

**Estruturando o Inestruturável: A Metáfora do Teatro da Memória de  
Giulio Camilo na Construção do Espaço Virtual**  
Renata La Rocca, Anja Pratschke. 2004

**como citar este texto:**

ROCCA R. L. ; PRATSCHKE, A. .Estruturando o inestruturável: A metáfora do teatro da memória de giulio camilo na construção do espaço virtual. In: SIGraDi 2004 - Proceedings of the 8th Iberoamerican Congress of Digital Graphics. Porte Alegre - Brasil 2004  
210mmx297mm. Ilustr. 04 p. Disponível em:  
<http://www.nomads.usp.br/site/livraria/livraria.html> Acessado em: dd / mm / aaaa

**RESUMO**

The subject of this article starts from studies that come being developed regarding the use of Mnemonic structures in relation to the conception of spaces, architectural projects, and its correlations with the images languages and the signs and its occurrences, applications and uses in spacial uses. Great part of the current examples of memorization structures applications in spacialities design are related to experimental virtual environments, mainly tied with the artistic production and/or the studies of design of user-computer interfaces. Our research suggests a new look at this subject, considering to investigate, beyond the virtual spacialities, applications in the concrete and hybrid spaces. In this article we propose to argue the subject from two metaphors related to the theater: the metaphor proposal for Brenda Laurel in Computer as a Theatre and the boarding of Giulio Camilo [ 1480-1544 ] in its Theater of the Memory.

# ESTRUTURANDO O INESTRUTURÁVEL: A METÁFORA DO TEATRO DA MEMÓRIA DE GIULIO CAMILO NA CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO VIRTUAL

Renata La Rocca

Anja Pratschke

USP – Universidade de São Paulo | Brasil

Nomads.USP | EESC | Departamento de Arquitetura e Urbanismo

complexus@complexus.com.br

anjaprat@sc.usp.br

## Abstract

*The subject of this article starts from studies that come being developed regarding the use of Mnemonic structures in relation to the conception of spaces, architectural projects, and its correlations with the images languages and the signs and its occurrences, applications and uses in spacial uses. Great part of the current examples of memorization structures applications in spacialities design are related to experimental virtual environments, mainly tied with the artistic production and/or the studies of design of user-computer interfaces. Our research suggests a new look at this subject, considering to investigate, beyond the virtual spacialities, applications in the concrete and hybrid spaces. In this article we propose to argue the subject from two metaphors related to the theater: the metaphor proposal for Brenda Laurel in Computer as a Theatre and the boarding of Giulio Camilo [ 1480-1544 ] in its Theater of the Memory.*

**Key words:** Mnemonic structures; conception of space; virtual environments; Computer as a Theatre; Theater of the Memory

## 1. Antecedentes – Objetivos

O tema abordado neste artigo parte de estudos que vem sendo desenvolvidos pelas pesquisadoras do Nomads.USP, a respeito do uso de estruturas de memorização [Mnemônicas] em relação à concepção de espaços, projetos arquitetônicos, suas correlações com as linguagens das imagens e dos signos e suas ocorrências, aplicações e usos em espacialidades. Grande parte dos exemplos atuais de aplicações das estruturas de memorização no design de espacialidades são relacionados a ambientes *virtuais* experimentais, vinculados principalmente à produção artística e/ou a estudos de design de interfaces usuário-computador.

Nossa pesquisa sugere um novo olhar sobre o tema, propondo investigar, além das espacialidades virtuais, aplicações no espaço concreto e em espaços híbridos. Nesse artigo propomos discutir o tema a partir de duas metáforas relacionadas ao teatro: a metáfora proposta por Brenda Laurel no livro 'Computer as a Theatre' e a abordagem de Giulio Camilo [1480-1544] em seu Teatro da Memória.

