

SP Escola de Teatro – Centro de Formação das Artes do Palco

Gabriel Barone, aprendiz do curso de Iluminação.

Guilherme Furtado, aprendiz do curso de Iluminação.

Sibila Gomes dos Santos, aprendiz do curso de Iluminação.

Juliana Raposo Semeghini, aprendiz do curso de Cenografia.



Memorial Técnico de Iluminação

Núcleo 08 – Módulo Verde

Processo de Projeto para Segunda Abertura

Sumário

Esclarecendo as diretrizes para o Curso de Iluminação

Jogo da Representação do Real

O Espaço e o Gesto

O Camarim de Boate

Experimentando composições pictóricas

Novas buscas pelo espaço

Infraestrutura Técnica da Luz

Mapa de Luz

Especificando as Fontes Luminosas

Funções das Fontes Luminosas

Dramaturgia da Luz

Operação da Luz

Conclusão

Esclarecendo as diretrizes para o Curso de Iluminação

Jogo da Representação do Real

"O PINTOR REALISTA SÓ PINTA O QUE VIU, OU MAIS RIGOROSAMENTE O QUE ESTÁ VENDO."¹

No Módulo Verde, cujo eixo se dá em torno de questões sobre "Personagens e Conflitos", a pedagogia do curso de iluminação sugere aos alunos uma proposta de pesquisa: "o Jogo da Representação do Real". Ou seja, tentar ao máximo estudar as qualidades da luz real (ângulos, temperaturas, movimentos, intensidades e etc.) e como elas se relacionam e se transformam ao incidir sobre elementos arquitetônicos e espaciais.

A principal inspiração teórica para essa proposta parte do Naturalismo e Realismo do final do Século XIX, cujo objetivo era aproximar o espectador da realidade a ser representada, utilizando-se de técnicas de ilusão. Assim, a utilização do palco italiano, com suas possibilidades de camuflar refletores, caixas de som e elementos que destruam a "ilusão" revelando o "artifício" são referências importantes para essa proposta. Outro conceito base para a pesquisa proposta é a diferença entre luz denotativa e conotativa. Ou seja, a primeira propõe uma leitura rápida e sem grandes significâncias pelo espectador, mais próxima à realidade, e a segunda propõe um signo que é compreendido dentro do contexto da peça, simbólico, com maior variação de interpretações possíveis.

Importante frisar a palavra "Jogo" dentro da proposta de representação. Com isso, confere-se certa flexibilidade à pesquisa, essencial para a relação com as outras áreas do núcleo, que não são orientadas a seguir as mesmas diretrizes do curso de iluminação.

¹ Realismo – Naturalismo. Textos para disciplina do Departamento de Artes Corporais do Instituto de Artes (2003) da UNICAMP. Disponível em <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ad631/indice.htm>; último acesso: 16/05/2016.

O Espaço e o Gesto

O Camarim de Boate

Com base nessa diretriz geral do curso de iluminação para o Módulo Verde, desenvolveu-se uma pesquisa voltada ao espaço determinado pela dramaturgia: um camarim de boate. A seguir, algumas das imagens de referências realistas desse espaço levantadas durante o processo:



Figura 1: Imagem da minissérie Maysa, dirigida por Jayme Monjardim. Disponível em: <http://gshow.globo.com/programas/maysa/diariododiretor/platb/tag/camarim/>; último acesso: 12/05/2016.



Figura 2: Bastidores do Palace Theater que receberá um espetáculo da Broadway. Disponível em: <http://www.glamamom.com/backstage-at-west-side-story/>; último acesso: 12/05/2016.

A partir dessa breve pesquisa de imagens, foram levantadas as características das fontes luminosas de um camarim. Acordou-se que o elemento determinante da leitura do espaço como sendo o de um camarim é o espelho para maquiagem. Assim, foi feita a escolha estética de utilizar apenas fontes luminosas "realistas", que existiriam em um camarim real, para compor o mapa de luz.

Da mesma forma, a operação dessas fontes deveria ser realizada pelos personagens, em cena. Essa resolução tinha dois propósitos:

1. Criar uma plataforma de interação humorística entre atores e iluminação;
2. Resolver uma questão colocada pela dramaturgia: a existência de fantasmas que habitam um "plano metafísico". Após estabelecido o código de que as luzes acendem apenas com a interação dos personagens, os fantasmas passariam a influenciar as luzes sem precisar tocá-las.

