



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
INSTITUTO DE ARTES

Janaína Melo de Lima



Alice na Caverna: uma experiência
teatral com as tecnologias de captação
e projeção em cena

Brasília 2014



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
INSTITUTO DE ARTES

**Alice na Caverna: uma experiência teatral com as tecnologias de captação e projeção
em cena**

Janaína Melo de Lima

Brasília – DF
2014



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
INSTITUTO DE ARTES

**Alice na Caverna: uma experiência teatral com as tecnologias de
captação e projeção em cena**

Janaína Melo de Lima

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Arte.

Linha de Pesquisa: Culturas e Saberes em Artes Cênicas.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Luciana Hartmann.

Versão original.

Brasília – DF
2014



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
INSTITUTO DE ARTES

Autorizo a reprodução e a divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e de pesquisa, desde que citada a fonte, conforme exigências da editora.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de
Brasília. Acervo 1015840.

Lima, Janaína Melo de.

L732a Alice na Caverna : uma experiência teatral com as tecnologias de captação e projeção em cena / Janaína Melo de Lima. - - 2014.

130 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília,

Instituto de Artes, Programa de Pós - Graduação em Arte, 2014.

Inclui bibliografia.

Orientação: Luciana Hartmann.

1. Representação teatral. 2. Criatividade. 3. Tecnologia.

I. Hartmann, Luciana. II. Título.

CDU 792. 071



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
INSTITUTO DE ARTES

Dissertação de Mestrado avaliada pela seguinte banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Luciana Hartmann – (PPG-Arte/IdA/UnB) – (.../.../...)
Orientadora

Prof. Dr. Erlon Cherque Pinto – (PPGAdE/UFPB) – (.../.../...)
Examinador(a)

Prof.^a Dr. Roberta Kumasaka Matsumoto (PPG-Arte/IdA/UnB) – (.../.../...)
Examinador(a)

Prof.^a Dr. Alice Stefânia – (PPG-Arte/IdA/UnB) – (.../.../...)
Suplente

Dedicatória.

A minha mãe Vera Luce Melo de Lima.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos parceiros de jornada Amanda Ayres e Guilherme Carvalho pela generosidade, pela disposição e partilha de saberes e criatividade.

Agradeço a minha orientadora Luciana Hartmann pela confiança, pelos estímulos de autonomia e pelo norteamento na construção desta pesquisa.

Aos meus queridos colegas: Ângela Barcellos Café, Elisa Oliveira, Gisele Carmézz, Jonas Salles, Luzirene Rego e Tânia Gassen pelos olhos, ouvidos e abraços durante este processo de pesquisa. Aos demais colegas do grupo de estudo Imagens e(m) Cena coordenado pela professora Hartmann que contribuíram lendo e discutindo meus escritos.

Aos professores e professoras pelo privilégio de aprendizado nesta trajetória:

Daniela Favaro Garrossini, Fátima Aparecida dos Santos, Fernando Villar, Jorge Graça Veloso, Luciana Hartmann, Roberta K. Matsumoto, Virginia Tiradentes Souto, Rogério José Câmara.

E novamente aos professores: Fernando Villar, Luciana Hartmann, Roberta Matsumoto e Erlon Cherque Pinto pelas contribuições realizadas nas etapas de qualificação e defesa desta dissertação.

Aos colegas-pesquisadores-artistas:

Marta Moraes e Nina Orthof que generosamente contribuíram nas apresentações do exercício cênico.

Ao meu companheiro, amado Camilo Negri pelo cuidado, pelo amor e pela parceria.

A minha família que mesmo longe sempre esteve presente emitindo vibrações poderosas.

Aos amigos e amigas: Andréia Meinerz, Mauricio Manjabosco, Lorena Ferraz Cordeiro Gonçalves, Melissa Figueiroa, Renato Araújo, Carolina Ascal, Carina Camacho Álvarez, Lucila Rosa dentre outros que estiveram na torcida.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes da UnB e a CAPES pela oportunidade de imersão neste processo de aprendizado.

RESUMO

Este trabalho discute e relata a experiência de um processo criativo desenvolvido em um corpo coletivo que objetivou experimentar técnicas de atuação e composição de cenas utilizando as tecnologias da câmera filmadora digital e do projetor. A elaboração das cenas foi inspirada pelas leituras das obras *Alice no país das maravilhas*, *Alice através do espelho* de Lewis Carroll e o *Mito da Caverna* de Platão. Através do exercício cênico, busca-se examinar em que medida a atriz-agente se relaciona com as diferentes qualidades de presença geradas pela sua presença física com as tecnologias de captação e projeção ao vivo. Para tanto, a pesquisa, constrói, descreve e analisa o próprio processo criativo e seus desdobramentos com as linguagens da sombra e da telepresença.

Palavras-Chave: Teatro, Processo Criativo, Presença, Telepresença, Tecnologia.

ABSTRACT

Alice in the Cave: a theatrical experience with scene capture and projection technologies

This dissertation discusses and reports the experience of a creative process developed within a collective that aimed to experiment with performance techniques and scene composition using the technology of the digital video camera and the projector. The creation of the scenes was inspired by the books *Alice in Wonderland*, *Through the Looking-Glass* and *What Alice Found There* by Lewis Carroll, and Plato's *Allegory of the Cave*. The scenic exercise aimed to examine how the actor/agent relates to the different qualities of presence, created by her own physical presence with live scene capture and projection technologies. The research builds on, describes, and analyzes the creative process itself and how it unfolds in the languages of shadow and telepresence.