## 2. Desenvolvimento

A palavra *teatro* tem sua origem no vocábulo grego *theatron*<sup>1</sup> derivando do verbo "ver/ contemplar" [*theomai*] e do substantivo "vista" [*Theo*] no sentido de panorama, local de onde se vê [plataéia], lugar onde se assiste a um espetáculo. A arte cênica tornou-se uma forma de ritual, onde quem encenava pretendia passar uma informação de grande importância para a sociedade.

A origem grega da palavra *teatro* revela uma propriedade esquecida, porém fundamental, desta arte: *teatro* é o local de onde o público olha uma ação que lhe é apresentada num outro lugar. Assim, o teatro pode ser entendido como um ponto de vista sobre um acontecimento, um olhar, um ângulo de visão: pelo deslocamento da relação entre olhar e objeto olhado é que ocorre a construção, onde tem lugar a representação.

### 2.1. Computer as a theatre

No livro 'Computer as a Theatre', Brenda Laurel [1] apresenta uma teoria dramática baseada nos seis elementos fundamentais definidos por Aristóteles, relacionando-a à interação usuário-computador e recorrendo a técnicas dramáticas para refletir sobre a interatividade entre usuário e computador. Definindo o computador como um meio, Laurel abriu portas para considerações interdisciplinares que ultrapassam a mera dimensão estética do design de interfaces. O uso da teoria dramática no processo de construção de interfaces usuário-computador é, hoje, largamente aceito [2].

No entanto, o que chamou nossa atenção na leitura do livro, foi a questão da espacialidade, onde tais técnicas dramáticas podem inserir-se. A autora fala pouco sobre esse tema, mencionando, contudo, o modelo grego de anfiteatro, que separa a audiência do palco e que poderia, segundo ela, ser visto como um container capaz de receber todo tipo de dramas. Enquanto modelo para construção de ambientes virtuais, o teatro grego teria, segundo Laurel, essa neutralidade e adaptabilidade espacial que permitiria interação e intensificação e que deveria ser experimentada e explorada. [1].

1 Pequeno Dicionário etimológico. [<http://planeta.terra.com.br/educacao/csgiusti/site/gloss4.htm>] [29-4-2004].



Entre as diversas concepções acerca da estrutura do teatro, destacamos aqui o Teatro da Memória de Giulio Camilo, concebido no século XVI, a partir do modelo de Teatro Vitruviano e de técnicas de Memorização [Mnemônica], para realizar ensinamentos científicos.

## 2.2. Mnemônica

A arte da memória, segundo Frances Yates [3], foi inventada pelos gregos, e transmitida a Roma e de lá para a tradição europeia. Essa arte atravessou a antiguidade clássica como parte da retórica, tendo um papel muito importante no desenvolvimento das idéias na Europa até o Renascimento. Esta arte da memorização, também chamada *mnemônica*, tinha o objetivo de aperfeiçoar a memória a tal ponto que as pessoas pudessem proferir longos discursos de cor, com precisão infalível. Podemos apontar três tratados de retórica que tratam das questões da memória: *De Oratore*, de Cícero, *Instituto Oratório* de Quintiliano e o livro texto anônimo *Ad Herennium*.

Uma descrição clara da arte da memória é a de Quintiliano, que apresenta como sendo mais comum na mnemotécnica a construção, na memória, de uma série de lugares. O tipo mais comum de lugar mnemônico vem da imaginação de lugares arquitetônicos, a partir, por exemplo, da memorização de um prédio, com seus vários cômodos, adornos e objetos que o compõe. Construído esse espaço mental, associa-se a ele as idéias que se quer recordar e, então, quando quiser lembrar-se dos fatos armazenados, basta visitar mentalmente os lugares onde os eventos foram depositados. O artifício mnemônico procura fixar as recordações através do artifício de imprimir na memória "lugares" e "imagens", permeados pela percepção e pela imaginação. Durante o período medieval e o renascimento, os sistemas visuais conceituais complexos da memória foram construídos a fim de permitir a recordação da informação.

