



JOGO TEATRAL, TEATRO DE FIGURAS ALEGÓRICAS E OS PROCESSOS DE ESPACIALIZAÇÃO DA CENA

José Simões de Almeida Junior*

Universidade de Sorocaba – UNISO

**Núcleo de Estudos sobre as Cidades e Culturas Urbanas
(NECCURB) – CES – Portugal**

p.simoes@uol.com.br

RESUMO: Este artigo tem como objetivo apresentar a experiência do modelo espetacular denominado *Teatro de Figuras Alegóricas*, realizado na Universidade de Sorocaba e desenvolvido por Ingrid Koudela, cujos eixos de fundamentação são o *jogo teatral*, proposto por Viola Spolin, e a *leitura de imagens*. O tema é abordado a partir da discussão do espaço teatral, dos procedimentos de espacialização da cena e dos seus vínculos do *lugar* com as narrativas visuais na criação espetacular.

PALAVRAS-CHAVE: Espaço teatral – Pedagogia do teatro – Paisagem teatral – Metodologia do ensino de teatro.

ABSTRACT: This article presents the experience of the spectacular model called **Teatro de Figuras Alegóricas**, prepared at University of Sorocaba, and developed by Ingrid Koudela, whose central axes are based on the theater games proposed by Viola Spolin (Spolin Games) and reading the images (visual literacy). The theme of the discussion is linked to the action of space (physical environment) in the theater with the visual narrative in the theater scene.

KEYWORDS: Theatrical space – Theater pedagogy – Theatrical landscape – Theater teaching methodology.

A compreensão do conceito de espaço no teatro dá-se, em parte, pelo modo como entendemos a informação que ele nos fornece. Tal informação caracteriza e ordena os conhecimentos adquiridos para a leitura desse mesmo espaço. Antes, contudo

* Professor, Pesquisador e Encenador. Doutor em Teatro (USP), Mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), Bacharel em Artes Cênicas (UNICAMP) e Biologia (PUCCAMP). Professor da Universidade de Sorocaba. Pesquisador pós-doutorando do Núcleo de Estudos da Cidade e Culturas Urbanas no Centro de Estudos Sociais (CES), Portugal. Membro do grupo de pesquisa Pedagogia do Teatro (CNPq).

é importante ressaltar que espaço e informação são elementos distintos, mesmo que se apresentem intimamente ligados.

O jogo teatral a priori pode ocorrer em qualquer local. A ação cênica do jogo informa-nos acerca da transformação o *espaço banal*¹ em *lugar teatral*². A singularidade do *lugar teatral* permite-nos compreendê-lo como um agente definidor do processo teatral³, uma vez que será somente a partir do uso do lugar que o indivíduo toma consciência do espaço teatral e os seus desdobramentos.

Os lugares são, assim, a articulação do conjunto de ações e objetos sob a força das verticalidades e horizontalidades. O que nos leva a redimensionar o papel do lugar na atividade teatral e compreendê-lo não como algo dado, nem como um reflexo da sociedade. Assim, ao analisarmos a espacialização e as suas características temos a presença de indicadores acerca do modo como a atividade teatro dialoga com o conjunto social.

Desde a formulação do sistema de jogos teatrais, é possível apontar procedimentos ligados à *espacialização* da cena e também como o jogo e espaço possibilitaram a interferência cultural e artística no tecido social. O encontro de Viola Spolin com a socióloga Neva Lena Boyd foi decisivo para esta discussão (e para a conseqüente inserção do espaço na sua relação com a cena e com a cidade) na estrutura e dinâmica dos jogos teatrais. Segundo Robson Camargo, a proposição do sistema dos jogos teatrais foi fortemente influenciada por Boyd, que se referia ao papel do jogo e do teatro como “duas concepções (que são) centrais e singulares na arquitetura do trabalho de Spolin”.⁴ Foi o contato com Boyd que, provavelmente, imprimiu em Viola a percepção da experiência do jogo (e do teatro) como ação (*espacialidade*) transformadora *na cidade* (fato social).