Keywords: Theatre, Creative Process, Presence, Telepresence, Technology

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Sombra e Projeção.....	27
Imagem 2 – Folder de divulgação	35
Imagem 3 – Primeira relação com projeção	56
Imagem 4 – Mão e Imagem 5 – Sombra e portal	58
Imagem 6 e Imagem 7 - Relação com a Sombra Telepresente ao Vivo (STPV)	60
Imagem 8, Imagem 9 e Imagem 10 - A Sombra autônoma (SPG).....	61
Imagem 11, Imagem 12 e Imagem 13 – Exercício de projeção no corpo	66
Imagem 14 e Imagem 15 – Sombra Telepresente Colorida (STPC).....	68
Imagem 16 – Mãos dadas com as sombras	45
Imagem 17 – Junção das sombras (STPC).....	45
Imagem 18 – O relógio.....	45
Imagem 19 – O buraco	45
Imagem 22 – videocenografia pelo <i>hangout</i>	45
Imagem 23 – Espetáculo Luis Antônio Gabriela	94
Imagem 24 – Espetáculo Julia (2012). Fonte: youtube.com.....	94
Imagem 25 – Espetáculo Havia - videocenografia.....	100
Imagem 26 – Foto do espetáculo Havia - estação <i>Kroma-key</i>	101

SUMÁRIO

Introdução.....	1
Um antes: da trajetória a uma nova experiência.....	7
1. O processo criativo: a experiência de criação e composição coletiva.....	11
1.1. A composição do corpo coletivo	11
1.2. Primeiras inspirações teóricas: o encontro com Alice e a Caverna.....	16
1.3. O ensaio em processo	23
1.4. Construção de visualidades:o mapeamento das técnicas para o trabalho com a duplicidade da imagem.....	30
1.5. Novo caminho, novo recorte	35
1.6. O roteiro técnico	41
2. Experiência de atuação e composição de técnicas e linguagens	46
2.1. Eu em busca de uma personagem: Alice.....	46
2.2. Eu sombra, eu telepresente	55
2.3. O trabalho com a projeção.....	64
2.4. Reflexões entre presenças e ausências.....	75
3. Experiência da pesquisa: breves encontros com teatro, cinema e novas tecnologia.....	81
3.1. Revisitando o passado	82
3.2. No rastro das fricções do teatro com as tecnologias contemporâneas.....	89
3.3. E no Brasil, algumas referências	93
3.4. Uma experiência semelhante, do lado, bem pertinho em conexão.....	97
CONSIDERAÇÕES DE UM PROCESSO EM PROCESSO.....	104
Referências Bibliográficas.....	108
Sites visitados/ referências de estudos	115

Introdução

Este trabalho investigativo é resultado de uma experiência de processo criativo com outros artistas pesquisadores e com as tecnologias do vídeo e do projetor. É um exercício de composição, de atuação e de produção de imagens. É experimentação, criação e reflexão dos caminhos escolhidos. É trânsito entre presenças e ausências. É, sobretudo, um compartilhamento de saberes, de dúvidas, de acertos, de tentativas, de reflexões e de criatividades.

O complexo desta investigação foi articulado no fazer e, segundo Dewey, “a arte é uma qualidade do fazer e daquilo que é feito” (2010, p. 380). Nesta compreensão, eu, Amanda Ayres e Guilherme Carvalho, trabalhamos sobre a esfera do fazer teatral, exercitando possibilidades de produção de imagens cênicas. Para tanto, organizamos um cronograma de trabalho dividido em etapas de leituras de textos e exercícios práticos de elaboração de imagens para a construção de cenas.

O teatro é em si uma arte coletiva e, de acordo com Grotowski (2011), é uma arte do encontro. Os artistas pesquisadores, citados acima, participaram de forma ativa na elaboração de conceitos e no desenvolvimento de técnicas de atuação e composição das imagens e cenas presentes neste estudo. Nossos encontros semanais aconteciam presencialmente em sala de ensaio e virtualmente por comunicação via internet. Tais formas de trabalho permitiram um compartilhamento amplo de experiências, referências, ideias, imagens e textos. Este processo é descrito no primeiro capítulo que segue esta escrita.

O conceito de cena na perspectiva de Pavis é identificado como “segmento temporal no ato, de sentido metafísico de acontecimento brutal e espetacular” (2011, p. 42). Na esfera teatral, optamos por trabalhar no que o autor chama de teatro de imagens, que se constitui de “encenação que visa produzir imagens cênicas” (2011, p. 383). Neste processo criativo, a elaboração das cenas está relacionada diretamente com a produção das imagens. Sobre presença cênica, interessa refletir, neste estudo, a respeito do contraste da presença física da atriz frente à virtualidade de sua imagem projetada com diferentes qualidades da própria presença cênica. Portanto, o processo criativo se deu pela prática de construção de cenas com a produção de imagens pela presença física mediada pelas tecnologias de captação e projeção ao vivo, ou seja, em mesmo instante.