Giulio Camilo Delminio [1480-1544] foi, segundo relata Yates [3], o mais famoso homem da Europa no século XVI. Mnemonista e Retórico italiano, professor de grego e latim, profundo conhecedor da cabala e das tradições míticas hebraicas, versado em filosofias egípcias, tinha muitas potencialidades, reconhecidas pelos Reis da época. Seu Teatro da Memória era conhecido por toda a Itália e França. Objetivava escrever seu grande livro, que o faria ainda mais famoso e pelo qual gostaria de ser lembrado pela posteridade, porém não conseguiu. Deixou apenas um pequeno livro em que descrevia as idéias de seu Teatro [4]. Julgava importante a construção de estruturas arquitetônicas a partir de estruturas de memorização.

## 2.3. O teatro da memória de Giulio Camilo

O Teatro da Memória, segundo Christopher Kelty [5], é baseado no Teatro Vitruviano, conhecido como um exemplo clássico de harmonia da forma. Como descreve Kelty, no Teatro Vitruviano existe um esquema geométrico do traçado da planta a partir de triângulos equiláteros inscritos num círculo, onde a base do triângulo central está situada em frente à cena.

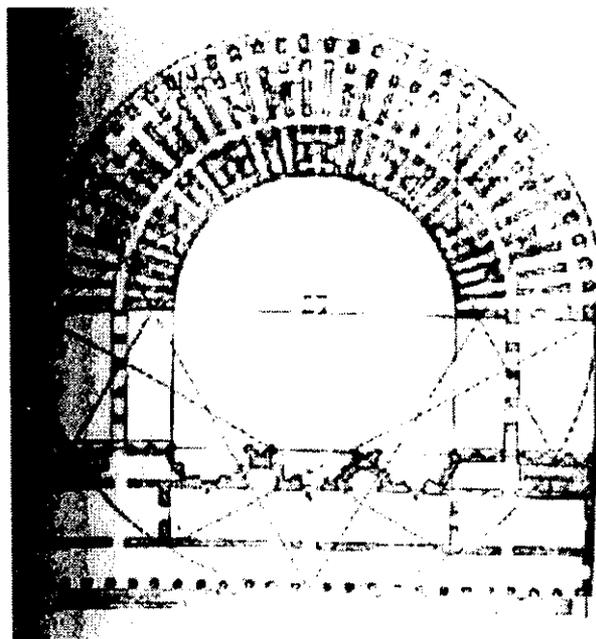


Figura 1: Esquema do Teatro Vitruviano.[4]

No Teatro de Vitruvio, a parte de trás do palco, a *frons scaenea*, tinha cinco portas decoradas através das quais os atores saíam e entravam. Camilo usa o plano do teatro Vitruviano clássico, mas adapta-o às suas propostas mnemônicas: as passagens imaginárias ou portas são seus lugares de memória ou lugares mnemônicos. Diferentemente do teatro Vitruviano, Camilo dá novas funções às portas de acesso dos atores, transferindo a idéia dessas portas decoradas para as suas sete imaginárias portas acima das alas no auditório, utilizando-as para guardar os conteúdos [textos e imagens] a serem apreendidos.

Além disso, o Teatro de Giulio Camilo contraria a proposta de um teatro tradicional composto pela cena no palco e a platéia nas cadeiras. Em sua proposta a função normal do Teatro está invertida. Não existe platéia sentada nos assentos assistindo uma peça no palco. O espectador solitário do teatro está de pé, onde seria o palco e olha para o auditório, apreciando as imagens dos sete tempos, sete passagens, nas sete arquibancadas elevadas, onde pode acessar os "lugares" da platéia, o que constitui uma escolha muito curiosa, já que o teatro, em geral, é um espaço de recepção.

No espaço, tradicionalmente da platéia, muitas imagens são mostradas e muitas vezes repetidas em posições alternadas gerando diferentes significados. Nesse sentido, a mesma imagem pode dar suporte para diversos ensinamentos.

