

EIDOLON: IMAGEM, DUPLO E REPRESENTAÇÃO
AS SOMBRAS E FANTASMAGORIAS DE UM CORPO-ESPECTRO
VIDEOGRÁFICO

EIDOLON: IMAGE, DOUBLE AND REPRESENTATION
THE SHADOWS AND PHANTASMAGORIA OF A VIDEOGRAPHIC
SPECTRAL BODY

Esp. Nicole Koutsantonis¹

Esp. Juliana Froehlich

RESUMO

Este artigo é uma investigação teórica a respeito do vídeo *Eidolon*, com o propósito de relacionar os aspectos conceituais e técnicos que o fundamentam com paralelos históricos e imagéticos, bem como situar esta proposição em um espaço de interlocução entre os campos das artes cênicas, visuais e audiovisuais. O fio condutor desta pesquisa são as noções de sombra, duplo e fantasmagoria, presentes em manifestações visuais estruturadas pela representação do corpo como imagem e do figurino como espectro: o teatro de sombras, os espetáculos de fantasmagoria, a animação de silhuetas no cinema e a linguagem videográfica. A partir dos simbolismos sociais e paradigmas tecnológicos da luz e da sombra nos casos apresentados, o objetivo desta argumentação é levantar questões sobre como se dão os efeitos de presença em medidas ilusórias de tempo e espaço e como se vislumbra o lugar do corpo como representação no imaterial, digital e bidimensional. Considerando os componentes do vídeo e o referencial artístico e teórico apresentado, a pesquisa evidencia o potencial poético da interlocução entre ancestral e tecnológico para evocar as sombras do híbrido, do oculto, do desejo e da memória em imagens-fantasma nas narrativas contemporâneas.

Palavras-chave: Sombra; Fantasmagoria; Duplo; Corpo; Vídeo.

¹ Nicole Koutsantonis (Nicole Kouts) é artista multimídia e pesquisadora. Investiga ligações entre imagem, tempo e memória por meio de combinações analógico-digitais de materiais e dispositivos. Trabalha com diferentes linguagens como vídeo, performance, fotografia, instalação, colagem e net art. É graduada em Artes Visuais como bolsista de iniciação científica (Funadesp) e pós-graduada em Cenografia e Figurino como bolsista integral (programa InFormados) pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

ABSTRACT

This article is a theoretical investigation about the video *Eidolon*, with the purpose of relating the conceptual and technical aspects that support it with historical and imagetic parallels, as well as situating this proposition into a space of interlocution between the fields of the scenic, visual and audiovisual arts. The guiding thread of this work are the notions of shadow, double and phantasmagoria, present in visual manifestations structured by the representation of the body as an image and the costumes as a spectrum: the shadow theater, the phantasmagoria shows, the animation of silhouettes in movies and the videographic language. Based on the social symbolisms and technological paradigms of light and shadow in the cases presented, the aim of this argument is to raise questions about how the effects of presence occur in illusory measures of time and space and where is the place of the body when represented in the immaterial, digital and two-dimensional sphere. Considering the components of the video and the artistic and theoretical framework presented, the research highlights the poetic potential of the interlocution between the ancestral and technology to evoke the shadows of the hybrid, the occult, the desire and the memory in ghost images in contemporary narratives.

Keywords: Shadow; Phantasmagoria; Double; Body; Video.

INTRODUÇÃO

O presente artigo é uma investigação teórica conduzida pelo processo de criação do vídeo *Eidolon*, partindo dos conceitos de sombra, duplo e fantasmagoria para evocar paralelos imagéticos entre ancestralidade e tecnologia. A composição do texto é dividida em três eixos norteadores: tela iluminada, tela projeção e tela luminosa. Tais definições percorrem exemplos específicos, sendo eles o teatro de sombras, as animações de silhueta precursoras do cinema, os espetáculos de fantasmagoria e a linguagem videográfica. Este trajeto integra a argumentação teórica e o levantamento histórico que conceituam o vídeo *Eidolon*, além das técnicas que o materializam. Nesta pesquisa, corpo, sombra e figurino são compreendidos sobrepostos, mutáveis e em constante movimento, atrelados à ideia de representação, duplo e autômato de narrativas humanas, sejam elas ritualísticas, artísticas ou midiáticas, operando sempre no que aparece oculto.

Como artista visual e pesquisadora, articulo perguntas em forma de trabalhos artísticos, especialmente a respeito dos vácuos que observo nas midialidades contemporâneas e a inquietação na busca por sedimentos de memória velados nas imagens do presente. Proponho uma continuidade, nesta conclusão do curso de Cenografia e Figurino, tendo como mote a origem do desejo de realizar esta pesquisa:

brasileira e neta de imigrantes gregos, visitei a Grécia quando criança. Nessa ocasião, assisti a um espetáculo de *Karagiozi*, tradicional teatro de sombras da região, na rua, ao ar livre. Sombras de personagens caricatos, disformes e misteriosos se movimentando em uma tela que iluminava a noite junto a uma narração com vozes exageradas, provocando deslumbre e risos no público e também a mim, mesmo sem compreender o idioma. Hipnotizada, com um certo medo e fascínio, guardei essa memória e agora me pergunto: Existe alguma semelhança entre aquela tela iluminada e as telas luminosas da atualidade? Por que a humanidade projeta seus corpos de sombra e duplos fantasmagóricos para contar histórias? O que há de ancestral no digital?

TELA ILUMINADA

A sombra existe desde o momento em que a luz incide sobre os corpos. Algo que permanece comum entre os seres humanos e seus mais remotos ancestrais. Não apenas a sombra, mas sua percepção como reflexo metafísico inevitável de todo corpo físico. Esse duplo inseparável é como um eterno lembrete: existir gera um fantasma, um efeito de dúvida no tempo e no espaço, no visível e no oculto. “A sombra é, de um lado, o que se opõe à luz; é, do outro lado, a própria imagem das coisas fugidias, reais e mutantes” (CHEVALIER, 1998, p. 842). A abstração da presença, consequente da própria presença.

A relação entre sombra e sagrado remete à origem dos desejos visuais: nas primeiras manifestações rituais que culminaram no teatro, o foco de atenção não eram atores, mas instrumentos simbólicos, como figuras totêmicas, máscaras e bonecos. O ser humano e suas deidades eram representados por meio de uma manipulação capaz de criar ilusão de vida na matéria inanimada. Ilusão que está diretamente relacionada aos mecanismos ocultos e peculiaridades intrínsecas a esses objetos – características presentes no teatro de sombras e no teatro com bonecos de vara ou luva. Despertando, assim, o consciente racional ao mesmo tempo que provoca o inconsciente em níveis anímicos. Como magia encenada, animar o inanimado transpõe um limiar (Amaral, 1997).

Há uma diferença fundamental entre o teatro de sombras e o teatro de bonecos. Segundo Amaral (1997, p. 113), no primeiro, o corpo é anulado em função de sua sombra, não pretendendo fazer com ela qualquer relação com o corpo que a emite, criando assim um *mundo de sombras*. A especificidade está na sombra projetada pela figura do boneco e não na figura do boneco em si. Com o passar dos séculos, os desenvolvimentos tecnológicos impactaram diretamente a criação sombras teatrais, com luz de velas, de gás, neon, elétrica, laser, LED, etc. E a fragilidade da sombra continua: nessa fragilidade está a sua essência. A autora indica um elo entre este raciocínio e a contemporaneidade:

A origem dos bonecos está nesse fascínio, que sempre dominou o homem, de se ver representado, ainda que não necessariamente de maneira realista. Algo que lhe dê a sensação de se ver refletido, seja na água, seja em sua própria sombra, em figuras esculpidas, em bonecos ou em autômatos, na fotografia, em filme ou vídeo. Já se disse que os autômatos de ontem são os computadores de hoje. (AMARAL, 1997, p. 36)

Para compreender o teatro de sombras, é preciso considerar o quão plural e ancestral é essa manifestação artística. Apesar de não haver definição exata, os primeiros registros estão na Ásia, vinculados a rituais religiosos, tradições populares e às origens do teatro. Em cada região, os espaços da cena, a representação dos corpos e as propriedades dos dispositivos se metamorfoseiam, conferindo à manipulação daquelas sombras um sentido à luz de seu espaço e tempo. A singularidade das encenações expressa histórias, costumes e símbolos. Simultaneamente, transparece uma multiplicidade que indica confluências entre culturas.

Maturana (2009), aponta que as diferenças do Teatro de Sombras na China, Taiwan, Índia, Indonésia (Imagens 1 e 2), Camboja, Malásia e Tailândia se dão pelas formas das figuras, as cores, a destreza nas atuações e a sofisticação das técnicas. Aqui, a circunscrição deste vasto tema prioriza as confluências entre arte e ritual. As apresentações eram itinerantes, ao ar livre e narravam cenas cotidianas, contos moralizantes, cultos a antepassados, invocações de espíritos, poemas épicos e histórias de divindades - budistas, hinduístas, islâmicas ou suas combinações. As figuras de tamanhos diversos eram feitas em papel, couro ou madeira, com formas vazadas ou transparências, e elaboradas em partes articuladas unidas por fios e controladas por hastes

perpendiculares às telas - para eliminar as sombras da manipulação. As telas eram iluminadas por lâmpadas a óleo e estendidas por suportes bambu ou madeira, e a oralidade e a música acentuavam a sensação de presença das personagens.