A opção de investigar pelo viés do exercício cênico acontece pelo interesse de explorar as relações possíveis de agenciamento de ideias, experiências e continuidades em um processo criativo que não se esgota neste estudo. O termo processo remete a algo que visa às ações de criar, transformar, projetar, transformar. Segundo Pavis, o processo teatral é constituído de “ações ou acontecimentos” que se opõem a “estado e situação fixa” (2011, p. 306). Neste sentido, o processo foi o condutor das possibilidades de trabalho com diferentes aspectos sobre a presença cênica entre corpos físicos, máquinas e imagens projetadas. Da imbricação destas presenças surgiram as presenças da sombra e da telepresença, que identificamos como diferentes qualidades de presença cênica. Tal definição foi adotada pela observação dos efeitos visuais obtidos do agenciamento da presença física da atriz em interação com as ferramentas de captação, pelo recurso do vídeo e do projetor. Qualidade esta inserida no contexto de característica, de condição e de forma (ROAT, 2011). Presença cênica, neste estudo, corresponde ao que está visível em espaço teatral, ao que está exposto, portanto nosso processo foi conduzido a produzir com a presença física condições diferentes de estar presente cenicamente. Motivados pela ideia de experimentação e exploração, encontramos as linguagens da sombra e da telepresença como meio de refletir nosso processo. De acordo com Santaella (2003) e Oliver Grau (2007), a telepresença é uma presença que acontece na distância e no mesmo instante e, frequentemente, é mediada pela máquina, que pode ser computadores conectados a uma câmera transmitindo via internet.

Neste estudo, ousamos friccionar as linguagens das sombras com a linguagem da telepresença pela estética das imagens captadas e projetadas ao vivo e a certa distância. Tais reflexões, conexões e definições podem ser entendidas no segundo capítulo pela descrição do processo de trabalho com as técnicas de produção de imagens. De acordo com Meiches e Fernandes, “toda criação é carregada de uma técnica” (2007, p.138). Assim, nosso processo está inserido na criação de técnicas desenvolvidas para o agenciamento de diferentes linguagens artísticas que são primeiramente experimentadas nos ensaios e, após, analisadas nas discussões do coletivo.

A disponibilidade de experimentação em processo criativo tornou possível identificar a fusão de técnicas e linguagens em um trabalho com diferentes qualidades de presenças para investigar a produção de presença cênica e, neste prisma, averiguar as potencialidades das interações entre as imagens, presentes fisicamente e virtualmente. Outra questão importante neste estudo foi o desafio em construir imagens poéticas com

uma tecnologia mais simples, como a câmera filmadora digital e o projetor, em contrafluxo às tecnologias mais avançadas de nossa época para a elaboração de cenas com captação e projeção ao vivo de vídeos – por exemplo, a tecnologia da plataforma *streaming*, com a qual se pode transmitir via internet e em espaço cênico, vídeos capturados em tempo real. Tal plataforma mencionada tem sido uma possibilidade de interação do teatro com a linguagem da telepresença que coloca em cena atores em outro estado de presença, a virtual, normalmente projetados sobre uma tela.

A tela e os projetores, com muita frequência, podem ser vistos em produções teatrais da atualidade e podem ser utilizados para friccionar as fronteiras da presença e da ausência mediadas pelos aparatos tecnológicos. Tais fricções sugerem contrastes diferenciados tanto para o artista envolvido, que necessita se adaptar para interagir fisicamente com a projeção das imagens quanto a recepção (público) para receber tal proposta de encenação. Seja qual for a tecnologia usada como componente criador de significados em espaço cênico, de acordo com Ferracini, “tem que ser considerada como uma linguagem e construir uma dramaturgia própria” (2011, p. 145). O teatro na atualidade, ao meu ver segue buscando ainda, por meio de experimentações, a compreensão das fricções de diferentes linguagens em contexto cênico, construindo caminhos distintos para aprofundar o diálogo de um teatro híbrido que se utiliza da tecnologia de sua época para configurar uma nova escrita teatral.

No início do século XX, o teatro de vanguarda, assim chamado por estudiosos da história das artes por ter rompido com estruturas do teatro clássico, já experimentava as tecnologias de projeção em espaço cênico. Telas e projetores mudaram a perspectiva do espaço do palco, da dramaturgia, da composição junto ao trabalho do ator. Inclusive na área da atuação o papel do ator foi posto a prova de uma nova possibilidade de relacionar sua presença cênica à presença das imagens geradas pelas tecnologias de captação e projeção. O que mudou de lá para cá foi a tecnologia empregada. Hoje, temos à nossa disposição um aparato de tecnologias diversas e portáteis para a construção de cenas e ambientações por imagens poéticas. O contraste está na novidade deste período atual, século XXI, na concepção de um teatro virtual mediado pelas tecnologias de transmissão ao vivo, programas de computadores que possibilitam o trânsito do teatro pelo ciberespaço, em apresentações em tempo real em espaços diferentes.

Pensar o teatro na atualidade, quando a tecnologia digital está mais acessível e, conseqüentemente, bastante presente nas produções teatrais contemporâneas, leva a refletir

também sobre o ator predisposto a atuar junto às máquinas. Neste estudo, me arrisco como atriz de um processo criativo cujo foco foi a produção de imagens para construção de cenas. O exercício como meio de criação foi conduzido na perspectiva de diálogo com um teatro híbrido, misturando técnicas e linguagens no horizonte da composição, atuação e atualização das ações cênicas com as ferramentas escolhidas para o desenvolvimento do processo criativo.