Apesar de Boyd não ter orientado diretamente seu trabalho para os processos de *espacializações* na cena, as concepções de jogo e o trabalho desenvolvido por ela com imigrantes referiam a importância do *espaço* como construtor de identidade(s) e

¹ SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço**. São Paulo: Edusp, 2004, p. 322-323.

² O lugar teatral compreendido como construção social e definido pelo vivido e pela ação cênica. Cf. ALMEIDA JR, José Simões de. **Cartografia política dos lugares teatrais da cidade de São Paulo – 1999 a 2004**. 2007. Tese. (Doutorado em Artes). Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, 2007.

³ Ibid., p. 73-74.

⁴ CAMARGO, R. Neva Leona Boyd e Viola Spolin, jogos teatrais e seus paradigmas. Dossiê teatro educação. **Revista Sala Preta ECA**, São Paulo: EDUSP, v. 2, 2002, p. 282.

revelador de alteridades ligadas, ambas as atribuições, ao sentido de *ocupação* cultural no conjunto social⁵. Considerava ser a partir do jogo que se abriu o caminho para a transformação não só do indivíduo, como também do entorno.

A experiência do jogo como prática na recreação, integração e transformação em Chicago (**WPA Project**), depois Hollywood (**Young Actors Company**) permitiu a Viola Spolin avançar e consolidar as relações entre este e a prática cênica. Postulou um conjunto de regras com o objetivo de permitir que a espontaneidade e a intuição pudessem ser as chaves mestras da configuração da teatralidade e da espacialidade na cena. De tal modo que a pergunta do *onde* – lugar - tornou-se fundamental para o desenvolvimento do jogo, em conjunto com o *quê* e o *quem*, estabelecendo-se assim nesse espaço o caminho da mediação entre o imaginário, o desejo de jogar (tensão/participação) e a ação cênica propriamente dita.

Sua trajetória desde o encontro como aluna de Neva Boyd, das atividades em Chicago, da presença de outros parceiros, visíveis ou não, como Paul Sills, David Shaperd, Chaikin, outros encenadores, pesquisadores, alunos e atores, foi marcada por expandir o sistema para o campo do teatro improvisacional, buscando dessa forma não fomentar a dicotomia entre um teatro aplicado à educação e outro para à cena. Sua proposta teatral e dos jogos nasceram da emergência *da e para* a cena⁶. Certamente, seus parceiros do teatro foram fundamentais para que o sistema de jogos se consolidasse e avançasse para outros espaços e continentes.

No Brasil, a aproximação e o encontro do público, professores e artistas com a obra de Viola Spolin deu-se, em grande parte, por intermédio de Ingrid Dormien Koudela, pesquisadora e professora da Universidade de São Paulo (USP), responsável pela tradução das obras - **Improvisação para o Teatro** (1978- em parceria com Eduardo Amós), **Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin** (2000); **O jogo teatral no livro do diretor** (2000) e **Jogos Teatrais na Sala de aula** (2007) – e pela introdução do sistema de jogos teatrais, nos anos 80, em São Paulo. Esta ação é considerada como um marco da introdução do sistema de jogos no Brasil. Ao longo desses trinta anos, os jogos teatrais tornaram-se referência bibliográfica obrigatória no país para aqueles que

⁵ Ações acompanhadas e posteriormente desenvolvidas por Viola Spolin em Chicago (**WPA Project**).

⁶ “The games emerged out of necessity”, she has said. “I didn’t sit at home and dream them up. When I had a problem [directing], I made up a game. When another problem came up, I just made up a new game. (Interview, **Los Angeles Times**, May 26, 1974). Disponível em: The Spolin Center <<<http://www.spolin.com/violabio.html>>>. Acesso em 25 de junho de 2009.

atuam no campo da Pedagogia do Teatro e do Teatro na Educação e avançou a passos largos no campo no teatro improvisacional.