Uma vez estabelecida a plataforma de interação personagens/luz, deparou-se com a seguinte questão: dever-se-ia estabelecer o código realista da operação das luminárias (com interruptores reais instalados nos abajures) ou assumir o jogo da mímica? Optou-se, portanto, pela mímica, dado o seu potencial humorístico. Além disso, essa técnica também integrava a relação entre atores e cenário (abertura de porta e janela invisíveis, por exemplo), conferindo não só unidade estética à cena, mas materializando as possibilidades espaciais.

Mesmo a partir da escolha pela mímica, novos desafios surgiram. A falta de um desenho claro dos gestos dos atores, e de precisão dos gestos mais cotidianos, fez com que a operação simultânea da luz reagisse com menos destreza. Por outro lado, a opção resultou em diversas formas de acender as luminárias, que foram sendo desenvolvidas e improvisadas pelos atores.

{ 'FEEDBACK' DOS FORMADORES =
OS MOTIVOS PELOS QUAIS SE ACENDEM E
APAGAM AS LUZES DEVERIAM ESTAR A SERVI-
ÇO DA CENA E DAS SITUAÇÕES CRIADAS, E
NÃO EXISTIR APENAS PELA PIADA }.

[SUGESTÃO PARA O NÚCLEO =
EXPLORAR A RELAÇÃO ENTRE A MÍMICA
QUE CONSTRÓI O ESPAÇO E ACENDE LUMINÁRIAS
QUANDO REFORÇADA POR SONDRIDADES PRODUZIDAS
PELOS PRÓPRIOS ATORES.
COMO É O SOM DA PORTA ABRINDO?
COMO É O SOM DA LUZ SENDO LIGADA?
ESGARÇAR POSSIBILIDADES]!

Experimentando Composições Pictóricas

No início da retomada do processo em Núcleo para a segunda Abertura, alunas do curso de Técnicas de Palco e Cenografia propuseram jogos entre todos os membros do grupo. A partir de objetos que os aprendizes levantaram já em relação a personalidade dos personagens do texto, criaram-se cenas e imagens pictóricas para cada um dos personagens. Durante essas composições, a princípio estáticas como num quadro, surgiram as primeiras experimentações com fontes luminosas:



Figura 1: Composição pictórica do personagem Benedita. Seus objetos pessoais espalhados sobre uma possível penteadeira de camarim; uma peneira no lugar do espelho; e o jogo de luz que revela o rosto da personagem ao usar com frenesi sua máscara de cílios. Foto por Luísa Estanislau, dia 15 de abril de 2016.



Figura 2: Composição pictórica do personagem da Camareira. A luz de topo evidências as marcas de uma morte, enquanto a personagem se congela no gesto de limpá-la e escondê-la. Foto por Gabriel Barone, 15 de abril de 2016.

Dessas experimentações foram tiradas duas conclusões importantes: luminárias do tipo *plafon* têm a capacidade de delimitar a altura do espaço devido ao recorte de luz resultante; para que o espelho pareça mais "realista", é importante que ele possua fontes luminosas por toda a sua extensão, para evitar sombras no rosto de quem está a sua frente.

Novas Buscas pelo Espaço

O Filme **Dogville** (2003), dirigido por **Lars von Trier** foi a principal referência tanto estética como de construção de roteiro para condução da cena. O filme é estruturado em nove capítulos e um prólogo de abertura, que nos apresenta a cidade e seus habitantes. Os jogos em sala de aula foram conduzidos de forma que o primeiro passo fosse a estruturação física dos personagens – ainda frágeis – vinculada ao texto para que, em seguida, os próprios personagens nos apresentassem o espaço e elaborassem cenas em que as luminárias disponíveis fizessem parte da composição (situação).



Figura 3: *Frame* do filme *Dogville* (00'00"42''); observa-se a planta baixa do cenário teatral do filme e poucos objetos materializados.

Visto que o espaço principal da cena já havia sido estipulado pelo texto, foi criada pela cenografia uma planta síntese, que delimitava de fita crepe no chão da sala preta o espaço do camarim, e sua relação direta com o palco. Já que o único material utilizado a princípio fora a fita crepe, optou-se por esgarçar o uso do material, e cobrir todos os objetos que fossem sugeridos pelos jogos também de fita, criando uma linguagem limpa e coesa.