O trabalho de atuação que abrange todo o complexo do experimento foi direcionado à técnica de improvisação que se relaciona com o exercício de composição ao vivo, no aqui e agora. Como atuar com minha presença, meu reflexo, eu comigo mesma, eu com a personagem. Como fruir com a personagem se estou com todas as atenções voltadas aos efeitos da projeção, como atuar com o operador dos equipamentos, como sincronizar as ações no contexto do teatro e tornar a minha imagem uma personagem de mim mesma? Como? Na tentativa de responder a tais questões, optei pela poética descritiva entrelaçada a teoria para refletir os caminhos trilhados neste processo de criação e investigação.

A descrição dos procedimentos, a exemplo da escolha das técnicas, das linguagens, das ferramentas, faz parte do trabalho de construção de um corpo coletivo que reflete na escrita e se divide em eu e nós. Eu porque ressalto a experimentação como atriz, atuando diante das tecnologias empregadas no estudo. Eu no relato da experiência da pesquisa que analisa os dados do processo criativo. Nós, no emaranhado campo das ideias e na produção de material cênico pelos encontros virtuais e fisicamente presenciais. Nós, pela ação conjunta de criação de métodos para o trabalho com o intuito de trocar habilidades, saberes e aprendizados para uma nova vivência criativa.

Esta investigação foi motivada pela curiosidade de averiguar as interferências da câmera filmadora digital e do projetor no processo de construção de cenas e no trabalho de atuação da atriz presente fisicamente com tais ferramentas. Neste contexto queríamos experimentar os possíveis contrastes e relações entre as diferentes qualidades de presença cênica. Para a elaboração das cenas partimos da presença física da atriz para a multiplicação da sua presença pela imagem projetada e enquadrada nos limites da tela. Para a introdução, haveria neste contraste entre teatro e mídias um impacto sobre a atuação no corpo do atuante? Importante frisar que este estudo não apresenta questões fixas e nem respostas definitivas sobre o trabalho de atuação com as tecnologias de captação e projeção, mas sim, compartilha os caminhos percorridos que expressam os meios pelos quais o trabalho foi desenvolvido e as reflexões derivadas do processo criativo. De acordo

com Ostrower (1987):

O caminho não se compõe de pensamentos, conceitos, teorias, nem de emoções – embora seja o resultado de tudo isso. Engloba, antes, uma série de experimentações e de vivências onde tudo se mistura e se integra e onde cada decisão e a cada passo, a cada configuração que se delineia na mente ou no fazer, o indivíduo, ao questionar-se, se afirma e se recolhe novamente nas profundezas do seu ser. (p. 75, 76).

O caminho percorrido nesta investigação engloba experimentações, vivências e questões que se apresentam em fase de amadurecimento. Questões que são explicitadas nesta escrita e que o leitor identificará na leitura dos capítulos. As questões estão direcionadas às reflexões da atuação e composição com as ferramentas tecnológicas, com as imagens projetadas e com a produção de diferentes qualidades de presença com a presença física em mesmo espaço cênico.

A trajetória do processo criativo encontra-se dividida em três etapas que comportam as fases de pré-produção referentes ao processo I; produção, processo II e pós-produção, processo III.

A pré-produção está inserida no primeiro capítulo em que apresentamos toda a organização do trabalho, desde o encontro com a equipe até a elaboração de roteiro técnico. Nesta etapa, a descrição engloba nossos primeiros impulsos criativos, surgidos das leituras do texto *O sujeito na tela*, de Arlindo Machado (2007), que nos levou a dialogar com as obras *Alice no país das maravilhas* (2002) e *Alice através do espelho* (2002), de Lewis Carroll, também com o Mito da Caverna, encontrado em *a República* (2006), de Platão. Destas obras extraímos fragmentos, que inspiraram a produção de imagens os quais denominamos “elementos provocadores”. O mapeamento das técnicas e linguagens experimentadas foram expostas de forma simplificada nos organogramas 1 e 2, ambos elaborados para demarcação do trabalho visual de composição com as imagens e as presenças. As associações e interconexões das linguagens e técnicas para elaboração das cenas são explanadas em roteiro técnico elaborado para o exercício cênico apresentado no *56º Cometa Cenas*, evento de extensão do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB). A descrição técnica, nesta escrita, está entrelaçada à teoria e visa esclarecer e aproximar conceitos. Portanto, tanto as dissertações dos companheiros Amanda Ayres (2013) e Guilherme Carvalho (2011), quanto os trabalhos de autores internacionalmente conhecidos como Roat (2011), Deleuze (2009), Bachelard (2001),

Pierre Lévi (1996), Merleau-Ponty (1999) e Patrice Pavis (2011), dentre outros, contribuem na composição teórica desta escrita.

O segundo capítulo se refere ao processo de produção do exercício cênico e aos procedimentos do trabalho de atuação com a personagem, com a linguagem da sombra, com a técnica de projeção, com a materialização das cenas mapeadas em roteiro técnico. A prática reflete o trabalho da atriz/atuante (eu) em relação às ferramentas câmera e projetor, que compõem as técnicas de captação e projeção ao vivo, e a atuação dos integrantes da pesquisa em composição com as máquinas e as imagens. Há um trânsito entre os sujeitos “eu” e “nós”, pois relato como foi a minha atuação no processo e como empregamos as relações de composição do coletivo. O capítulo dois, portanto, descreve “como” realizamos o agenciamento do material cênico levantado no processo criativo. Explico os procedimentos desenvolvidos para elaboração das técnicas referentes à proposta prática da pesquisa. Neste sentido, as descobertas possibilitadas pela mistura de linguagens do vídeo (captação de imagens) e da linguagem teatral (atuação) permitem à atriz envolvida, uma especificidade no processo de construção de personagens, que no capítulo dois será discutida pelo viés da minha própria experiência. Os autores que ajudam a compor as reflexões desta escrita são: Amaral (2007), Araújo (2005), Deleuze (2008), Fávero (2013), Ferracini (2002-2011), Grotovski (2011), dentre outros.