A tradição percorre a Ásia e chega ao Oriente Médio, estruturando-se sem data precisa na Turquia, como *Karagoz*, e na Grécia (pela influência cultural do Império Otomano, no início do século XIX), como *Karagiozi* (Imagens 3 e 4), nome do protagonista deste Teatro de Sombras. O mesmo personagem, entre Oriente e Ocidente. Maturana (2009) enfatiza o caráter satírico, cômico e dramático sobre costumes, religião, política, sexo e, em alguns locais, conteúdo patriótico vinculado à moral islâmica ou cristã. *Karagoz* é arquetípico: ambicioso, avarento, guloso, e também divertido, amigável e verossímil, apesar de sua aparência caricata e desproporcional; assim como as outras personagens, conforme os tipos sociais de cada região. As figuras coloridas ou em preto e branco, a manipulação por hastes e as telas iluminadas ao ar livre preservam a tradição, acompanhados por narrações estereotipadas e músicas. *Karagiozi* também exerce influência em países da Europa como Itália, França, Inglaterra, Holanda e Alemanha, onde surgem diversos gêneros e variações de espetáculos itinerantes com marionetes e sombras. Essas apresentações popularizaram as *silhouettes*, desenhos recortados de perfil, em branco sobre fundo preto ou vice-versa. Apesar das recorrências, há também um contraponto em relação aos países asiáticos: a ausência de tradição ritual e religiosa associada ao Teatro de Sombras, o que, possivelmente, motivou muitas experimentações futuras (MATURANA, 2009, p. 45). Surge assim, na Europa dos séculos XVIII e XIX e nas colônias europeias na América, uma nova camada de atuação para as sombras, com os efeitos ópticos nos espetáculos de Lanterna Mágica, antecessores do cinema (abordado em *Tela Projeção*). Antes, para a conceituação do vídeo *Eidolon*, é imprescindível apresentar o trabalho da alemã Lotte Reiniger (1899-1981), artista precursora da animação de silhuetas no cinema (Imagens 5 e 6):

A partir de 1919, realizou seus primeiros filmes. Seu primeiro longa-metragem, *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), buscava relacionar de modo efetivo o Teatro de Sombras e a técnica cinematográfica. Fabricava silhuetas que se compunham por numerosas e pequenas partes separadas, o que permitia a execução de movimentos muito reais e unidos. Realizou muitos filmes e o conjunto de sua obra contribuiu para uma nova dimensão ao Teatro de Sombras. (MATURANA, 2009, p. 51)

Segundo Giesen (2019), a cineasta apresenta uma tradução do teatro de sombras, um dos fundamentos da sinergia intercultural entre Ocidente e Oriente. As personagens são silhuetas feitas de papel preto recortado e articuladas em vários pontos sob uma tela plana iluminada, fotografada de cima, no modo quadro a quadro. A forma e fluidez são parte essencial de seu trabalho, com um estudo cauteloso sobre as partes do corpo em equilíbrio e a observação precisa de movimentos naturais dos seres humanos e animais. Para causar uma impressão de profundidade nas cenas, Lotte desenvolveu a técnica da câmera multiplanos, em 1923, utilizando camadas sobrepostas de vidro por trás do plano principal com diferentes elementos de cenário entre elas. Além disso, “O interesse de Lotte em silhuetas combinava perfeitamente com a fascinação pelas sombras por parte dos cineastas do Expressionismo Alemão.” (GIESEN, 2009, p. 9). É importante, também, apontar uma divergência fundamental entre seu trabalho e as técnicas ancestrais: “A diferença essencial entre a sombra e a silhueta é que a segunda não pode ser distorcida.” (Reiniger apud. GIESEN, 2009, p. 7)

Estabelecendo uma ponte com animações do século XX e XXI, o autor relembra que os primeiros teatros de sombras, tão antigos quanto as sombras em si, possuem um fundo religioso: são manifestações vindas do mundo espiritual materializadas em bonecos. Já a animação digital é somente espiritual: não cria uma manifestação material, somente imagens- fantasma (GIESEN, 2009, p. 19). Ainda assim, há exemplos de cineastas contemporâneos que propõem uma interlocução entre a materialidade analógica e as técnicas digitais de animação, como Michel Ocelot (Imagem 7), que recria contos inspirados em culturas milenares.

Nas manifestações apresentadas, a sombra advém e é consequente de um corpo manipulável – é sua parte incorporal e mutável. Como pensar figurinos que contornam corpos-sombra e corpos-silhueta? Para Barbieri (2020), a performatividade precede o figurino e informa o ímpeto de sua feitura por meio de ações internas que lhe dão forma. É uma continuidade, entre a materialidade do humano e do não-humano, como um organismo único. A origem do figurino está em sua poderosa ambiguidade híbrida e habilidade de transformar o corpo. Esta investigação parte dessa abordagem para identificar outra origem: a das imagens de corpos digitais, projetadas secularmente em forma de sombras e fantasmagorias.

TELA PROJEÇÃO

O ímpeto humano de enunciar desejos por meio da visão gerou imagens sombrias, que emergem de territórios imprecisos e tempos imemoriais. Reflexo cultural, comunicacional e tecnológico do que as determinam, sua origem é interdisciplinar. Em meados do século XVIII, há uma sinergia entre ciência, ilusionismo e artes cênicas na busca por controlar formas do efêmero e reapresentá-las como aparições de outra esfera da realidade. Essa confluência constituiu novas intermediações entre corpo-espectro e corpo-espectador, com dispositivos complexos e efeitos de percepção que repercutem até hoje.

Conforme Leite (2019, p. 150), o diálogo entre corpo e tecnologias da imagem já estava rascunhado nos jogos de presença e efeito de presença buscados nas primeiras projeções de luz com truques de espelhos. Surge, assim, uma mistura de performance ao vivo com manipulação de imagens projetadas, um espetáculo decorrente da *Lanterna Mágica*² (Imagem 8), chamado fantasmagoria. As primeiras exposições ocorreram na Europa e, apesar da dificuldade em datar com precisão, seus pioneiros aprimoraram instrumentos ópticos e estruturas narrativas que anteciparam alguns dos princípios do cinema. Ao criarem um gênero de espetáculo híbrido – entre mágica, ciência e teatro, constituído essencialmente pela ilusão, evidenciaram a potência das aparições fantasmagóricas em uma sala escura.

Três casos serão analisados neste recorte, a partir de imagens e textos apresentados por Caveney, et al. (2018). O primeiro é a criação do mágico francês Moreau³ (1860) (Imagem 9): projetando imagens-fantasma em uma tela encerada e translúcida, era possível alterar com dinamismo o seu tamanho ao mover e ajustar o foco da lanterna, escondida da audiência. Já o cientista Robertson⁴ (Imagem 10), com seu espetáculo *Phantasmagoria* (1794), conquista grandes audiências em Paris ao unir superstições a um complexo arranjo técnico: “uma fraude fantástica, nem uma sessão espírita nem uma

² Athanasius Kircher, em *Ars magna lucis* (1671), “apresenta a primeira descrição de uma *Lanterna Mágica*, popularizando-a desse modo. Esse dispositivo, considerado o antepassado direto do projetor de filmes, consistia em uma lâmpada a óleo com lentes precisas para projetar imagens pintadas em vidro.” (ROOB, 1997, p. 268).

³ Moreau (Théodore-François Sainti, 1799-1860).

⁴ Étienne-Gaspard Robert (1763-1837).

cerimônia, mas um jogo surreal e teatral.” (Caveney, 2018, p. 188). Monstros, esqueletos e ídolos falecidos cercavam o público, aumentavam repentinamente e desapareciam. Os fantasmas de Robertson apareciam em salas escuras, por meio de lanternas mágicas também escondidas. Além do projetor, acrescentou elementos visuais da alquimia para distrair a audiência do “estado de arte tecnológico” responsável pelas ilusões. As imagens pintadas em vidro com bordas pretas acentuavam a sensação de flutuarem no escuro, com efeitos de fumaça e mecanismos com trilhos e rodas para produzir movimentos inusitados. Outro espetáculo notável foi o *Pepper’s Ghost* (1862) (Imagem 11), criado em Londres pelo professor Pepper⁵ e seus alunos. Um fantasma teatral, como um astro do mundo espiritual, era uma aparição “dimensional” que contracenava com atores. O mecanismo era uma grande tela de vidro, inclinada e invisível para a audiência, e um jogo de luzes que refletia o ator que interpretava o fantasma, coberto por um pano branco. A representação espelhada da imagem de um corpo presente, tão real quanto a cena.

As fantasmagorias são efeitos de presença que atuam ativamente sob o corpo do espectador. Uma zona ambígua, que coloca uma imagem visualmente presente no mesmo espaço sensorial da imaginação. Operando no oculto e representando o que poderia emergir simbolicamente desse lugar, assim como no teatro de sombras e na animação de silhuetas, o cenário das fantasmagorias é o próprio dispositivo tecnológico e social do espetáculo. Divindades ancestrais, arquétipos sociais, seres fantásticos, personagens históricos. Aqui, imagens-fantasma também representavam fantasmas. Ao considerar que os espetáculos referenciados antecedem o cinema, que nasce algumas décadas depois, será esse processo o anúncio de alguma noção basilar da imagem projetada, para além da sofisticação técnica? A atração das pessoas às salas escuras era a chance de realizar nelas alguma reconciliação com fantasmas interiores, colocando em operação a máquina do imaginário (Machado, 2011). As peças do jogo são mais sutis quando a tela luminosa torna-se projeção e os corpos-sombra sobrepõem-se, invisíveis: a manipulação precisa, o contorno das silhuetas, o medo dos fantasmas e seus próprios *duplos* atravessando a realidade.