As paredes e objetos determinaram um espaço, induzindo a forma como se lidou com o tratamento dos fios. O acabamento foi feito de fita crepe, a partir dos fios que se concretizavam para dentro das paredes e para baixo do teto, invisíveis, mas materializados pelas ações dos atores (que ainda precisam ser ampliadas para a próxima abertura). Além desse tipo de acabamento ter ajudado a delimitar o espaço, colaborou também com a

pesquisa estética da cenografia que levava em conta figuras bidimensionalizadas que ganhavam volumetria a partir do gesto e, por isso, todos os abajures e também o espelho foram cobertos de fita.

*NOTA DE APRENDIZADO DURANTE
ESSA ETAPA =
ABAJURES TÊM LIMITES PARA POTÊNCIAS DE
LÂMPADA. É PRECISO VERIFICAR QUAL É ESSE
LIMITE ANTES DE INSTALAR E ACENDE-LOS!



Figura 4: Ao ligar uma lâmpada de 100W em um abajur cujo limite era de 15W, presenciou-se o derretimento de parte da cúpula. Fotos por Gabriel Barone, 27 de abril de 2016.

Infraestrutura Técnica da Luz

Mapa de Luz

Na etapa de aprofundamento da encenação, tanto o espaço quanto o mapa de luz já tinham sido estruturados. Pela ilustração abaixo é possível observar a relação entre a cenografia proposta e o mapa de luz:

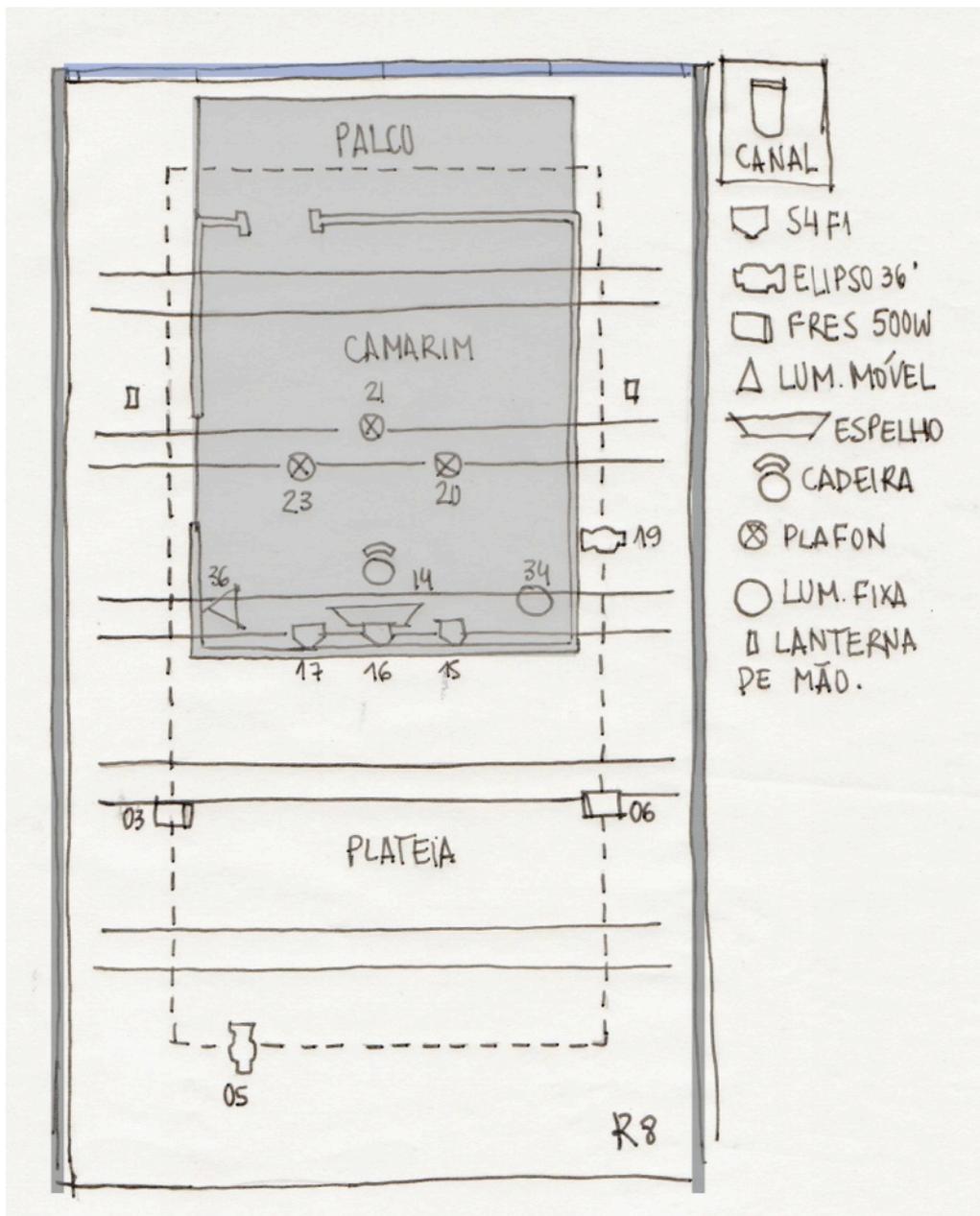


Figura 5: Mapa de Luz sobreposto à planta baixa cenográfica. A área destacada em cinza é a área cênica. Desenho Juliana Semeghini, 18/05/2016.

Especificando as Fontes Luminosas

O Espelho: composto por 6 lâmpadas de 40W e 220V incandescentes, cada uma inserida em uma canopla de orquestra, fixadas com abraçadeiras fita HELLERMAN. Foi preciso dar acabamento aos cabos e adaptadores.



Figura 6: Versão inacabada do espelho ainda com os fios descendo pelo final da moldura. Foto por Amanda Venturelli, 30 de abril de 2016.



Figura 7: Versão finalizada do espelho, os fios foram enrolados em torno das canoplas. Foi feito o acabamento com fita hellerman. A parte virada para o público foi inteiramente fitada de fita crepe, a favor da unidade estética. Foto por Gabriel Barone, 07 de maio de 2016.

Luminárias: 02 luminárias com 1 lâmpada de 100W e 220V incandescente em

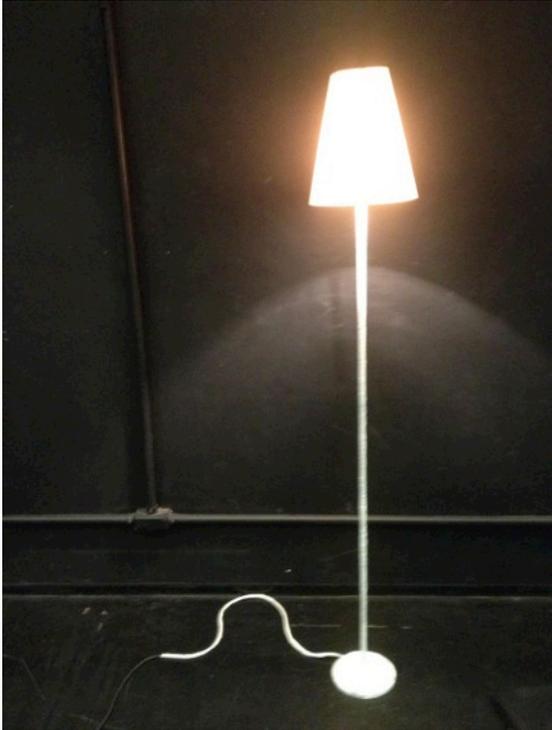


Figura 8: Luminária fixa. O fio foi encapado de fita crepe e incorporado ao término do espaço das paredes. Foto por Gabriel Barone, 07 de maio de 2016.

cada.



Figura 9: Luminária móvel. Como a luminária podia ser manipulada pelos atores e ressignificada, uma extensão maior do fio foi encapada de fita crepe para que houvesse maior mobilidade. Foto por Gabriel Barone, 07 de maio de 2016

Luminárias tipo Plafon: 3 luminárias com 1 lâmpada de 100W e 220V cada.

A utilização de três luminárias tipo *plafon* foi necessária para abranger uma área maior. Esse fato proporcionou maiores possibilidades humorísticas com os atores, além de reforçar o código estético dos cabos brancos para dentro das paredes e teto imaginários.