No terceiro capítulo, a descrição desta etapa se refere a um processo de pós-produção após exercício cênico. Trata-se de uma descrição de contexto investigativo e reflexivo com teorias e com grupos de teatro que foram associados, assemelhados e discutidos no exercício de composição desta escrita. Alguns artistas do século XX embasam a tentativa de compreender certas fricções das linguagens teatro, cinema e vídeo e possibilitam a averiguação de possíveis pontos de contatos com nosso experimento. Para assentar esta investigação teórica, optei por conduzir as reflexões nas características específicas quanto a espaço, narrativa, maquinaria e montagem. Conjuntamente, faço uma abordagem da produção do teatro contemporâneo brasileiro citando alguns espetáculos que trabalham com as tecnologias de vídeo e de projeção em cena. Apresento, também, a entrevista realizada com alguns dos integrantes da Cia B de Teatro e Mesa de Luz, de Brasília, que, juntos, realizaram o espetáculo *HAVIA* em 2013 explorando as relações entre ator, imagem, tecnologia e composição ao vivo. A estreia da peça ocorreu no mesmo período em que esta pesquisa estava sendo elaborada e tornou-se uma importante referência. As entrevistas realizadas com alguns membros do espetáculo permitiram a

ampliação das reflexões, pois foram encontradas semelhanças entre o nosso processo criativo e o trabalho realizado pelos artistas brasileiros. Esta terceira etapa, enfatiza a experiência de pesquisa científica composta pela escuta de outros pensadores, pesquisadores e artistas completando o aprendizado de entrelaçar dados refletidos por uma investigação de criação prática e teórica. Dentre os autores presentes no capítulo estão: Aumont (2009), Bertold (2008), Picon-Vallin (2011), Piscator (1970), Sanches (1999), Eisenstein (1990), Santaella (2003), Lehmann (2007).

Encerro as conexões e as reflexões dessa caminhada nas “considerações do processo em processo”, que encontra nesta investigação elementos de continuidade investigativa.

Assim, a pesquisa transitou entre o teatro e as artes do vídeo, buscando, de maneira interdisciplinar, averiguar suas interconexões para o desenvolvimento de um trabalho com diferentes linguagens poéticas e paradigmáticas friccionando presenças físicas, máquinas e imagens. O registro do exercício cênico pode ser conferido no endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=i8s2-93adfw>.

Um antes: da trajetória a uma nova experiência

Minha experiência com o teatro vem de longa data. Em Ijuí, cidade do interior do Estado do Rio Grande do Sul, atuei no grupo amador *Vir a Ser Teatro*, fundado nos anos 1990 por José Vicente Batista, popularmente conhecido por Juca, meu primeiro diretor e mestre. Esta informação é uma homenagem pelo simples fato de ser fundamental reconhecer tanto os mestres canônicos da história do teatro, quanto os guias da nossa experiência pessoal. Feita homenagem, sigo na descrição da minha trajetória, que reflete, em partes, a escolha do tema deste estudo.

Depois da passagem pelo teatro amador, fui para Porto Alegre, capital do estado, em busca de uma oportunidade profissional com as artes cênicas. Tal atitude me levou a trabalhar com teatro de sala, teatro infantil e teatro de rua, adquirindo assim experiências diferenciadas de atuação. O primeiro contato com as tecnologias de captação e projeção de imagens se deu de forma artística na graduação tecnológica em Produção Audiovisual de Cinema e Vídeo na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), entre 2006 e 2008. A experiência de estar atrás das câmeras, trabalhando com atores à frente

delas, despertou, naquela época, a curiosidade de pensar o trabalho de atuação na perspectiva do teatro utilizando tal ferramenta presente na e para composição de cenas.

Esta especulação reverberou na iniciativa de adentrar um processo reflexivo de pesquisa acadêmica, a fim de costurar as linguagens do cinema e do teatro. Motivada a ter uma experiência prática e reflexiva sobre o trabalho de atuação frente às novas tecnologias, ingressei na Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília (UnB), buscando somar minhas experiências anteriores a uma nova vivência, procurando, com isso, compartilhar caminhos e reflexões com outros colegas, pesquisadores em artes.

Como estou falando de experiência, acho pertinente dividir parte dela. No contexto de pesquisa, o processo se torna bastante dinâmico, culminando, inclusive, em mudanças de caminho. Foi o que aconteceu comigo. Minha ideia inicial de projeto para o mestrado era elaborar um experimento teatral de cinema ao vivo, com captação, edição e projeção em tempo real de espetáculo elaborado com base no roteiro do filme *A mulher de todos* (1969), de Rogério Sganzerla. O objetivo era investigar os pontos de contatos entre as linguagens do cinema marginal e do teatro, em diálogo com a *performance* na construção de espetáculo teatral. O projeto se tornou inviável pelo pouco tempo para o cumprimento do mestrado e, sobretudo, pela falta de recursos financeiros necessários para manter uma equipe de atores, editores, artistas. Tive de refazer escolhas, rever os desejos e, no centro disso, encontrar elementos-chave para seguir adiante com o anseio inicial de colocar ator, teatro e cinema, de alguma maneira, no mesmo espaço. Diante dessa situação, me comoveu dizer que o estudo sobre a relação teatro e cinema marginal foi adiado para um futuro imprevisível. Porém, de alguma forma, o projeto permanece presente na nova síntese teatro, ator e tecnologias de captação e projeção ao vivo, referentes nesta investigação em que se pretende criar e analisar os desdobramentos de um processo criativo.