O Teatro da Memória é um espaço inicialmente construído em madeira, que se eleva basicamente sobre sete pilares. O espaço, mencionado anteriormente, que seria tradicionalmente da platéia, ergue-se em sete degraus, divididos em sete alas repre-

sentando os sete planetas. O espectador estará no palco, frente à disposição das sete medidas do mundo 'in spettacolo'.

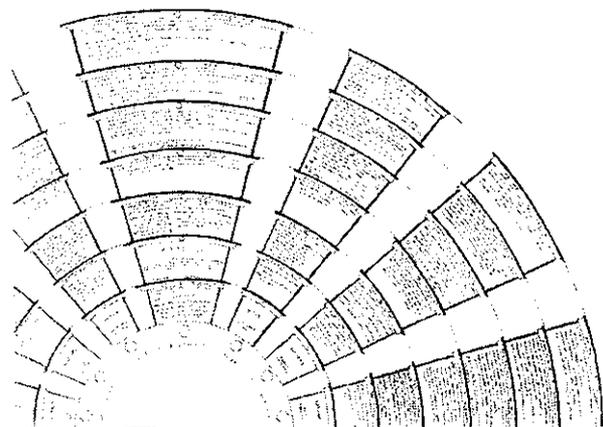


Figura 2: Esquema do Teatro de Giulio Camilo.[4]

A estrutura proposta pelo teatro é um sistema de lugares da memória que interpreta o trabalho do sistema clássico de memorização para oradores, tal qual colocado por Cícero no livro *De Oratore*. Havia um lugar para cada figura e ornamento individual, para que os espectadores pudessem decorar os escritos dentro das sete ordens, relacionando as imagens aos lugares que visitava, segundo princípios mnemônicos. Os oradores da antiguidade confiavam as partes de seus discursos que queriam lembrar a lugares, assim como Camilo desejou guardar eternamente a natureza de todas as coisas que podiam ser expressas em palavras, associando-as a lugares eternos.

As imagens básicas no Teatro de Camilo são de Deuses planetários. O apelo afetivo ou emocional de uma boa imagem mnemônica, de acordo com as regras, é apresentado em cada imagem, expressando, por exemplo, a tranqüilidade de Júpiter, a raiva de Marte, a melancolia de Saturno e o amor de Vênus. O teatro apresenta questões de vários sentidos e diferentes emoções percorrendo suas sete divisões pelas suas fontes planetárias, interpretando o trabalho de excitar a memória emocional, recomendada pela arte clássica da memória.

Como afirma Yates, em cada uma destas sete alas estão sete portas, gavetas ou passagens, decoradas com muitas imagens e caixas contendo blocos de papéis e nesses papéis, discursos baseados nos trabalhos de Cícero, relacionando conteúdos retomados pelas imagens.[3]

Camilo mistura uma extraordinária variedade de imagens no seu Teatro da Memória. Existem, além das figuras planetárias gregas mitológicas, imagens de *Homero*<sup>2</sup> e *Hesíodo*<sup>3</sup>, do Velho Testamento, do Novo Testamento, o Evangelho de São João e imagens teológicas da Santíssima Trindade e do Espírito Santo. Existem ainda desenhos da cabala judaica e do *Corpus Hermeticus*<sup>4</sup>. Essa audaciosa mistura de imagens pode não ter apenas a intenção de exercitar a lembrança de algumas coisas especificamente, mas também pode apresentar-se como um tipo de pesquisa acerca das conexões e similaridades entre as imagens.

Yates [3] coloca ainda que, no sistema de Camilo, os degraus do conhecimento contém reminiscências dos dias ortodoxos da criação. Se subirmos no teatro, pela arquibancada dos sete planetas, a criação completa está ordenada como desenvolvimento das sete medidas fundamentais, por exemplo, na série de Júpiter. Júpiter é um planeta associado ao elemento ar. Nesse degrau, a imagem do Deus Juno está suspensa no ar, fazendo uma alusão ao elemento, repetindo-se em outros degraus, com outros elementos, tentando descrever a influência que cada planeta exerce em todas as esferas.

