2011, não paginado)*

Depois de tentar deixar fluir o seu discurso através da cena, condensando lembranças da situação de violência sexual sofrida e lembranças da sua infância junto com o primo – seu agressor na idade adulta –, mistura no riacho imagens de fundo e superfície. Por fim, Cassandra deixa-se escoar para fora do palco, morre para a cena, parte para a continuidade da vida, sabendo que ainda precisa de ajuda.

### ***Dama de copas***

Quando o elemento fogo é o escolhido para finalizar o espetáculo, Cassandra inicia sua última dança com movimentos de ventre que parecem querer expulsar algo de dentro de si, remover os últimos vestígios da sua dor, destruir para renovar. Entretanto, sente uma chama que lhe aquece o interior e decide não apagá-la. Afirma saber que essa chama a pode consumir, mas tende a idealizar esse fogo. Tende a perceber nele o fogo que ilumina, não o fogo que queima.

*CASSANDRA: Não, não pode ser assim. Melhor, não quero que seja assim. Chega de deixar a vida escolher. Não posso deixar essa dança chegar até o fim. Deixar que... Eu sinto que algo se aquece em mim. É um calor que pulsa. Como uma veia que salta ou um pequeno coração. Pode ser que essa chama me indique um caminho. Me consuma até a morte ou me leve à loucura. Não há como saber se eu não tentar. Pode ser que ainda esteja adiante o melhor a se ver. Não quero desistir. (CAYRES; JOBARD, 2011, não paginado)*

A simples possibilidade deste fogo que surge no interior lhe apontar um caminho parece ser suficiente para Cassandra desejar poupá-lo. A luz aparece como um agente de pureza, como sugere Bachelard (1999, p. 156). Ela renova o olhar de Cassandra, traz a esperança de que o melhor ainda esteja por vir, ainda esteja a se ver, a ser iluminado por esse fogo que brota puro.



## Dama de paus

Quando a carta da terra é a última carta escolhida, o som do derbake conduz o movimento da agitação íntima da personagem. A agitação do seu corpo, em especial do seu ventre revela a multiplicidade de desejos íntimos, seu estado de caos. Indo mais fundo, vê-se um conflito primordial em que a vontade de poder e a hostilidade têm grande participação. O conflito de Cassandra é ainda mais profundo que o conflito entre elementos materiais, e não pode ser expresso simplesmente pela imagem do confronto do fogo e da água, do masculino e do feminino. Seu conflito ocorre no seio da própria terra, é guerra entre substância e contrassubstância. O ventre, a gruta feita de carne, imagem da cavidade perfeita, não deseja abrigar, antes, expulsa o feto, mostra a imagem da gruta que atemoriza, que esmaga.

*CASSANDRA: Eu não sabia... Não quis saber. Se eu tivesse certeza, não saberia o que fazer. O que você faria? Deixaria crescer dentro de si uma lembrança? Com braços, pernas e um rosto? Deixaria? Correria o risco de ver nos olhos de uma criança os olhos de alguém que você quer esquecer? Ou mataria? Arrancaria de dentro de seu corpo todos os resíduos de quem lhe fez sofrer? Ainda que matasse com isso uma parte... Não há resposta sem dor. Deixei a vida escolher. Deixei o deus da dança esmagar – o filho não! – a minha ignorância. (CAYRES; JOBARD, 2011, não paginado)*

Não será preciso discutir o caráter acidental que a personagem tenta emprestar ao seu ato. Já foi abordado acima o papel psicológico do acidente sob a visão de Bachelard, em consonância com a psicanálise. Cassandra não deseja conviver com uma lembrança daquele que a fez sofrer, sobretudo esta lembrança: com braços, pernas e um rosto. Exerce sua vontade de poder. Como o leão das três metamorfoses nietzschianas, diz “não” ao dragão cujas mil escamas douradas dizem “tu deves”. Diz “não” ao corpo social que aprisiona a mulher na imagem fixa da gruta materna e demoniza outras possibilidades naturais. A terra recorre ao fogo da renovação pela destruição na figura do deus da dança hindu, shiva natarāja, que dentro de um círculo de fogo pisa o demônio da ignorância.

## Considerações finais

O processo de construção de dramaturgia que dialogue com os videogames, na minha pesquisa artística, ainda está em um estágio embrionário. Entretanto, já apresenta alguns resultados preliminares com o experimento Vêu Carmim. Como explanado ao longo do presente trabalho, utilizei o *videogame design* como modificador das interações, entre drama e jogo, na criação de uma dramaturgia para Teatro. Utilizei, por exemplo, a estratégia de estruturar a narrativa enquanto enigma e a técnica de diversificação de possibilidades de jogo, denominada *webwork* por Crawford (1982), criando assim uma narrativa multilinear baseada numa autoria procedimental.

Ao longo do presente trabalho, ative-me, sobretudo, ao modo como os elementos materiais, a partir de uma leitura bachelardiana, forjam chaves para se aproximar do segredo da personagem. Nessa perspectiva, compreendo que as causalidades materiais se agregam às causalidades formais, no processo de imaginação necessário para desvendar a espécie de enigma-labirinto que me propus a criar.

## Referências

- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução Eudoro de Souza. Porto Alegre: Globo, 1966.
- BACHELARD, G. *A água e os sonhos*. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. 1. ed, 3ª. tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- \_\_\_\_\_. *A chama de uma vela*. Tradução de Glória de Carvalho Lins. São Paulo: Editora Bertrand Brasil, 1989.
- \_\_\_\_\_. *A poética do espaço*. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. 1. ed, 5ª tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- \_\_\_\_\_. *A psicanálise do fogo*. Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. *A terra e os devaneios da vontade*. Tradução de Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- \_\_\_\_\_. *A terra e os devaneios do repouso*. Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- \_\_\_\_\_. *O ar e os sonhos*. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes,



2001.

CAYRES, V.; JOBARD, S. *Véu Carmim*. Texto encenado no Teatro Vila Velha, em julho de 2011.

CRAWFORD, Chris. *The art of video game design*. 1982. Disponível em: <<http://users.wpi.edu/~bmoriarty/imgd202x/docs/ACGD.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2011.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Perspectiva: Itaú Cultural, 2003.

NIEETZSCHE, F. Assim falava Zaratustra. Tradução de Ciro Mioranza. 2. ed. São Paulo: Editora Scala, 2006. (Coleção Grandes Obras do Pensamento Universal – 1).