A materialidade visual do cinema são imagens em movimento projetadas sob um plano bidimensional. Machado (2011) comenta que nas primeiras exibições de filmes,

⁵ John Henry Pepper (1821-1900).

o público já estava fascinado pela ideia de “duplicação” do mundo visível pela máquina (modelo dos irmãos Lumière⁶) e deslumbrado com o universo que se abria a seus olhos como evasão para o onírico e o desconhecido (modelo Méliès⁷). O movimento invisível que conduz ao cinema é constituído por um mundo onírico, fantasmagórico e imaginário. Este tipo de fantasma visual chega com êxito aos dias atuais, junto ao sucesso do cinema: “O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas.” (MACHADO, 2011, p. 25).

Antes de levantar questões sobre o contexto contemporâneo, há um conceito chave a ser delineado, que diz respeito a associação recorrente entre os termos sombra, fantasmagoria e *duplo*. O que é o *duplo*? Onde está o *duplo*? *Duplo* de quem? Qual o cerne de tantas manifestações onde o corpo é representado como sombra ou fantasma? A ideia de sombra é inerente à de fantasmagoria. Ambas revelam-se na ambiguidade entre corporal e incorporeal, realidade e imaginação, tecnologia e ritual, aparição e desaparecimento. Fantasmagoria é um termo que vai além de um tipo de espetáculo óptico: é o lugar onde habita o reflexo desconhecido do ser humano e anuncia a efemeridade de sua existência. Felinto (2008), a partir do estudo de Freud sobre o *Inquietante*⁸, aborda o movimento natural de associar o fantasma ao *duplo*. É um corpo de outra dimensão, que perturba a ordem do tempo e atormenta o sujeito de quem ele é a imagem espectral. Existem inúmeras representações culturais que o apresentam como uma entidade que retorna para revelar “algo que deveria ter permanecido oculto”. Tal fantasma distancia-se dos estereótipos da ficção e baseia-se na estranheza inquietante que sua aparição provoca, questionando o olhar e a relação entre corpo, tempo e memória.

Essas visões fantasmagóricas emergem também de experiências visuais com aparelhos ópticos. Para Felinto (2008), tais fantasmas estão bastante presentes no imaginário do espelho, um dos principais elementos dos espetáculos de fantasmagoria. Agamben (2007) fala do *ser especial* que habita o espelho. Um ser ou seu não-ser? Corpos ou não-corpos? Sendo corpos ou substância, como ocupam o espaço já ocupado

⁶Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948).

⁷Georges Méliès (1861-1938).

⁸*Das Unheimliche* (1919), ensaio de Sigmund Freud sobre o sentimento de estranhamento familiar que estaria também associado à noção de *duplo*.

pelo espelho? Qual a natureza das imagens que neles aparecem? Espelho, espetáculo, imagem, duplicação, fantasmagoria. Felinto (2008) aponta que o *duplo* conduz a uma resolução, enquanto o fantasma é a forma do *duplo* que volta como instante de ambiguidade suprema. É uma imagem instável, que simboliza uma narrativa ou acontecimento dramático que entra em choque com seu entorno. O autor considera que fantasmas são entidades culturais e aparatos comunicacionais, e que o século XXI é um grande espetáculo de imagens-fantasma, ligando o científico ao imaginário. Este elo permite analisar as manifestações referenciadas aos fantasmas velados no presente, mediados por tantas máquinas de ver e criar imagens, escondidos entre presença e efeito de presença. As tecnologias da imagem, ancestrais ou digitais, contornam um *duplo* da realidade, sendo cada mídia o *duplo* de mídias anteriores. Nesse cenário, é comum a busca por ocultar os mecanismos que manipulam as imagens, causando nelas a impressão de vida própria. Uma desfiguração do tempo e do espaço que se assemelha à metalinguagem cênica:

(...) é bastante curioso que uma das mais ousadas “teorias” a respeito das aparições de fantasmas invoque justamente a ideia dos “deslocamentos temporais” (timeslips). Segundo essa teoria, certas visões teriam origem em alguma entidade que se manifesta no tempo presente, mas em uma espécie de salto no tempo no qual o observador se torna capaz de vislumbrar seres, objetos e paisagens de outras eras. (FELINTO, 2008, p. 51)

Na atualidade, o paradigma do oculto se acentua, pois o automatismo da máquina também é um tipo de *duplo*. Os dispositivos adquirem um ritmo próprio e as imagens perdem o referencial humano de sua manipulação. Surgem corpos-imagem que confundem-se com a própria mídia, agindo ativamente sob a esfera sensorial do corpo-espectador. Segundo Ladeira (2019), a fantasmagoria torna-se um traço discursivo. É importante ressaltar que, no teatro de sombras, não era diferente. O corpo-espectro representado é sempre uma sombra de seu tempo: visual, sonora, narrativa, técnica, ritual e tecnológica. Esse argumento é a base para o que será desenvolvido no processo de criação do vídeo *Eidolon*, assim como a ideia de “presentificação da ausência” pela imagem e o som, conforme discorre Coelho (2012). A presença corporal é de natureza existencial, enquanto a sensação da presença, que pressupõe uma ideia de ausência, está no estado mental do espectador. Esse sujeito é o corpo central: nele está a capacidade de assimilar a ausência e acreditar na presença.

Para além das relações com o cinema, Sconce (2000) comenta sobre o impacto da televisão e sua metafísica oculta no imaginário cotidiano. É a presença eletrônica no século XX, com a ilusão de teletransporte virtual ao vivo e instantâneo para outro tempo e lugar, através da visão e da audição. O fascínio por televisões, pelo ciberespaço e outros mundos de consciência digitalizada, mediada e cada vez mais deslocada, diz respeito à “presença” desses corpos-miragem, dotados de uma aparente subjetividade eletrônica. Um mundo de sombras adquire autonomia, estranhamente tangível, em um dispositivo doméstico com poderes invisíveis. Para o autor, a introdução da visão eletrônica trouxe consigo novas ambiguidades intrigantes de espaço, tempo e substância. O paradoxo dos mundos visíveis e aparentemente materiais, presos em uma caixa na sala de estar e conjurados a partir de eletricidade e ar. A televisão também não estava isenta de fantasmagorias: seus primeiros fantasmas não surgiam por meio dela, mas pareciam residir na própria tecnologia. Fantasmas televisivos são seres próprios do imaginário da mídia eletrônica e da imagem videográfica. São estranhas imagens que aparecem no aparelho de TV quando há uma interferência de sinal, provocando *duplos* na imagem. Como espectros de uma outra dimensão, que imitam os corpos “reais” na tela.

Coelho, sobre espetáculos bidimensionais, afirma que “é sempre simultaneamente acontecimento real e acontecimento fictício. E entre o real e o ilusório emerge a figura da caverna, de algum modo platônica⁹, assistindo a realidade através de um mundo de sombras.” (2012, p. 151). A proliferação das imagens em vídeo, partindo da televisão, acentua a impressão da presença de corpos reais figurados em telas luminosas. O corpo-espectador já não assiste suas sombras em telas iluminadas ou seus fantasmas em telas projetadas: a manifestação do *duplo* está em telas luminosas. São mediações no cotidiano de infinitos corpos-fantasma dotados de luz própria.

TELA LUMINOSA

Agamben (2009) anuncia que a contemporaneidade está entre o presente e o arcaico; a chave para estudá-la está velada no imemorial e pré-histórico, em uma arqueologia que não regride a um passado remoto, mas que, no presente, revisita sua força pulsante e inalcançável. Telas luminosas são múltiplas e espelham-se nos

⁹ *Alegoria da Caverna*, descrita em *A República* (375 a.C.), de Platão.

primórdios da manipulação de sombras. Imagens luminosas são corpos de formas híbridas, em simbiose com as mídias que as incorporam. Nos espaços que ocupam corpos gravados, filmados, projetados, televisionados e manipulados, os conceitos de presença e efeito de presença sofrem transmutações mais complexas. Nesse percurso, é possível analisar uma trajetória que vai do mecânico ao eletrônico, do analógico ao digital, da tradição teatral ao audiovisual, culminando no conceito de “humano expandido”. Cruzando a imagem tecnológica com o corpo, como uma nova vestimenta quase intransponível, é possível refletir sobre os limites que ainda nos esperam, como seres humanos e artistas (Leite, 2019).

Partindo dessa abordagem, o foco é a linguagem videográfica e a imagem do vídeo como representação de um corpo-espectro. É importante, antes, delimitar alguns conceitos, começando pelas imagens luminosas dos séculos XX e XIX. Eletrônicas ou digitais, abrangem múltiplas possibilidades de criação e interpretação em um contexto no qual, para Larrue (2019), já não são apreendidas como uma série de objetos móveis dotados de essência, mas como a mobilidade em si: não há coisas, apenas movimentos, não há essência, apenas ação, não há mídia, apenas convergências que produzem mediações. Essa imagem traz do real a marca luminosa, permanente, capaz de perdurar no tempo. Não é mais projetada, masejetada pelo real, libertando-se para um campo onde os grandes atores da Representação se desalinham, interpenetram e se hibridizam: o Sujeito, a Imagem e o Objeto (Couchot, 1999).