Destaca-se, ainda, dentre as reflexões e discussões produzidas no contexto dos jogos teatrais no país e a sua consolidação como metodologia de criação, a inserção dos *protocolos* nas sessões de jogos proposta por Ingrid Koudela. O impacto da utilização desse procedimento de criação pode ser mensurado pela produção acadêmica do período, nas quais os *protocolos* têm sido utilizados para a análise e reflexão seja da *memória*, ou seja, do processo investigado.

Os *protocolos* (de matriz brechtiana) são dinâmicas⁷ textuais, visuais, cênicas, individuais ou coletivas⁸, produzidas após os jogos e apresentadas no início da próxima sessão. Neles, os *jogadores/atuantes* propõem a criação de um texto – *tecido*, cujo objetivo é não ser a tradução ou a interpretação do jogo realizado⁹. Não deve, portanto, ser um relato mecanizado da atividade ou uma coleção de eventos registrados¹⁰. Espera-se, sim, que possa se constituir na presentificação do jogo (acontecido) e na elaboração do *texto/tecido*, ou seja “a transposição das formulações construídas na forma apresentativa do jogo teatral para a forma discursiva”.¹¹

O *protocolo* foi proposto no processo como aglutinador da criação cênica, não como uma ferramenta à parte dela, pois para Koudela “a síntese da aprendizagem, materializada pelo *protocolo*, tem sem dúvida a importante função de aquecer o grupo, promovendo o encontro”.¹²

⁷ Prefiro utilizar a palavra dinâmica à ferramenta, para reforçar a não instrumentalização do protocolo na sua operacionalização.

⁸ Cf. GAMA, Joaquim César Moreira. **Produto teatral**: a velha-nova história. Experimento com alunos do Ensino Médio. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo – USP, 2000.

⁹ Não se trata de um diário de recordações ou mesmo um caderno de apontamentos com os registros daquilo que foi executado no jogo – um guia. Espera-se do *protocolo* o *tecido* do jogo. Poder-se-ia aqui considerar o sentido de *tecido* como o proposto por Derrida. Cabe reforçar, como aponta Ingrid em suas aulas, que o protocolo não pode perder jamais o seu sentido dialético. É bem por isso, necessário estar atento às banalizações ou facilitações que por ventura possam reduzir a força dialógica e operacional do relato.

¹⁰ “Protocolo tem sem dúvida a função de registro, assumindo não raramente o caráter de depoimento. Não reside aí, porém, a sua função mais nobre. O aprendizado estético é o momento integrador da experiência”. KOUDELA, Ingrid Dormien. **Brecht na Pós-Modernidade**. São Paulo: Perspectiva, 2001, p. 92.

¹¹ *Ibid.*, p. 91.

¹² *Ibid.*

Os *protocolos* são ainda elementos de reflexão/memória¹³ acerca da produção realizada no jogo teatral, e ao mesmo tempo a representação do *aqui - agora*, portanto jogo também. Os *textos/tecidos* dos *protocolos* são responsáveis não somente pela criação de signos, que permitem *aquecer* e dinamizar o coletivo, mas, a seu modo, instauração do jogo do jogo.

Esta ação de simultaneidades, narrativas, reescritas e espacialidades, a partir do jogo teatral, estão presentes na proposta de Ingrid Koudela de um modelo espetacular denominado **Teatro de Figuras Alegóricas**.

Da relação entre o jogo e a leitura de imagens, são criadas outras imagens cênicas (poéticas) a serem emolduradas na cena. Os *quadros-vivos* (*tableaux vivants*), produzidos ao longo do processo improvisacional, são organizados no sentido de buscar romper a relação causa e efeito. Porque o sentido e a percepção (recepção) da cena devem ser organizados pelos espectadores, a quem cabe, cada qual a seu modo, a compreensão do que se encontra figurado na cena, material produzido a partir de procedimentos cênicos como a narração, a fragmentação, a citação, o coro, a livre associação de idéias, entre outros.