*NOTA DE APRENDIZADO DURANTE
ESSA ETAPA =
COSTUMAVA-SE FIXAR O SOQUETE NO 'PLAFON'
COM OS PRÓPRIOS FIOS ELÉTRICOS "AMARRADOS" NO
ARAME ESTRUTURAL DO 'PLAFON'. SEGUNDOS ANTES
DA PRIMEIRA ABERTURA, DESCOBRIU-SE QUE O
ATRITO DO ARAME COM O FIO DEIXOU O COBRE EX-
POSTO, GERANDO UM CURTO CIRCUITO. A PRIMEIRA
APRESENTAÇÃO DO DIA FOI FEITA COM UM 'PLAFON'
A MENOS.

Funções das Fontes Luminosas

A princípio, planejou-se utilizar o espelho como luz de frente para todo o palco. No entanto, dadas as limitações de lâmpadas para acoplar à moldura do espelho, utilizou-se 6 lâmpadas de 40W, que não possuíam luminosidade suficiente para iluminar até o fundo do palco. Além disso, as canoplas de orquestra limitavam o ângulo de abertura. Assim, a "luz de frente" foi composta também pelas luminárias posicionadas à frente do espaço cênico.

As luminárias tipo *plafon* tinham funções híbridas. A princípio foram pensados como contraluz. Para tanto, foi necessário a utilização de 3 unidades, para garantir maior área coberta. No entanto, o posicionamento do ator em relação aos *plafons* modificou a função inicial. Em certos momentos os *plafons* viravam luz a pino, e em outros, foco de luz.

Percebeu-se que seria necessário complementar a luz do palco. Para isso, utilizou-se as Source Four foco 01, atreladas aos *plafons*, para compor a "geral". Uma preocupação foi tornar os refletores "invisíveis", de forma a não quebrar o jogo de escolhas luminosas com base nas diretrizes do módulo. Para isso, além de estarem posicionados fora da visão do público (com ajuda do recorte de altura dos *plafons*), utilizou-se uma porcentagem de intensidade máxima de aproximadamente 40%. A seguir duas imagens do resultado geral:



Figura 10: Posição dos *plafons* e das luminárias com relação ao espaço. Foto por Amanda Venturelli, 30 de abril de 2016.



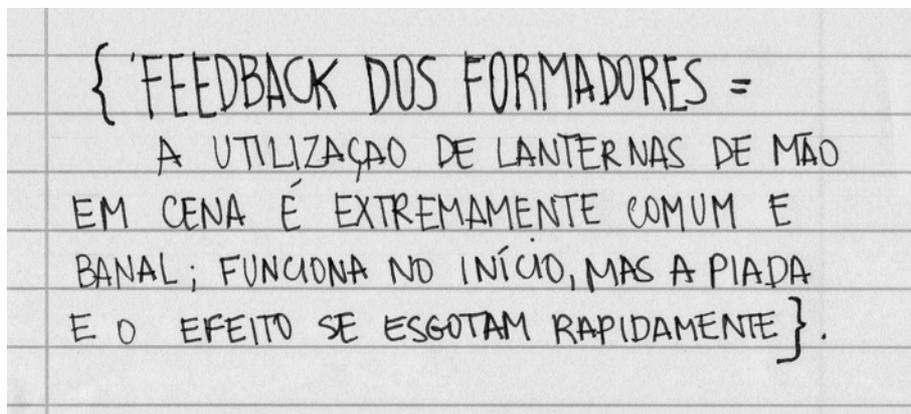
Figura 11:
Estudando a
luminosidade dos
objetos em cena.
Foto por Amanda
Venturelli, 30 de
abril de 2016.

Dramaturgia da Luz

Visto que o tema tratado pela dramaturgia era relações de poder e opressão masculina, criou-se uma resolução estética com a luz. Em uma cena, por exemplo, o personagem masculino oprime um personagem feminino, apagando as luminárias uma a uma. A personagem feminina, ao perceber a iminência do abuso, corre para a fonte luminosa mais próxima, que também é apagada pelo opressor, até que todas as luzes são apagadas e ocorre a morte de um deles.

Outra situação importante para a luz é a existência de um "plano metafísico", no qual os fantasmas se encontram. Esse plano foi resolvido com as lanternas de mão operadas pelos próprios atores. Além disso, os fantasmas tinham a capacidade de operar magicamente as fontes presentes no camarim.