O vídeo nasce como um híbrido desse cruzamento e o atravessa. Mas por que o vídeo? Qual sua relação com todas as manifestações apresentadas até aqui? Com base na perspectiva de Mello (2008), o vídeo é uma forma de extensão dos olhos, permitindo ver tanto o “ao vivo” quanto o “não visível”. É um modo de registrar o passado que substitui a ação e torna-se a prova do acontecimento; é um meio de captar e reproduzir a realidade sem grandes maquinarias. Sua matéria fluida pode multiplicar-se ao infinito superando o tempo e o espaço. Pensando o vídeo como campo onde um corpo-imagem atua, Treske (2013) sugere o termo *esfera do vídeo*. As telas continuam singulares, apresentando imagens temporais e sequenciais em *loops* programados. Nessa configuração ocorre o engenhoso efeito de presença do vídeo.

O vídeo está hoje em todos os lugares, generalizado sob a designação mais ampla de *audiovisual*. (...), falar de vídeo significa colocar-se

fora de qualquer território institucionalizado e aceitar o desafio de lidar com um objeto híbrido, camaleônico, de identidades múltiplas, resistente a qualquer tentativa de redução, muitas vezes nem mais objeto, mas acontecimento, processo, ação, dissolvido ou incorporado em outros fenômenos significantes. (Machado, apud MELLO, 2008, p. 10)

Além de compreender o espaço da imagem videográfica, é relevante analisar quais corpos são capazes de habitar o vídeo. Apesar dessa linguagem visual estar imersa no cotidiano, há algo espetacular na imagem videográfica que remete às antigas motivações de representar o corpo em movimento. Em um contexto no qual as imagens se confundem com a realidade, ocorre um processo de retroalimentação entre formas de ver e formas de apresentar. Um reflexo que faz mídias ancestrais parecerem distantes, mas são seu próprio fundamento.

A representação dos corpos nas telas luminosas alinha-se ao conceito de “incorporais” discutido por Cauquelin (2008), compreendendo que corpo real e incorporais ficções são inseparáveis nas operações digitais. O que mudam são os graus de percepção. Os incorporais existem no vazio e seu corpo existe unicamente na ação de acolher um corpo: são como um pano de fundo para o imaginário e a própria sombra. Essas sombras não são uma virtualidade e nem um número infinito, mas são “a projeção mental do não-advindo”. “(...) é pelo fato de o tempo, o lugar, o vazio e o exprimível serem incorporais que eles podem admitir corpos e colocá-los à disposição do internauta quando ele se interfaceia.” (Cauquelin, 2008, p. 185). Assim, como visualizar, estudar e propor uma simbiose entre as artes cênicas, audiovisuais, visuais, a ciência, a mágica e a técnica no paradigma contemporâneo? A mutabilidade do vídeo seria capaz de estabelecer uma ponte entre as artes e a tecnologia?

Ao continuar a reflexão sobre as telas luminosas, situando o vídeo como o espaço e a matéria da imagem como incorporal, há uma outra noção que diz respeito à forma dos corpos representados, retomando as figuras manipuladas nas telas iluminadas e nas telas-projeção. A relação cênica entre corpo e forma se dá pelo figurino. Para além da cena, é um contorno, uma função ritual, cultural e social de determinado contexto. Barbieri (2017), ao mencionar os primeiros corpos humanos desenhados, nota que estão sempre ligados, por meio do traje, a um aparato de objetos e dispositivos que condicionam a pessoa a representar um determinado papel. Uma sinergia entre corpo e vestimenta como um único organismo.

Quais são os trajes possíveis para formas incorporais? Onde está o simbólico na materialidade de corpos duplicados e refletidos na imagem do vídeo? Divindades sombreadas, fantasmas projetados: a narrativa da representação agora está centrada na autoimagem do ser humano. O corpo-espectador se metamorfoseia no corpo-espectro. É possível vestir-se de vídeo. “O vídeo digital é uma linguagem altamente permeável, uma vez que facilita a convergência e a reapropriação, ou a releitura das outras linguagens, como, por exemplo, a linguagem teatral e a cinematográfica.” (Farias, 2013, p. 46). O autor também comenta que a imagem corpórea do vídeo pode ser fragmentada. Os contornos de sua forma podem ser desintegrados por meio da manipulação do pixel, por exemplo. A realidade é facilmente reformulada como uma realidade paralela, fazendo emergir dela uma iconografia própria.

Tendo em vista a imagem luminosa como cena, o vídeo como *duplo* que representa formas corpóreas e uma mídia tecnologicamente complexa de utilização cotidiana, qual dispositivo – ou qual combinação de dispositivos - que ocasiona o efeito de presença? Segundo Mello (2008), o vídeo é uma estratégia híbrida de construção de sentidos que se expande em suas próprias especificidades, abrigando uma dimensão temporal-performática da imagem e do som – é a primeira linguagem que permite captar e exibir imagens e sons de forma simultânea. “O corpo torna-se um campo de passagens entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura híbrida, fluida e dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou menos como um ambiente capaz de ser transformado e moldado.” (Mello, 2008, p. 141). Operando na intimidade de sua verossimilhança, o efeito de presença se dá pelo tempo interiorizado na imagem, pelo tempo da transmissão e pelo tempo de apreensão. É um modo de transitar na intersecção de manifestações artísticas, pelo seu potencial de transformar estados sensoriais e realidades espaço-temporais em um horizonte infinito de possibilidades. Salientando, ainda, que as tecnologias da imagem no corpo não são uma arte que *retrata* o corpo, ou uma arte *no corpo*, mas uma arte que se faz *com o corpo*, em simbiose com a sociedade, corpo e técnica (Leite, 2019).

São inúmeros os exemplos de trabalhos artísticos que, além de utilizarem o vídeo, levantam questões acerca das sombras e fantasmagorias do agora. Considerando esse fluxo de conceituação que leva à construção de *Eidolon*, alguns exemplos de obras e espetáculos alinhados a esse processo foram escolhidos, apresentando a pluralidade de formas e mídias onde habitam corpos-espectrais contemporâneos. Extrapolando os

limites da técnica, das imagens e dos dispositivos, evocam o simbolismo ancestral que há em manipular aparições.

O diretor teatral Denis Marleau encena suas “fantasmagorias tecnológicas” no palco. Entre som e projeção, esses fantasmas rompem limites do que é a presença dos atuantes com efeitos gerados por meios digitais. Coelho (2012), em sua tese, descreve seu trabalho como uma sinergia entre as artes cênicas e audiovisuais. Ao buscar profundidade na interpretação dos textos, explora recursos poéticos para presentificar corpos ausentes. Marleau desenvolve um mecanismo preciso: a imagem do rosto dos atores é filmada anteriormente e, no palco, projetada sobre uma máscara realizada a partir da moldagem exata das faces e sincronizada com suas vozes, como em *Agamemnon* (2011) (Imagem 12).

William Kentridge, artista multimídia, utiliza vídeo, desenho, gravura e escultura para contar histórias. Segundo ele, seu processo é um ato performático: criar imagens, movido pela contradição e incerteza entre o estático e temporal, real e metafórico, pessoal e político. Uma constante, porém, é a ideia de apagamento, de buscar as sombras das sombras. A obra *Shadow Procession* (1999) (Imagem 13), explora esse conceito na técnica e na visualidade. Uma animação filmada em película e transferida para vídeo, feita com corpos de papel recortados como silhuetas de sombras. As figuras são intencionalmente “cruas” e induzem o olhar do espectador que, de modo ativo e involuntário, busca reconhecer e preencher as formas.

A companhia *Manual Cinema* combina a manipulação de bonecos de sombra, técnicas cinematográficas, som e música para criar histórias para o palco e para a tela. Usando retroprojetores, múltiplas telas, fantoches, atores, câmeras simultâneas, design de som multicanal e um conjunto de música ao vivo, explora a experiência cinematográfica com a teatralidade da presença, criando jogos engenhosos de aparições e desaparecimentos. A pluralidade de técnicas é incorporada em apresentações ao vivo e curtas-metragens, como no espetáculo *Ada/Ava* (2013) (Imagem 14).

Nos casos apresentados, a interlocução entre diversas mídias e linguagens é sustentada pelo vídeo. A ideia de manipular aparições e desaparecimentos não está apenas na manifestação da arte, mas também em seu contexto de concepção e exibição. Sobre essa relação, é importante conceituar as especificidades do vídeo quando está imerso na cultura digital, distanciando dos alicerces do espetáculo da presentificação. “Não se pode permanecer estático com a tela interativa da Web. O que quer que esteja na tela

desaparece em uma escuridão desconhecida. A única maneira de evitar o fechamento forçado é continuar clicando em mais links e correr o risco de esquecer o ponto de partida.” (Rush, 2006, 192). O que não dispensa, pelo contrário: potencializa a sensação espectral das imagens digitais. Flusser relembra o caráter mágico das imagens, essencial para a compreensão de suas mensagens e intenções, e também seu potencial de tradução de processos em cenas, eventos em situações: “Não que as imagens eternalizem eventos; elas substituem eventos por cenas. E tal poder mágico, inerente à estruturação plana da imagem, domina a dialética interna da imagem, própria a toda mediação, e nela se manifesta de forma incomparável.” (2002, p. 7).