O modelo espetacular foi aplicado na Universidade de Sorocaba com os alunos de graduação do curso de licenciatura em Teatro¹⁴, e resultou na criação de quatro espetáculos - encenação e dramaturgia sob responsabilidade de Ingrid Koudela: **Nós ainda brincamos como vocês brincavam?** (2006), **Peixes grandes comem peixes pequenos** (2007), **Chamas na penugem** (2008) e **Ferida Woyzeck** (2009).

Os signos espaciais, segundo Koudela, são o cerne do trabalho dessa *forma teatral*, sendo a cena e o espaço elaborados conjuntamente a partir da *espacialização* dos signos visuais contidos nas imagens propostas (como modelo de ação) para encenação. De acordo com Milton Santos (1988), *espacializar* é realizar de modo concreto e circunstancial as ações no espaço. O resultado desse procedimento é a construção de um “aqui - agora” irreversível, tal qual o estatuto do jogo no teatro.

¹³ Memória compreendida como jogo dialético. “O passado não se constitui *depois* de ter sido presente, ele *coexiste consigo como presente*”. DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 135.

¹⁴ O curso foi criado em 2004. A matriz curricular fora organizada tendo o jogo como o eixo central de diálogo (transdisciplinar e interdisciplinar) com os outros componentes curriculares (específicos ou não). A proposta curricular tinha como objetivo potencializar a formação do *professor-artista* que, prioritariamente, pudesse atuar no ensino de teatro na educação básica.

A primeira etapa da *espacialização* acontece no momento em que a leitura da imagem é realizada. Para tanto, deve ser estabelecido previamente, de modo claro, o percurso dos *signos visuais* a serem observados, refletidos e discutidos. Por isso a escolha de uma (ou várias) imagem(s) é fundamental, pois será a partir dela(s) que os *atuadores/jogadores* deverão elaborar um repertório de signos e possibilidades de espacialização (comuns).

Ingrid utilizou nas quatro montagens as pinturas de Brühgel, e relata:

De há muito as pinturas de Peter Brühgel, o Velho (1525-1569) vem me acompanhando. Inicialmente o que buscava era a cidade medieval com suas praças, seus folgedos, seus jogos, suas brincadeiras. A pintura **Childrens Plays** (Jogos Infantis) – (1557) foi utilizada por mim de forma recorrente como modelo de ação¹⁵ para a construção do repertório de jogos populares de professores e alunos em cursos de licenciatura em Teatro. No método de Jogos Teatrais os jogos tradicionais e/ou populares constituem a base mais ampla para a investigação com a linguagem do teatro. Por outro lado, os jogos tradicionais servem como aquecimento e integração do coletivo teatral durante o processo de ensaios, segundo Spolin¹⁶.



¹⁵ A leitura de imagem de *Childrens Plays* está documentada em **Texto e Jogo** (KOUDELA, Ingrid. **Texto e Jogo**. São Paulo: Perspectiva, 1999.) onde sistematiza a sua prática do jogo teatral com o modelo de ação brechtiano.

¹⁶ KOUDELA, Ingrid. Leitura das pinturas narrativas de Peter Brühgel, o velho. Anais da **IV Reunião Científica de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**, ABRACE, 2007. Disponível em <<<http://www.portalabrace.org/ivreuniao/pedagogia.htm>>>. Acesso em 10 de Maio de 2009.



Cenas do espetáculo **Nós ainda brincamos como vocês brincavam ?**– 2006. Teatro Municipal de Sorocaba. Alunos de licenciatura em Teatro da Universidade de Sorocaba, 1ª turma. (Fotos: José Neto)

Os *signos visuais* propostos aos *atuantes/jogadores* instauram o sentido de *paisagem* - conjunto de signos e códigos agrupados por um modo particular de unidade. A opção pelo termo *paisagem* traz consigo o sentido de deslocamento, de viagem, de um recorte espacial emoldurado. Traz, também, a idéia de um conjunto de elementos organizados pelo olhar no espaço e no tempo. Espaço e tempo são *historicizados* permitindo a mediação entre a materialidade e o subjetivo. Mais propriamente, a *paisagem* como a materialização do instante.