Arquiteticamente, houve dois elementos importantes para a iluminação: uma janela e uma porta. Foram realizadas algumas pesquisas de ângulos, cores e recortes, mas é necessário um aprofundamento maior desse trabalho.



{ 'FEEDBACK DOS FORMADORES =
A UTILIZAÇÃO DE LANTERNAS DE MÃO
EM CENA É EXTREMAMENTE COMUM E
BANAL; FUNCIONA NO INÍCIO, MAS A PIADA
E O EFEITO SE ESGOTAM RAPIDAMENTE }.

Operação da Luz

A mesa foi organizada em Sub Masters, da seguinte forma:

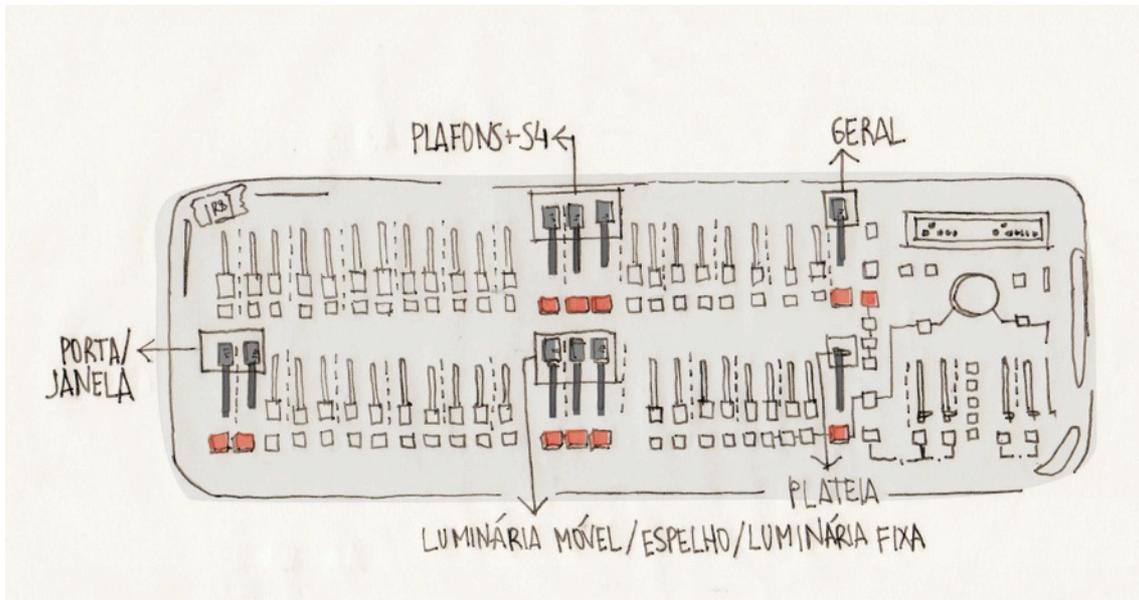


Figura 12: Esquema da organização da Mesa de Operação de Luz. Desenho Juliana Semeghini, 18/05/2016.

A organização por setores foi feita para possibilitar a operação 'improvisada', de forma que os *plafons*, luminárias e espelho estavam dispostos exatamente da mesma forma que no mapa. Assim, era possível manter três dedos de uma mão nos *faders* e *bumps* dos *plafons*, e três dedos da outra mão nos *faders* e *bumps* das luminárias e espelho (técnica dos 6 dedos). Com isso, qualquer acionamento de lâmpadas improvisado de personagens era facilmente respondido pelo operador. Outro motivo para a organização por setores foi a possibilidade de a operação acontecer no escuro completo, sem a necessidade de iluminação de serviço na *house*. As luzes que entravam pela porta e pela janela foram separadas no extremo esquerdo da mesa para que fossem operados por um segundo operador, focado exclusivamente nesses movimentos.

Os efeitos da manipulação dos fantasmas eram realizados utilizando a técnica dos 6 dedos nos *bumps*, com um terceiro operador variando as intensidades do "MASTER SOLO". A quebra da influência dos fantasmas se dava abruptamente. Apenas nesse momento o *fader* "Geral" era utilizado. Nele estavam gravados todos os canais do camarim a aproximadamente

70%. Segundo críticas, ainda é preciso melhorar a precisão da operação, assim como descobrir o momento certo para o efeito dos fantasmas sobre as lâmpadas.