Na visão de Mello (2008), a cultura digital é um estado de experiência híbrida, por estar sempre confrontando realidades e misturando linguagens de diferentes naturezas. É onde ocorre o fenômeno de convergência das mídias, com os processos de digitalização da imagem, do som, do texto e a tradução dos meios analógicos para formas digitais. Esse processo, em rede, potencializa a dimensão comunicacional da imagem do vídeo e a impulsiona para um universo de possibilidades. Evocar as sombras, nessa esfera, é o desafio proposto com a criação de *Eidolon*. Acrescentar fantasmas do agora, através do digital, à matriz ancestral das imagens de sombra - pela tela iluminada, projetada e luminosa. Desvelando, assim, caminhos para um possível reencontro do passado com o presente.

***EIDOLON*: CRIAÇÃO E PROCESSO**

O vídeo *Eidolon* é uma adaptação livre de um momento da obra teatral *Helena, de Eurípedes, e Seu Duplo*¹⁰. Escrita por Eurípedes em 412 a.C., um dos expoentes da tragédia grega clássica, essa peça desnorteadora flerta com a tragicomédia e, segundo Vieira (2018), com a ficção científica contemporânea. Na obra, Helena de Troia é um espectro criado pelos deuses, enquanto a Helena “original” está no Egito durante toda a guerra ocasionada em seu nome. A história vira do avesso quando Menelau aporta no Egito, acompanhado de quem acreditou ser sua verdadeira esposa e por quem guerreou ao longo de anos, e encontra Helena, indignada com a situação. Impossível de diferenciá-las, quem é Helena de fato? Quanto do *duplo* também é ela mesma? Mais do que um fantasma, é um ídolo. O encontro entre Helena e seu *duplo* é a cena poeticamente

¹⁰ Tradução: Trajano Vieira (2018).

desenrolada no vídeo *Eidolon*.

Em grego, imagem se diz *eidôlon* ou *eikôn*. *Eikôn* designa o retrato ou o reflexo. *Eidôlon*, antes de significar imagem e retrato, designava o fantasma dos mortos, o espectro. O *eidôlon* arcaico designa a alma dos mortos que deixa o cadáver, o duplo, cuja natureza tênue, mas surpreendente, é ainda corporal. (COELHO, 2012, p. 118)

Conforme Vieira (2018, p. 14), o termo grego *eidolon*, está relacionado com *eidōs* (“aspecto, forma”), palavra recorrente no discurso filosófico ateniense da época. Eurípedes foio único poeta a utilizar também a ideia de *mímema*, cujo sentido no drama é “reprodução exata”. Diferente de um fantasma fugaz e inconsistente, a outra Helena confunde-se de fato com a original. Como forma da ilusão, metalinguagem que transcende a figuração do corpo, na relação cognitiva entre espectador e representação. Está latente na peça de Eurípedes a correlação entre ancestralidade e tecnologia traçada por este artigo. E surge a questão: como transformar este texto cênico em vídeo digital? Qual a forma deste espaço imaginário? Como traduzir o dilema linguístico sobre os corpos de Helena em imagem? O que poderia mediar o efeito de presença de um ícone criado por Hera, que “insufla o vento vão” e “forja um fragmento do éter”? Entre o texto, as divindades e a imaginação do leitor-espectador, Vernant (1990) percebe que Eurípedes fixa o lugar ocupado pelo duplo em uma mutação mental que conduz ao advento da imagem. Tal reflexão norteia a problemática do vídeo *Eidolon*:

O duplo é uma coisa bem diferente da imagem. Não é um objeto “natural”, mas não é também um produto mental: nem uma imitação de um objeto real, nem uma ilusão do espírito, nem uma criação do pensamento. [...] Move-se em dois planos ao mesmo tempo contrastados: no momento em que se mostra presente, revela-se como não pertencendo a este mundo, mas a um mundo inacessível. (VERNANT, 1990, p. 389)

O processo de construção de *Eidolon* soma a conjuntura conceitual apresentada até então à recriação de técnicas do teatro de sombras, das fantasmagorias e da animação de silhuetas. A forma escolhida para contar a história é uma imagem que representa Helena, presente em uma ânfora grega de aproximadamente 550 d.C. (Imagem 15). Após transportar esse corpo ao papel e realizar diversos testes para compreender as possibilidades de manipulação, foi feito um modelo semelhante aos bonecos do teatro de

sombras, tendo como referência um exemplar físico de um boneco de *Karagiozi* e técnicas de animação de recortes para *stop motion* (Imagem 16). A manipulação da figura, com as partes recortadas e ligadas por arames, foi fundamental para notar nuances de movimento na materialidade física e simbólica desta representação ancestral de Helena, bem como o figurino que a contorna.

Em seguida, a esfera da fantasmagoria vem à tona com a ideia de utilizar um espelho mágico, comumente utilizado como brinquedo para copiar desenhos: ao colocar o espelho mágico perpendicular à uma superfície plana, com uma folha de papel e uma luz incidindo de um lado, surge no lado oposto um fantasma da imagem, que pode ser observado apenas através de um ângulo do espelho. Assim, a maneira com a qual a imagem de Helena e o espelho mágico atuavam em conjunto passou a ser um desafio. A partir de testes, com desenhos, filmagens e fotografias, surgiu a ideia de utilizar a animação digital. Utilizando os mesmos princípios da manipulação de sombras e da animação de silhuetas, a figura de Helena, já dividida em partes distintas e movimentáveis, foi transportada ao programa *Photoshop*, onde cada parte do traje foi aprimorada, de modo a preencher espaços com o que seriam continuações de sua forma (Imagem 17). Este processo evidenciou a função do figurino como matéria inerente à corpos animados como este, pois conduzem movimentos e conferem símbolos elementares para a compreensão da personagem representada.

Como seria o encontro entre Helena e seu *duplo* em uma tela luminosa? Com quais cores? Por quanto tempo? O vídeo é capaz de sustentar o estranhamento da ação? Com o roteiro inicial (Imagem 18) e alguns esboços (Imagem 19), a narrativa foi definida como um ato de no máximo um minuto, em tons de cinza com pouco contraste e nitidez. O movimento do figurino e as técnicas de animação 2D quadro a quadro, feitas também no *Photoshop*, figuraram uma possibilidade para a aparição do *duplo* de Helena: emergindo de um cenário plano e cinza, coberta por um pano, aos poucos se descobre. Olha para o lado e percebe seu reflexo. Aproxima-se, observa rapidamente, cobre-se e desaparece, enquanto a Helena do outro lado permanece mais alguns segundos, e também desaparece (Imagem 20).

A execução deste roteiro visual é precisa. A animação de Helena é transmitida em um *smartphone* perpendicular a um espelho mágico em um ambiente completamente escuro, que reflete o vídeo como um fantasma duplicado de aspecto ruidoso. Esta ação é

filmada por uma câmera em um tripé, enquanto a manipulação do espelho mágico é feita simultaneamente ao vídeo, para criar movimentos distintos aos da figura do outro lado (Imagem 21). O vídeo filmado, em seguida, é editado digitalmente para torná-lo completamente cinza e acrescentar a linha sonora, que também ruidosa, confere às figuras um diálogo entre suas vozes, o tempo e o espaço da tela luminosa. Após a ação, no cenário cinza, surge um texto. É a última fala da peça de Eurípedes, proferida pelo coro, na tradução de Trajano Vieira do grego ao português:

CORO:
Muitas as formas dos divinos,
muito os deuses impõem inesperadamente.
1690 O que se imaginou não se cumpriu
e o não imaginado o deus
viabilizou. É como esta ação
termina.

(VIEIRA, 2018, p. 146)

A finalização com o coro também carrega significados à conjuntura do vídeo. Segundo Hall (2013), em entrevista, “A tragédia grega é fundamentalmente política, porque possui uma constante interação entre todos nós e os caras lá em cima.” O coro representa o envolvimento e a perspectiva da comunidade em relação aos acontecimentos, fundamental também às manifestações artísticas já referenciadas. Desse modo, com a descrição do processo de criação de *Eidolon* (Imagem 22), é possível caminhar à conclusão desta argumentação, levantando novamente as questões: Qual o espaço da cena? Qual a forma do corpo representado? Qual o dispositivo mediador do efeito de presença no vídeo?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tela iluminada, tela projeção e tela luminosa (Imagem 23). Mediações entre real e imaginário, arte e ritual, vida e morte, tempo e memória, corpo e imagem. A qual mundo inacessível pertence o duplo do presente? Qual o espaço que ocupa? Qual sua forma aparente? A proposta de *Eidolon* não é apresentar respostas claras, mas parte da hipótese de que o duplo não opõe-se à imagem: oculta-se, ao torná-la seu corpo – seja ele sombra, silhueta, fantasmagoria, pixel. No entanto, à luz da metalinguagem, o trabalho conduz a

uma nova perspectiva de visualidade. Em contraponto às manifestações referenciadas no artigo, o espaço da cena, a representação dos corpos e os dispositivos mediadores do efeito de presença não são tão diferenciáveis em uma imagem videográfica digital. O referencial de manipulação desaparece. Sua forma é espaço, corpo e dispositivo. Espectador, espetáculo e espectro se metamorfoseiam. A aparição de duplos de mundos ocultos é um fenômeno cotidiano, como realidade refletida na realidade. São imagem, imagem e imagem.