Durante o período medieval e o renascimento, os sistemas visuais conceituais complexos da memória foram construídos a fim permitir a recordação da informação.

O projeto de Camilo caracteriza-se por apresentar possibilidades de aprendizado a partir de cenários e da própria concepção do espaço, que também assume esse papel didático. Estes sistemas conceituais baseados na idéia de imaginar um ambiente e de encher este espaço imaginário com o visual de signos e objetos, tal qual o faz Camilo em seu Teatro, colocando imagens, símbolos e objetos, são uma forma de ensinamento, a partir do qual o observador poderia contemplar a '*Visão do Mundo*'. Na Internet, ou mesmo em ambientes imersivos, o navegante coloca-se frente ao ambiente, frente à cena, ao palco como o espectador do Teatro de Camilo – com a possibilidade de explorar um vasto conteúdo – a partir de um mesmo '*locus*' ou, como diria Camilo, contemplar a '*visão do mundo*'.

### 3. Considerações finais

A partir do estudo e análise dessas duas abordagens relacionadas à metáfora do teatro, por Laurel e Camilo, vinculadas a uma investigação espacial, procuramos avançar na pesquisa e contribuir para uma ampliação dos conhecimentos na con-

2 "Homero: Poeta grego (século IX a.C.?). Um dos maiores escritores da Antiguidade, a quem são atribuídas a *Ilíada* e a *Odisséia*, obras-primas da literatura mundial. Sua origem e mesmo sua existência são incertas. [http://www.e-biografias.net/biografias/homero.php] [25-3-2004]

3 "Hesíodo é o mais antigo poeta grego de que se tem notícia com alguma certeza. Pode-se situá-lo com razoável grau de confiabilidade no início do Período Arcaico mas, a rigor, não há nenhuma evidência tangível de sua existência histórica, salvo informações contidas em sua própria obra". [http://warj.med.br/ref/1/n2-art01.asp?rev=1] [25-3-2004]

4 "Corpus Hermeticus – Coleção de tratados – escritos em grego, provavelmente compostos entre o primeiro e o fim do terceiro século de nossa era, atribuídos ao personagem lendário Hermes Trimegistro, nome também atribuído ao deus Thot, revelador das técnicas e da escrita. São revelações da sabedoria divina, nas quais o cosmo constitui uma unidade cujas partes são interdependentes – princípio este que se tornou básico na alquimia." [http://warj.med.br/1/n03a.asp] [25-3-2004].

cepção de espaços virtuais e concretos, envolvendo o uso de técnicas de memorização espacial e visando o resgate do uso de modelos mentais e imagéticos no ensino e aprendizado da arquitetura.

Pensando esses conceitos atualmente, num cenário onde a produção da arquitetura não segue modelos prontos, e onde se observa um estado de desorientação do design em relação aos parâmetros usados na concepção dos projetos, podemos entender essas estruturações como forma auxiliadora do processo de design, com relação a uma estruturação espacial pensada, proporcionando um aprendizado mais fácil, no que diz respeito à interação com o espaço, seja ele concreto ou virtual, e colocando a possibilidade de se estruturar ambientes, espaços, aparentemente *'inestruturáveis'*.

#### Referências

1. LAUREL, B., Computer as Theater, New York: Addison-Wesley, 1991.
2. ENCARNAÇÃO, J., SPIERLING, U., Digital Storytelling-Die naechste API Generationen fuer Multimedia-Anwendung, Darmstadt, Fraunhofer, 1998, [Disponível em: <[http://www.zgdv.de/distel/save\\_neu.html](http://www.zgdv.de/distel/save_neu.html)> 26-4-2004]
3. YATES, F., The Art of Memory, London: Pimlico, 1992. [Orig. 1966]
4. DELMINIO, G., L'idea del Teatro e altri scritti di retorica, Turin: Edizioni RES, 1990.
5. KELTY, C., The Memory Theater of Giulio Camillo, [Disponível em: <<http://kelty.rice.edu/375/lectures/camillo0212.html>> 25-4-2004]