A *paisagem teatral*, proveniente das impressões de *leitura das imagens* e elaborada pelo grupo nos jogos, poderia ser discutida a partir das categorias analíticas *visualidade* e *visibilidade*. Segundo Lucrécia Ferrara, “na visualidade, a imagem é a manifestação que permite reconhecer o lugar; na visibilidade, a imagem do lugar é a mediação que pode produzir um conhecimento do espaço”.¹⁷

Na *visualidade*, portanto, observam-se os elementos resultantes da relação entre a *percepção* e a *imagem*, vinculados às qualidades do signo visual proposto. Trata-se do registro de dados físicos e referenciais, de acordo com a observação dos elementos

¹⁷ FERRARA, Lucrécia D’Alessio Ferrara. **Design em espaços**. São Paulo: Edições Rosari, 2002, p. 116.

constituintes da imagem que irão constituir a *paisagem teatral*, como por exemplo as personagens, a situação dramática, as cores, o eixo narrativo da obra, etc. Surge aqui o relato oral como chave operacional do procedimento cênico, pois, segundo Koudela, “a verbalização daquilo que é visualizado faz com que a percepção de formas e conteúdos seja trazida para a consciência”.¹⁸

Já os elementos da *visibilidade* relacionam-se à *iconicidade* do signo visual, não se encontrando ligados diretamente à imagem, mas sendo elaborados a partir dela. Estimulam, então, outras relações e signos, propiciando até o surgimento de procedimentos intertextuais. Assim, a associação de textos a imagens pode estabelecer outras relações com a *imagem* proposta. Nas montagens realizadas, foram utilizados textos de Brecht, Guimarães Rosa, Padre Vieira, Heinner Müller, entre outros autores que compunham o ambiente de fricção e temporalidades outras – rugosidades¹⁹ - dialogantes com na paisagem teatral proposta como modelo de ação.

É importante pontuar que os procedimentos utilizados buscam valorizar a multiplicidade perceptiva dos signos visuais e a sua autonomia, contudo sem perder o sentido de unidade que a *paisagem* evoca. Deve-se buscar afastar a possibilidade de uma produção cênica cujo resultado possa ser ou a imitação ilusionista, ou uma construção linear e histórica. O que se propõe não é reproduzir, muito menos imitar a imagem e transformá-la numa *fotografia teatral*. Não se imagina, nesta proposta, o lugar cênico como uma cópia do mundo. Este é o desafio!

Romper com o discurso do senso comum requer formação. Os jogos teatrais subvertem a lógica hierarquizada do fazer teatral e permitem a criação não dissociada da experiência cotidiana dos atores. Assim, a memória – o relato pessoal –, enredada em outras metanarrativas, constitui um dos principais eixos da produção espetacular. No processo, é possível perceber que as informações obtidas pela *visualidade* e *visibilidade* enfatizam o descritivo e o narrativo.

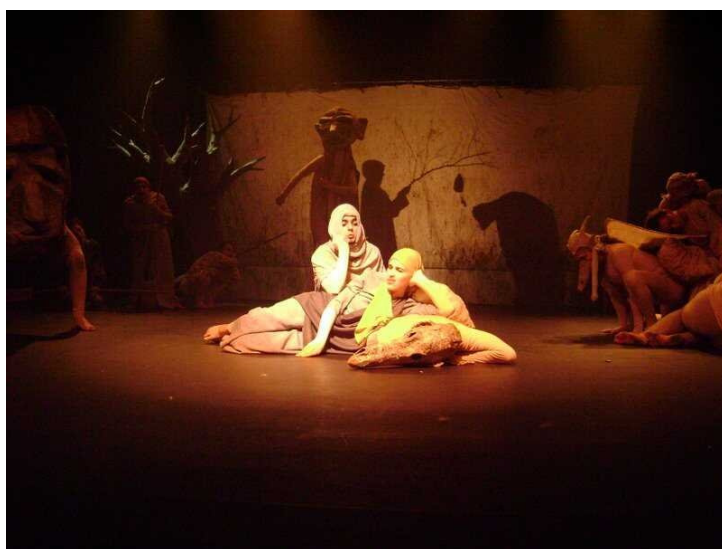
Essas ações foram valorizadas. Os *atuantes/jogadores* foram instruídos a realizar uma série de outros procedimentos espacializantes (alteridade, estranhamento, performatividade), a fim de romper com a hierarquia, existente no senso comum, entre a