Um artista, segundo Deleuze (1999), cria não apenas pelo prazer de criar, mas pela necessidade. E a necessidade me levou a criar um processo em que eu fosse a protagonista da cena, duplamente, como atriz e como pesquisadora. Atenho-me a refletir sobre o decurso criativo nesta pesquisa na observação do meu próprio processo criativo como atriz e como agente da pesquisa. Agente significa aquele que age, que atua, que trabalha, que opera, que executa, que realiza uma ação. Dessa forma, me propus a operar uma investigação colocando-me a serviço do experimento como atriz, como artista em processo de descobrimento, deslumbramento e criação.

Tendo como foco o processo (em todo o seu conjunto) como metodologia de pesquisa, é importante anunciar que esta compreensão foi sinalizada pelo professor Fernando Villar, da UnB. Ao compor minha banca de qualificação, Villar sugeriu a leitura do artigo da pesquisadora Tânia Brandão “Artes cênicas: Por uma metodologia da pesquisa Histórica”, em que ela diz: “o método é a pesquisa em si” (2006, p.105). Em meu entendimento, a investigação carrega em si uma carga de experimentação relevante para compreender os caminhos de um processo criativo. Entendo que o trabalho de investigação é permeado pelo desejo que repercute na curiosidade. A curiosidade opera de maneira intuitiva, especuladora, trafegando na trilha da dúvida, e é por esta que todo o processo de aprendizagem se materializa no exercício de criação. A investigação se estabelece nas ações de experimentar, analisar, comparar e duvidar. O artista investigador quer criar, o artista quer ser visto, ouvido e sentido. Neste aspecto é que a experimentação se torna caminho imprescindível em processo de pesquisa. O artista pesquisador emprega na experiência criativa valores estéticos e afetivos. O artista quer criar. E pra criar “o artista-pesquisador vai buscar um referencial próprio, que permita explicitar os paradigmas de sua investigação, ciente de que a arte é um campo próprio, distinto da ciência e da filosofia, com conteúdo próprio” (SAMPAIO, 2011, p. 47).

O material de conteúdo próprio enfatizado pelo pesquisador Sampaio se relaciona à constatação da professora pesquisadora Fróes (2012) de que arte e ciência são processos de criação de conteúdos concretos e subjetivos. Portanto, creio que, na pesquisa em artes a base para a criação está fortemente ligada à intuição do artista pesquisador. É por meio dela que o artista vai dirigir seu processo investigativo, principalmente quando ele se torna também seu próprio observador. Eis meu caso: atriz agente de uma experimentação em processo. Também segundo Sampaio (2011), a pesquisa feita no campo do processo criativo normalmente se caracteriza por construir o seu objeto de investigação. Assim, durante o próprio processo, o artista pesquisador cria as possibilidades e as associações necessárias à compreensão de sua obra e de seu caminho de estudo. O artista e a obra se relacionam de maneira dinâmica. Um afetando o outro. A cada encontro com a obra, a cada ensaio, a cada verificação do material registrado e a cada contato com as literaturas correspondentes, percepções intuitivas são despertadas no próprio processo de concepção criativa. A intuição é a matéria-prima do artista criador, investigador. As respostas estão no próprio processo. Às vezes, inexitem respostas, mas problematizações a cerca do

experimentado. A prática da escrita é também uma ação criativa. Agenciar as informações, as associações e todo o arsenal reflexivo de possibilidades requer uma dose de criatividade.

O filósofo e educador John Dewey (2010), ao refletir sobre o conceito de experiência, usa como metáfora o exemplo do homem que ao erguer uma pedra sofre, inevitavelmente, os efeitos do peso e da forma. Esta experiência delimita a ação seguinte. Por estarmos constantemente sujeitos aos impactos de uma experiência, precisamos perceber que as ações e suas consequências estão interligadas à percepção dos erros, das desistências e, claro, dos acertos. Assim a compreensão deste estudo se assemelha a ação de levantar uma pedra, particularmente, me senti erguendo uma pedra chamada de processo criativo, e pela descrição é que reflito os efeitos do seu peso e de sua forma para identificar a experiência. O resultado se configura na análise do próprio processo criativo e seus desdobramentos.

Esse desejo de criar que nos permite explorar, experimentar, que nos mobiliza e que estimula os afetos e os encontros, me aproximou de outros artistas pesquisadores desejosos de experimentações, os quais se somaram à minha pesquisa e possibilitaram mudanças no caminho previamente delineado, mencionado ainda no início desta introdução.

Ressalto que as mudanças ocorridas durante a fase inicial da pesquisa trouxeram a compreensão de absorver a tecnologia do vídeo para a cena e continuar com a experimentação de composição de imagens captadas e projetadas em tempo real, com o ator ao vivo em cena (característica do teatro). Neste sentido, o cinema ainda continua de alguma forma presente como meio para compreender as potencialidades do vídeo e a construção de imagens para a tela em consonância com o espaço teatral. A utilização de câmera digital portátil e de um retroprojetor para a construção de imagens para as cenas permitiu concretizar um desejo de criar e refletir uma nova possibilidade de atuação com as fricções de diferentes linguagens em diálogo com a produção teatral contemporânea.