Através da animação digital, o computador automatiza a manipulação da figura. Através do espelho mágico, o reflexo é manipulado manualmente como imagem. E a captação do diálogo entre tela luminosa e espelho mágico, media a ilusão de presença. A representação refletida é rerepresentada como sua própria representação. Em todas as esferas, corpo, cena e dispositivo, a matéria é o vídeo. “Esse tempo que não é exatamente passado, tem um nome: memória. É ela que humaniza e configura o tempo, entrelaça suas fibras, assegura suas transmissões, devotando-o a uma impureza essencial.” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 41). *Eidolon* é um corpo-espectro de memória. Ao imaginar narrativas do oculto e corporificar fantasmas do presente, surgem as imagens do desejo. É na memória mutável da sombra que está o ancestral da tecnologia.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Animação*. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.
- AGAMBEM, Giorgio. *O que é contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó: ARGOS, 2009.
- AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- BARBIERI, Donatella. Costume as Archive of gesture and meaning: its methods and ethics. In: Critical Costume - 2020 Conference, Costume Agency. Oslo National Academy of the Arts, 2020. Disponível em: <<https://costumeagency.com/project/donatella-barbieri/>>. Acesso em: 16 nov. 2020.
- BARBIERI, Donatella. *Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body*. London: Bloomsbury Publishing, 2017.
- CAUQUELIN, Anne. *Frequentar os Incorporais: contribuição a uma teoria da arte*

- contemporânea*. Tradução de Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Martins, 2008.
- CAVENEY, Mike; DANIEL, Noel; JAY, Ricky; STEINMEYER, Jim. *The Magic Book*. Edição: 1a. Taschen, 2018.
- CHEVALIER, JEAN; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos símbolos*. José Olympio, 1998.
- COELHO, Maira Castilhos. *A presença de corpos ausentes, a fantasmagoria de Denis Marleau em Os Cegos de Maurice Maeterlinck*. Mestrado em Artes Cênicas, UFRGS, 2012.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André. *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de Janeiro: 34, 1999. p. 37-48.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: UFMG, 2015.
- FARIAS, Daniela Santos. *Convergência de Linguagens nas artes visuais cinema, vídeo, teatro e internet*. Mestrado em Artes, UNESP, 2013.
- FELINTO, Erick. *A Imagem Espectral - Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica*. São Paulo: Atelie Editorial, 2008.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- GIESEN, Rolf. *Puppetry, Puppet Animation and the Digital Age*. First edition, Boca Raton, FL: CRC Press/Taylor & Francis Group, 2019.
- HALL, Edith. *National Theatre: An Introduction to Greek Theatre*. 2013. Disponível em: < <https://youtu.be/aSRLK7SogvE>>. Acesso em: 16 nov. 2020.
- LADEIRA, João Damasceno. *Disciplina, Fantasmagoria, Espetáculo/Jonathan Crary e sua Arqueologia da Visão*. Juiz de Fora, PPGCOM – UFJF, v. 13, n. 3, p. 152-167, set./dez. 2019.
- LEITE, Marcelo Denny de Toledo. *Cenografia digital na cena contemporânea*. São Paulo: Annablume, 2019.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. São Paulo: Papyrus, 2011.
- MATURANA, Carmen Luz. *Teatro de Sombras, Asia-Europa-Chile*. Santiago de Chile: Ediciones Equilibrio Precario, 2009.
- MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo, Editora SENAC, 2008.
- PARENTE, André. *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. 3. ed. Rio de

Janeiro: 34, 1999.

ROOB, Alexander. *O Museu Hermético - Alquimia & Misticismo*. Köln: Taschen, 1997.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SCONCE, Jeffrey. *Haunted Media - Electronic Presence, from Telegraphy to Television*. Duke University Press, 2000.

TONE, Lilian. *William Kentridge: Fortuna*. London: Thames & Hudson Ltd., 2013.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e pensamento entre os gregos*. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

VIEIRA, Trajano. *Helena, de Eurípedes, e seu duplo* - 1ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

FICHA TÉCNICA

Nicole Kouts *Eidolon* 2020

1º Vídeo Cor, áudio

ANEXO DE IMAGENS

Imagem 1 - *Dalang* manipulando bonecos e improvisando em espetáculo noturno.



Fotografia: Jukka O. Miettinen. Fonte: *Asian Traditional Theatre and Dance*. Disponível em: < <https://disco.teak.fi/asia/wayang-the-world-of-shadows-and-puppets/> >. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 2 – Teatro de Sombras *Wayang kulit* é a origem de diversas outras formas de teatroem Java e Bali.



Fotografia: Jukka O. Miettinen. Fonte: *Asian Traditional Theatre and Dance*. Disponível em: < <https://disco.teak.fi/asia/wayang-the-world-of-shadows-and-puppets/> >. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 3 – Eugenios Spatharis, considerado “pai” do Karagiozi na Grécia, manipulando boneco em espetáculo noturno.



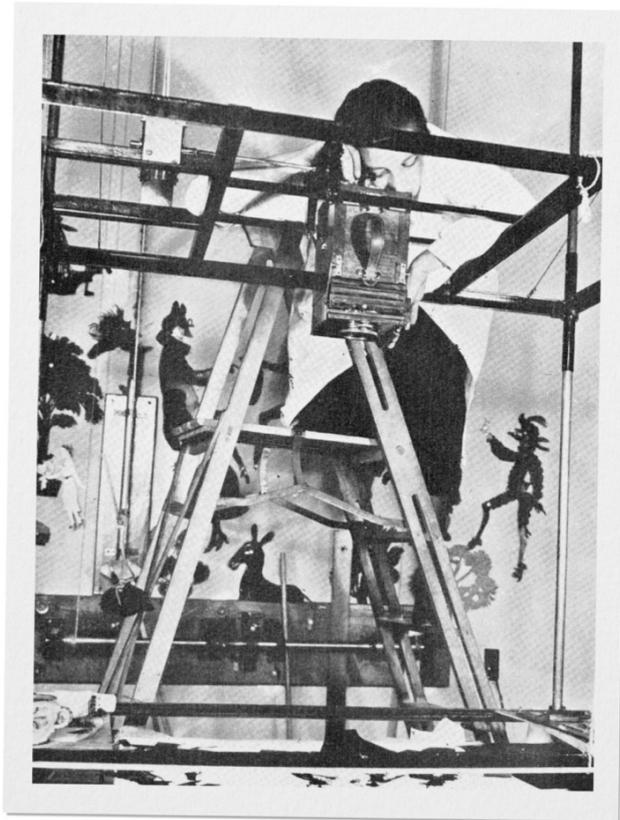
Fotografia: Eurokinissi. Fonte: *Eugenios Spatharis: 10 anos sem o “pai” de Karagiozi*. Disponível em: <
<https://www.thetoc.gr/politismos/article/eugenios-spatharis-10-xronia-xwris-ton-patera-tou-karagkiozi/>>. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 4 – Espetáculo de Karagiozi.



Fotografia: Associação Pan-helênica de Teatro de Sombras. Fonte: *Seminários*. Disponível em: <
<http://www.karagkiozis.com/sematais/>>. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 5 - A câmera multiplanos de Lotte Reiniger deu à animação bidimensional uma profundidade até então inexplorada.



Fotografia: Grete Karplus/Ronald Grant Archive, via Alamy. Fonte: *Overlooked No More: Lotte Reiniger, Animator Who Created Magic With Scissors and Paper*: < <https://www.nytimes.com/2019/10/16/obituaries/lotte-reiniger-overlooked.html> >. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 6 - Frames do filme de animação *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*As Aventuras do Príncipe Achmed*), 1926, de Lotte Reiniger.



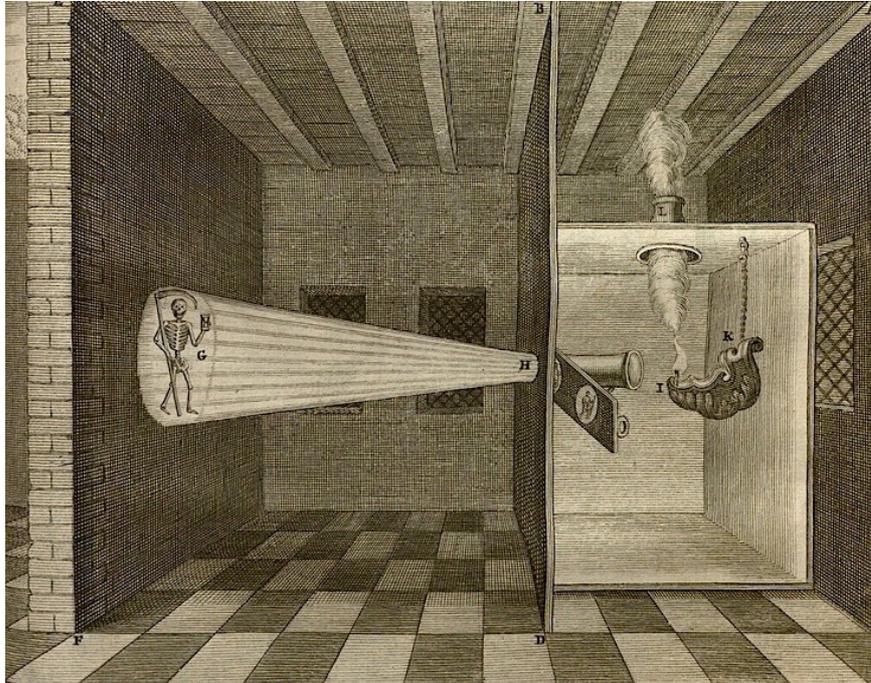
Frames do filme *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926). Fonte: *Die Abenteuer des Prinzen Achmed - Informationen zur Restaurierung des Films*. Disponível em: <https://www.lottereiniger.de/filme/prinz_achmed_restaurierung.php>. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 7 - Frames do filme de animação *Princes e Princesses (Príncipes e Princesas)*, 2000, de Michel Ocelot.