[SUGESTÃO PARA O NÚCLEO =
JOGOS DE CÂMERA E FOCO. DAR E TOMAR.
COMO GUIAR O OLHAR DO ESPECTADOR?
CRIAR EXERCÍCIOS DE INTEGRAÇÃO ENTRE
ATORES, SOM E LUZ COM O OBJETIVO DE
DETERMINAR O FOCO DA CENA E COMO PRO-
POR VARIAÇÕES. OBJETIVO SECUNDÁRIO = AUMEN-
TAR O ENTROSAMENTO ENTRE AS AÇÕES DOS
ATORES E A OPERAÇÃO DA LUZ E DO SOM].

*NOTA DE APRENDIZADO DURANTE
ESSA ETAPA =
É CRUCIAL PARA A OPERAÇÃO QUE AS MÍ-
MICAS DE ACENDER APAGAR LUMINÁRIAS
SEJAM CLARAS E BEM DESENHADAS. ALÉM
DISSO, É IMPORTANTE QUE OS ATORES IDENTI-
FIQUEM ONDE ESTÁ O FOCO DA CENA; PROVAVEL-
MENTE O OPERADOR DE LUZ NÃO VAI PERCEBER
UM MOVIMENTO FORA DO FOCO DA CENA QUE NÃO
ESTIVER PREVIAMENTE COMBINADO.

Conclusão

Depois de discorrer sobre o processo de investigação, pesquisa e *práxis* a partir das primeiras influências do núcleo; *planta síntese* e a pesquisa estética proposta pela cenografia, e o *jogo da representação do real* como conceito basilar de criação da iluminação, surgem apontamentos dos próximos objetos de estudo prováveis que permearão a continuidade do processo em questão.

Ao tentar se apropriar ao máximo de uma representação realista de acontecimentos da luz, foi possível perceber que ao invés de alcançar uma cópia fiel do cotidiano, o próprio esgarçamento do tema deu abertura à gestos lúdicos. As dinâmicas em cena se tornaram teatrais à medida que os eventos luminosos escapavam do real através da ação, ou melhor, eram ressignificados. A mímica apropriada de elementos do cotidiano, causa – ao inverso do que se poderia esperar – o estranhamento ao espectador, e o distanciando da ilusão “realista”.

Para além dos fenômenos de luz, os gestos dos atores também operam de modo a tridimensionalizar o espaço cênico organizado pela planta baixa. A porta que não se vê é aberta pela gesticulação do personagem, assim como a janela, materializando a existência de paredes que delimitam o “dentro e fora” da cena. Contribui, portanto e mais uma vez, com o humor investigado pelo grupo de atores envolvidos na relação das personagens e o espaço cênico, e suas devidas instalações luminosas.

Existe um desejo do grupo de explorar, a partir de agora, a relação entre o gesto, a luz e o som – visto que a relação com o espaço já aconteceu com maior propriedade. A relação do som com o gesto que aciona objetos pode quebrar expectativas com relação ao acontecimento real e produzir humor a partir de situações. O som pode se relacionar ainda com as próprias características do personagem ou seu temperamento, ao compor com a sonoridade que o próprio objeto emitiria. Assim como a operação da luz relacionada aos gestos das personagens demanda precisão, estabelecer sincronia com a sonoplastia também levará tempo. O próprio jogo de mímica recorrente na encenação demandará aprofundamento para que esse afinamento seja preciso e assimile o humor ao estranhamento, absurdo à realidade, e o cotidiano à ferramenta teatral.

Por último, fica claro que o entrosamento e a afinação dos discursos das áreas que atuam em prol de uma cena comum exigem rigor e cuidado no que tange as relações profissionais. Os aprendizes de todas as áreas que buscam falar a mesma linguagem em cena, que equilibram as tomadas de decisões, e que respeitam mutuamente o som e o silêncio de um coletivo, parecem tornar mais coesa a investigação, a pesquisa, e a prática da criação da cena como um todo. A comunicação como ferramenta parece lógica quando, no cerne das questões levantadas, se estabelece um discurso claro que potencialmente gera arte e transformação.