Para finalizar por se tratar de uma pesquisa calcada no processo criativo e seus desdobramentos, creio que o leitor pesquisador, curioso sobre as imbricações do teatro quanto à construção de cenas e ao trabalho de atuação com as tecnologias de captação e projeção de imagens ao vivo em cena, possa encontrar aqui contribuições relevantes. Boas experiências.

O Processo Criativo I: A Experiência de Criação e Composição Coletiva



"A arte é uma qualidade do fazer e daquilo que é feito. (...). A obra ocorre quando um ser humano coopera com o produto de tal modo que o resultado é uma experiência apreciada por suas propriedades libertadoras e ordeiras". DEWEY

1. O processo criativo: a experiência de criação e composição coletiva

“A arte é uma qualidade do fazer e daquilo que é feito. [...] A obra ocorre quando um ser humano coopera com o produto de tal modo que o resultado é uma experiência apreciada por suas propriedades libertadoras e ordeiras.”

John Dewey

“Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar.”

Fayga Ostrower

A experimentação do processo criativo neste capítulo está ordenada pela descrição dos caminhos escolhidos para a criação e a composição de cenas. O trabalho de cooperação da equipe mobilizou-se na ação, ou seja, no fazer e na observação do que foi feito para a construção de significados pelas imagens produzidas em experimentação de técnicas e linguagens na criação de exercício cênico. O fluxo inicial do processo se materializou no encontro de parceiros de trabalho, na fusão de experiências pessoais e no desejo de criar e investigar as fricções das artes cênicas com as tecnologias de produção de imagens. Neste encontro de desejos se insere também o encontro com leituras que inspiraram a criação das cenas e que conduziram o trabalho técnico do processo criativo. Nesta etapa a qual configuramos como a pré-produção ou a preparação do exercício cênico, o sujeito "nós" conduz a forma da escrita. Compartilhamos, portanto, nossos encontros, nossas leituras, nosso mapeamento de ideias, linguagens e técnicas, nossos recortes, nossas associações articuladas em organogramas e reforçadas no roteiro técnico. Trabalhamos a experimentação das ferramentas tecnológicas em relação à presença física criadora dos agentes desta investigação sobre atuação, composição, captação e projeção de imagens ao vivo em cena.

1.1. A composição do corpo coletivo

“A arte é um estado de encontro.”
Nicolas Bourriaud

“A essência do teatro é o encontro.”
Grotowski

Encontro significa o ato de chegar e conjunção. Conheci Amanda Ayres em um encontro rápido nos corredores da UnB. Algum tempo depois, no congresso da ABRACE,¹ conversamos sobre nossas pesquisas de mestrado e sua parceria com o artista pesquisador Guilherme Carvalho em trabalhos sobre teatro e tecnologia. Na época, ela estava concluindo sua dissertação de mestrado *Processo criativo e atuação em telepresença na formação de professores de teatro* (2013) e já possuía em sua bagagem, portanto, algumas práticas com mediação tecnológica.

Amanda indicou a investigação de Guilherme Carvalho como possibilidade de diálogo com meu estudo. Na dissertação intitulada *A telepresença do ator na montagem Teatral "Pitomba on line"* (2011), Guilherme pesquisou o trabalho do ator e a utilização da telepresença no espaço cênico. Embora minha investigação não estivesse voltada aos estudos da telepresença, considerei interessante a possibilidade de dialogar com os artistas pesquisadores para compartilhar e discutir o meu trabalho, que estava em fase inicial, ainda sem parceiros para desenvolver a experiência prática do processo de criação e atuação frente às tecnologias de captação e projeção ao vivo.

Alguns meses depois, nos reunimos para conversar sobre os nossos estudos e a possibilidade de estreitar nossos laços por meio de uma investigação criativa. O meu objetivo de estudar o processo de atuação com tecnologias de captação e projeção ao vivo alimentou o desejo desses artistas pesquisadores em construir um novo processo criativo em que pudessem, também, qualificar suas práticas de pesquisa em nova experiência.

Segundo Dewey, "em uma experiência, o fluxo vai de algo para algo. À medida que uma parte leva a outra e que uma parte dá continuidade ao que veio antes, cada uma ganha distinção em si" (2010, p. 111). Fluxo, continuidade e distinção são partes do caminho para desenvolver um processo criativo dentro de um coletivo, na medida em que cada indivíduo se permite tráfegar por territórios desconhecidos, o território do outro *desejante*. Neste sentido, nos movemos em direção ao compartilhamento dos nossos desejos individuais, que permeavam os interesses de pesquisa, a fim de construirmos um processo criativo do qual o resultado fosse, além de novo, reflexo das experiências adquiridas anteriormente e aprimoradas no contexto de experimentação, criação e investigação.

Zourabichvili enfatiza que o desejo nasce de fora para dentro pelo encontro e atrelamento das implicações e das afeições. Por ser "explorador, experimentador, o desejo vai de efeito em efeito, ou de afecto em afecto, mobilizando os seres e as coisas não para si

¹ Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas.

mesmos, mas para as singularidades que eles emitem e que ele destaca" (2004, p. 36). Neste processo de pesquisa e de produção artística, o desejo se mobiliza em afetos e efeitos em um corpo coletivo.