Frames do filme *Príncipes e Princesas* (2000). Fonte: *Unifrance – French Cinema Worldwide*. Disponível em: <<https://en.unifrance.org/movie/20666/princes-and-princesses>>. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 8 - Lanterna Mágica esquematizada no livro *Ars magna lucis* (1671), de Athanasius Kirscher.



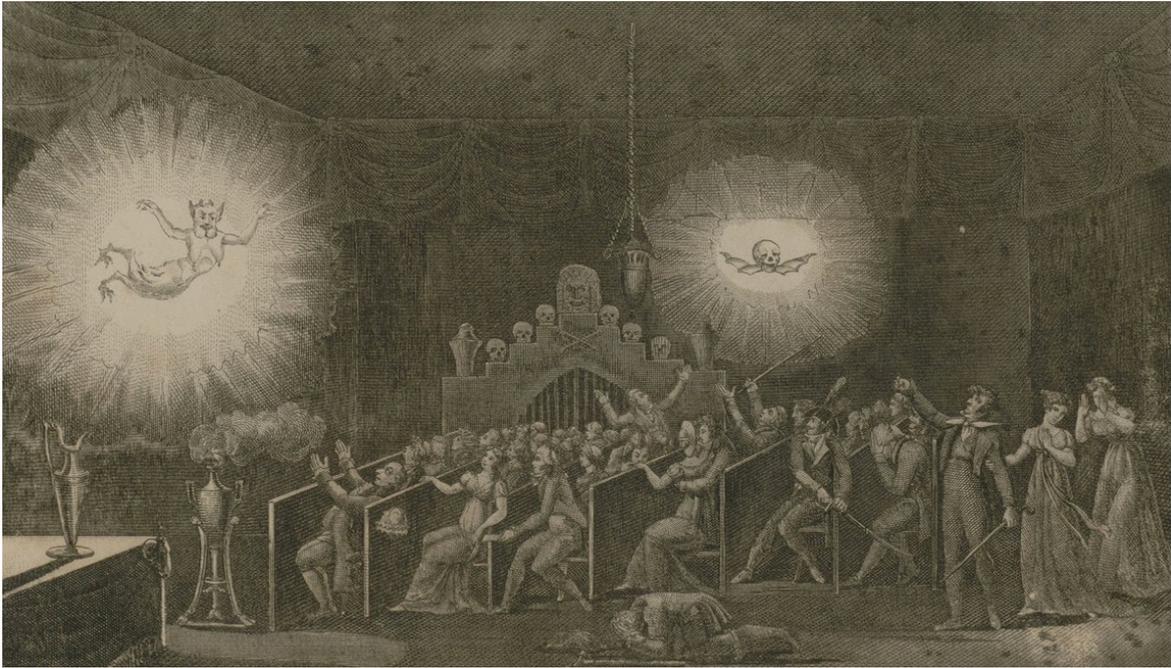
Fonte: ROOB, Alexander. *O Museu Hermético - Alquimia & Misticismo*. Köln: Taschen, 1997. p. 268.

Imagem 9 – Fantasmagoria de Moreau, representada em gravura de 1860.



Fonte: CAVENEY, Mike; DANIEL, Noel; JAY, Ricky; STEINMEYER, Jim. *The Magic Book*. Edição:1a. Taschen, 2018. p. 198.

Imagem 10 – Fantasmagoria de Robertson representada em gravura de 1831.



Fonte: CAVENEY, Mike; DANIEL, Noel; JAY, Ricky; STEINMEYER, Jim. *The Magic Book*. Edição: 1a. Taschen, 2018. p. 196.

Imagem 11 – *Pepper's Ghost*, espetáculo de fantasmagoria representado em gravura de 1881.



Fonte: CAVENEY, Mike; DANIEL, Noel; JAY, Ricky; STEINMEYER, Jim. *The Magic Book*. Edição: 1a. Taschen, 2018. p. 206.

Imagem 12 – Registro da peça *Agamemnon* (2011), dirigida por Denis Marleau.



Fotografia: Christophe Raynaud De Lage/WikiSpectacle. Fonte: *Canadian Cultural Centre – Denis Marleau*. Disponível em: < <https://canada-culture.org/en/event/denis-marleau/> >. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 13 – Frames do vídeo *Shadow Procession* (1999), de William Kentridge.



Fonte: TONE, Lilian. *William Kentridge: Fortuna*. London: Thames & Hudson Ltd., 2013. p. 252.

Imagem 14 – Registro do espetáculo *Ada/Ava* (2013), da companhia Manual Cinema.



Fotografia: Yi Zhao e Howard Ash. Fonte: *Manual Cinema - Ada/Ava*. Disponível em: < <http://manualcinema.com> >. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 15 – Representação de Helena em ânfora grega de aproximadamente 550 d.C.



Fonte: The Shield of Achilles - *Menelaus Recovers Helen*. Acervo do museu Antikensammlungen, em Munich. Disponível em: < https://theshieldofachilles.net/prologue/timeless-roots-of-trojan-war/helen-and-menelaos_staetliche_antikensammlungen_1383-copyright-k-vail-1200px/ >. Acesso em 20 nov. 2020.

Imagem 16 – Primeiros testes com modelo de Helena em papel, com partes articuladas.



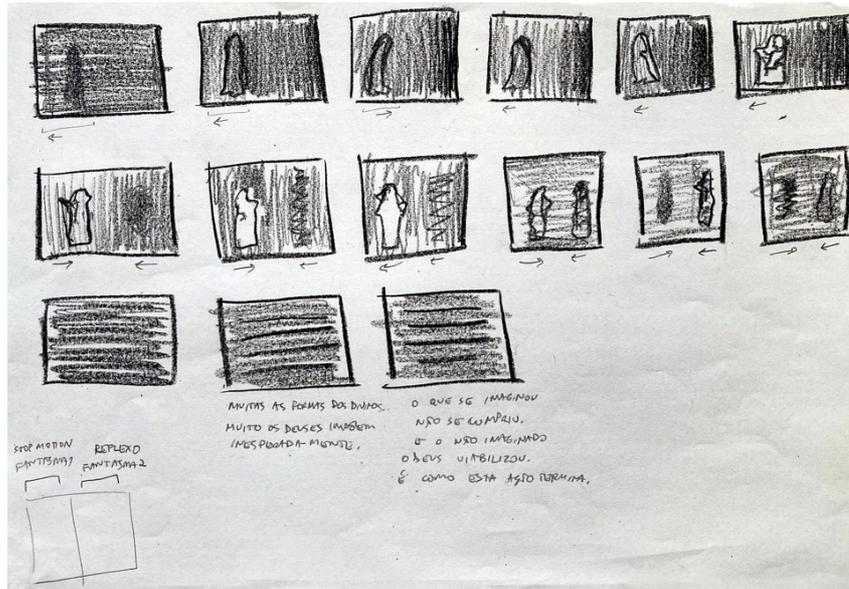
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 17 – Partes do corpo divididas e preenchidas no *Photoshop*, para serem animadas.



Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 18 – Esboço inicial do roteiro, feito com giz de cera para acentuar sensações de cor.