¹⁸ KOUDELA, Ingrid. Leitura das pinturas narrativas de Peter Brùghel, o velho . Anais da **IV Reunião Científica de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**, ABRACE, 2007. Disponível em <<<http://www.portalabrace.org/ivreuniao/pedagogia.htm>>> Acesso em 10 de Maio de 2009.

¹⁹ SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço**. São Paulo: Edusp, 2004, p. 42-43.

criação cênica e a produção da dramaturgia no sentido dramático. A instância do texto passou a se constituir em mais um elemento na espacialidade da cena, tornando-a *paisagem sonora*, e não o centro ou o eixo da cena. Bem por isso, se pode dizer que, no modelo espetacular do **Teatro de Figuras Alegóricas**, a teatralidade parte do espaço.

Outra etapa significativa do processo de espacialização dá-se na organização espacial do conjunto de informações produzidas durante o processo de encenação. Nela foram utilizados os *quadros-vivos* (*tableaux vivants*).



Cenas do espetáculo **Chamas na Penugem**– 2008. Teatro Municipal de Sorocaba. Alunos de licenciatura em Teatro da Universidade de Sorocaba, 3ª turma. (Fotos: José Neto)

O *quadro - vivo* (*tableau vivant*), por definição, é uma técnica na qual os atores ficam imóveis e fixos em poses expressivas que podem sugerir uma estátua ou uma

pintura²⁰. Segundo Lehmann, os quadros (*tableaux*) foram utilizados no século XVIII por damas e senhores da sociedade que “tinham o hábito de se divertir imitando pinturas, imobilizando-se com as poses e as vestimentas correspondentes (normalmente com acompanhamento musical)”.²¹

A estrutura do quadro - vivo (*tableau vivant*) como recurso cênico pode ser identificada desde a Idade Média, como por exemplo nos *mistérios* do Teatro Medieval. É possível, também, constatar a sua utilização no início do século XIX, na estrutura do melodrama mais especificamente, no reforço dramático da cena nos finais de cada ato²². Já na cena moderna e contemporânea, são encontradas referências nos trabalhos dos encenadores como Robert Wilson, Tadeuz Kantor, entre outros.

Para Diderot, o quadro - vivo (*tableau vivant*) equivaleria a um fragmento da vida cotidiana e deveria ser estruturado de modo a conter a possibilidade de despertar narrativas em forma de ações. Segundo Patrice Pavis, Diderot inaugura, com os quadros-vivos (*tableaux-vivants*), uma dramaturgia que busca mostrar o dia-a-dia em situações simples e patéticas, no desejo de revelar a condição do Homem²³.



Cenas do espetáculo **Ferida Woyzeck**– 2009. Usina Cultural - Sorocaba. Alunos de licenciatura em Teatro da Universidade de Sorocaba, 4ª turma. (Foto: José Neto)

²⁰ PAVIS. Patrice. **Dictionnaire du Théâtre**. Paris: Dunod, 1996, p. 346.

²¹ LEHMANN, Hans-Thiers. **Teatro Pós Dramático**. São Paulo: Cosac Naif, 2007, p. 272.

²² BANHAN. Martin. **The Cambridge guide to Theatre**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995, p. 647.

²³ PAVIS. Patrice. **Dictionnaire du Théâtre**. Paris: Dunod, 1996, p. 346.

Na proposta do **Teatro de Figuras Alegóricas**, a organização e a sequência dos quadros que irão constituir a encenação não devem seguir um ritmo narrativo causal. Ao contrário, cada quadro deve motivar um jogo de troca, de modo autônomo, resultando numa composição espacial capaz de ativar no espectador as camadas estruturadas imageticamente no subconsciente, preferencialmente por associação.