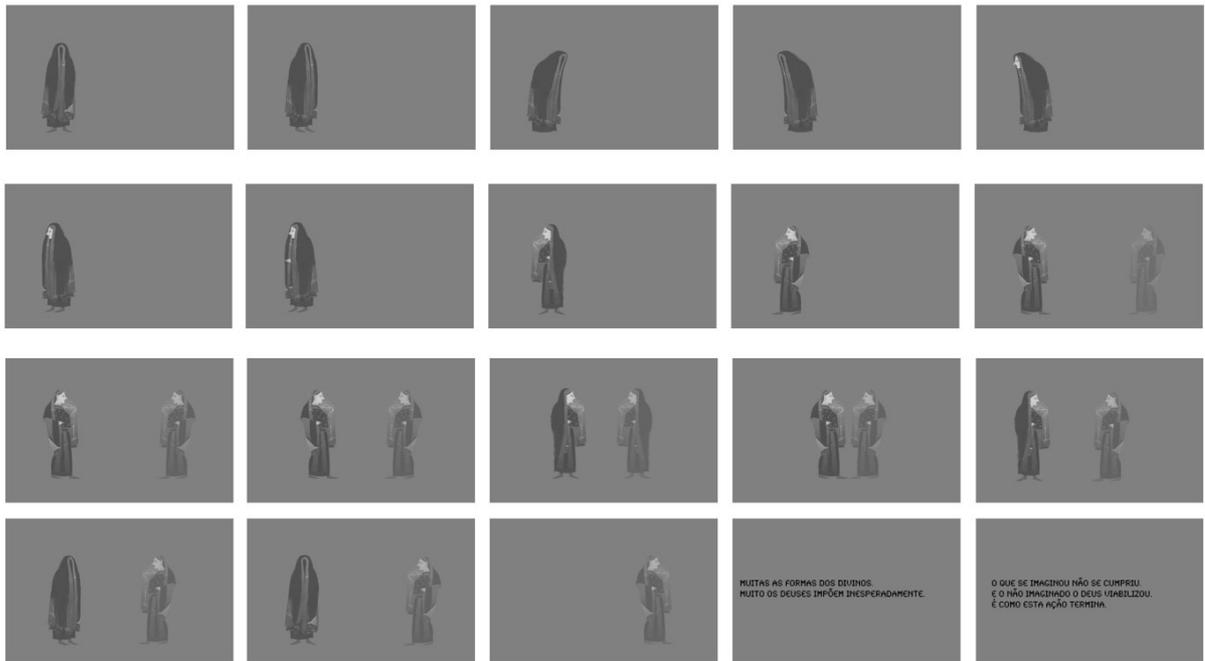
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 19 – Primeiros esboços e estudos da forma de Helena e interação com seu *duplo*.



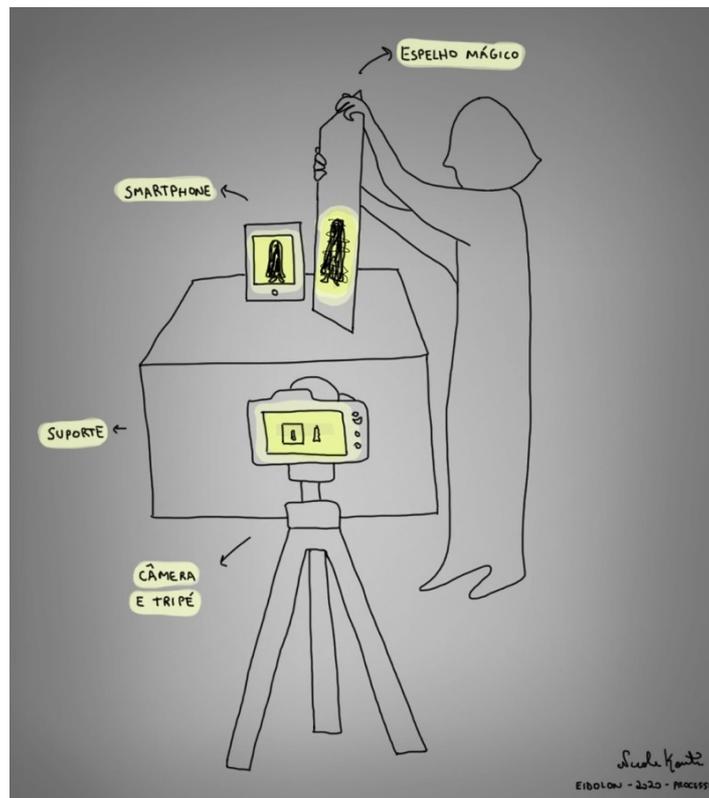
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 20 – Roteiro transportado ao formato digital, mais próximo às imagens do vídeo.



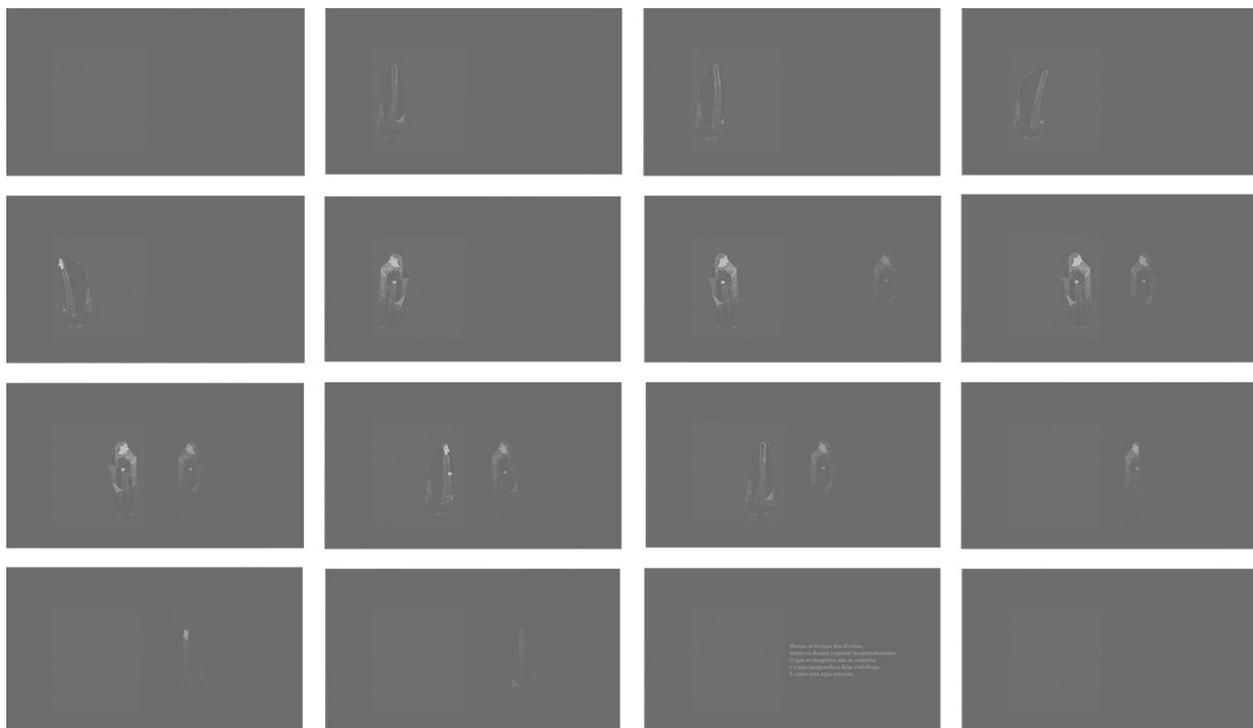
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 21 – Desenho que esquematiza o processo de captação do vídeo.



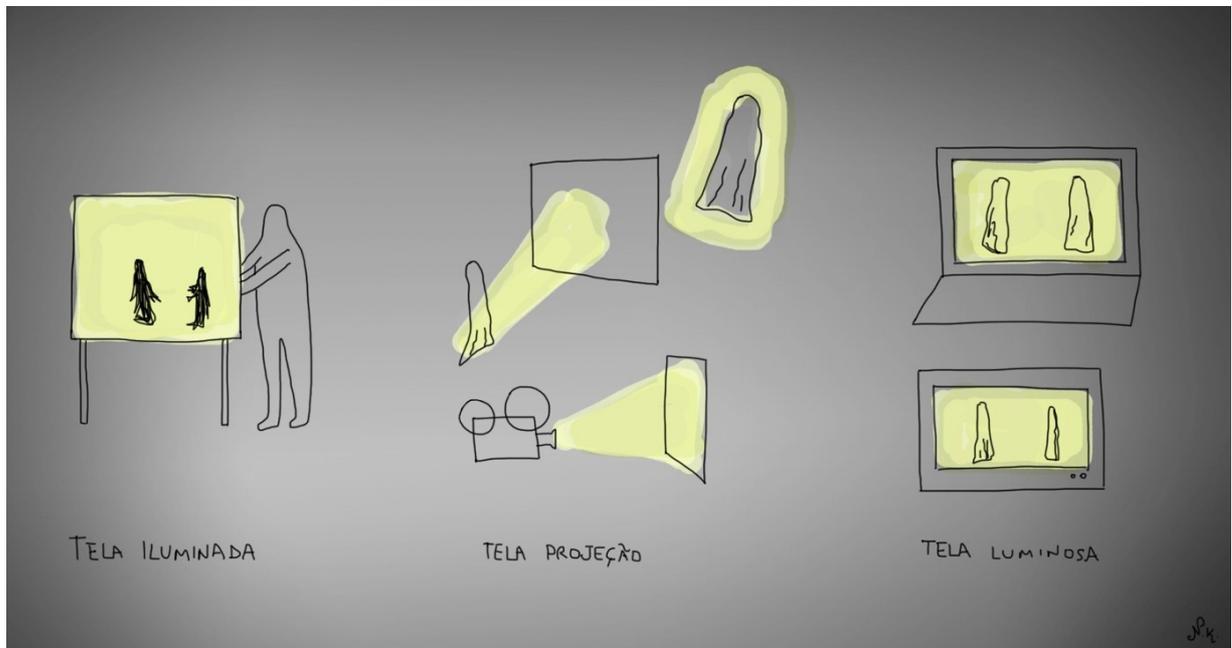
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 22 – Frames do vídeo *Eidolon*.



Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.

Imagem 23 – Desenhos que sintetizam os conceitos de tela iluminada, tela projeção e tela luminosa.



Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon*, por Nicole Koutsantonis.