A estética do isolamento espacial, resultado da utilização do quadro, leva a uma valorização dos elementos internos que o compõem (*paisagem teatral*). As figuras e as alegorias presentes no quadro cênico ganham um valor de exposição próprio. Espera-se, todavia, que cada elemento particular, cortado de sua ligação com o todo no quadro, não seja intensificado pela totalidade emoldurada, mas ressaltado em sua constituição sensorial²⁴ Assim, cada elemento deve pulsar num conjunto de realidades autônomas integradas, como um *tecido*.

É bem por isso que podemos pensar no quadro - vivo (*tableau vivant*) desenvolvido pelo **Teatro de Figuras Alegóricas**, como o lugar da *heterotopia*, conceito proposto por Michel Foucault²⁵ em contraposição às utopias. Ele o designa como um lugar real e localizável, assim como é o local da cena e de sua cenografia (do ponto de vista da localidade). Ainda, segundo o autor, tais lugares, apesar de existirem no dia-a-dia, parecem encontrar-se fora do nosso cotidiano, causando situações de deslocamentos que proporcionam uma sensação de estranhamento e inquietação.

Assim, os quadros-vivos elaborados, por exemplo, em **Chamas na penugem** constituem-se em espaços *heterotópicos*, produzidos por meio das simultaneidades, justaposições, dispersões e oposição das dicotomias, revelando o transitório. Resultam, enfim, de uma composição estética fragmentada, que não aspira à noção de totalidade, portanto não-sintética, não hierárquica e tendo a *espacialidade* como eixo da teatralidade.

É nesse espaço não utópico que se apresenta, aos olhos do espectador, um desfile de quadros coreografados compostos por figuras alegóricas que ultrapassam os espaços formais da cena (palco/platéia), acionando o imaginário do espectador. Cada

²⁴ LEHMANN, Hans-Thiers. **Teatro Pós Dramático**. São Paulo: Cosac Naif, 2007, p. 269.

²⁵ FOUCAULT, Michel. **Dos outros espaços**. Conferência proferida no **Cercle d'Études Architecturales**, em 14 de Março de 1967. Disponível em Rizoma. Net <http://www.rizoma.net/interna.php?id=169&secao=anarquitectura>. Acesso em 02 de julho de 2008.

quadro contém pequenos lugares, pequenas singularidades, constituindo-se em um espaço, múltiplo, real e deslocado do cotidiano pelo imaginário do espectador. Tal qual um jardim da Idade Média, com seus vários canteiros, flores e perfumes, portanto constituídos de microcosmos.

Nessa *paisagem jardim*, o observador escolhe o percurso, as ligações, os agenciamentos e os cortes que deseja fazer, sem, no entanto, esquecer-se de que se encontra num jardim. O mesmo acontece com o espectador diante do conjunto de quadros propostos pelo **Teatro de Figuras Alegóricas**: não há como esquecer que a ação ocorre no espaço teatral.

Ingrid alerta-nos para o seguinte:

a tematização no teatro é compreendida pelo senso comum como mimese, conforme se apresenta no discurso cotidiano. No entanto, longe de ser um duplo do discurso democrático, que encontra seu lócus nas interações de ordem psicológica e social, a linguagem artística do teatro propõe outras exigências. O processo de conhecimento a ser construído através do estranhamento de gestos e atitudes supõe o exercício da linguagem artística com o atuante ou leitor/ator de uma dramaturgia didática como aquela proposta por Brecht.²⁶

Por isso, a forma de organização do modelo espetacular **Teatro de Figuras Alegóricas**, a partir da matriz dos jogos teatrais, aponta para a percepção do espaço não como um meio sobre o qual as coisas estão colocadas, mas como o da conexão e produção dos signos espaciais que constituem a base da teatralidade e da *especialização* da cena.

²⁶ KOUDELA, Ingrid. A cidade como alegoria. Anais do **Seminário Internacional Espectáculo/Cidade/Teatro**. Coimbra: NECCURB, 2009.