O corpo é entendido como lugar onde o fluxo de criação se manifesta. Aqui, o corpo é o conjunto de possibilidades acopladas que se movimentam coletivamente em mútua colaboração e cada integrante é uma célula criadora. O corpo representa para nós o meio pelo qual o devir² acontece e as subjetividades se revelam. É o lugar de fluxo e de intensidades (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

Merleau-Ponty faz uma leitura do corpo como sendo um meio pelo qual os indivíduos se relacionam com o mundo e com as pessoas. Para o filósofo, "o corpo é nosso meio geral de ter um mundo" (2006, p. 203). Nesta investigação, o corpo se reconfigurou como meio e também como lugar das nossas experiências a fim de descobrir possibilidades de trabalho com o corpo mídia (ferramentas tecnológicas), com o corpo físico (presente fisicamente) e com o corpo subjetivo (das ideias) na construção de um corpo coletivo (conjunto de pessoas). Portanto o corpo coletivo é o meio pelo qual acoplamos outros corpos no devir do processo criativo que se configurou como meio pelo qual nos relacionamos com o mundo da criação.

Partindo dessa compreensão, este corpo coletivo teve seu início de trabalho em 22 de fevereiro de 2013 se estruturando e dividindo as funções para que atingíssemos um resultado prático com técnicas de composição e atuação frente às tecnologias de projeção e captação ao vivo. Amanda Aires e Guilherme Carvalho orientaram o meu trabalho de atriz na atuação com as ferramentas tecnológicas: projetor e câmera filmadora digital e coletivamente trabalhamos na elaboração das cenas. A investigação teve como objetivo experimentar técnicas³ de composição com diferentes qualidades de presença cênica por meio da presença física em relação aos efeitos provocados pela articulação das tecnologias de captação e projeção. A qualidade de "ao vivo" se estabeleceu na prática do exercício de composição em que juntamos os equipamentos tecnológicos com as presenças físicas dos integrantes da equipe diante ou atrás das máquinas, agindo no mesmo instante para compor

² "Devir é nunca imitar, nem fazer como, nem se conformar a um modelo, seja de justiça ou de verdade. [...] Pois à medida que alguém se transforma, aquilo em que ele se transforma muda tanto quanto ele próprio. Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, de núpcias entre dois reinos." (ZOURABICHVILI, 2004, p. 27).

³ Na definição encontrada em *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*, técnica significa conjunto de processo de uma arte, maneira ou habilidade especial de executar e fazer algo. (CUNHA, 2000, p. 759).

em conjunto. A composição, neste aspecto, está conectada ao ato de criar com as ferramentas, com as ideias, com as percepções e com a habilidade técnica de cada um, desenvolvida em processo criativo.

O conceito de técnica neste estudo se associada ao processo de composição com os instrumentos corporais (corpo físico), mecânicos (máquinas) e intelectuais (referências textuais, percepções, subjetividades) reunidos em investigação de criação em conjunto. Portanto, a técnica é o próprio processo de experimentação em que os meios escolhidos se tornam a razão do ato de criar. Para Ostrower (1987), o ato de criar está conectado à ação de dar forma a alguma atividade, seja no campo das artes, seja no das ciências, ou em qualquer outro. Para a autora, criar

[...] é poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo de atividade, trata-se, nesse "novo", de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar. (p. 9).

No processo coletivo, ou seja, com um grupo de pessoas, a ação de formar se torna a soma de possibilidades que, primeiramente imaginada por cada um, se estabelece em uma perspectiva de formação de algo novo pelo compartilhamento de saberes. Adquire, portanto, uma qualidade de criação pela cooperação de todos os envolvidos. Neste estudo, o processo criativo se configura na ideia do criar pelo viés da experiência, pela partilha de vivências e no campo da coletividade pela colaboração para dar forma ao processo criativo.

O processo criativo nesta pesquisa não está fundamentado nos conceitos de processo coletivo e processo colaborativo, bastante debatidos, atualmente no Brasil por pesquisadores que apresentam estudos mais específicos quanto a história destas práticas.⁴ Cabe frisar que reconhecemos o processo colaborativo de acordo com a pesquisadora Adélia Nicolete como meio de trabalho de "autoria compartilhada por todos" (2002, p. 321). Tal definição se aproxima do nosso processo de trabalho, em que todos os integrantes são autores das práticas e associações do processo criativo. Entendendo que o teatro é em sua essência uma prática que acontece no coletivo, mas aqui, cabe explicar que encontrei o

⁴ Cabe reforçar que não nos aprofundaremos nos dados históricos e cronológicos que asseguram tais procedimentos em grupos teatrais, pois fugiríamos do foco desta descrição. Ressaltamos que, atualmente, existe um vasto número de pesquisas elaboradas sobre as práticas de criação coletiva e criação colaborativa, as quais podem ser encontradas em artigos de pesquisadores brasileiros tais como Sílvia Fernandes (2000), Adélia Nicolete (2002, 2005), Miriam Rinaldi (2006), Luis Alberto Abreu (2004), Antônio Araújo (2006), apontados em bibliografia nesta dissertação.

sentido de cooperação muito presente em nossa dinâmica de trabalho, em que os envolvidos operaram em conjunto as ações para desenvolver o processo criativo de composição e atuação com as técnicas experimentadas. Portanto, a criação que se forma de maneira coletiva na realização do processo criativo pela forma colaborativa na condução e construção do trabalho faz desta pesquisa um processo cooperativo conduzido pela partilha de experiências e responsabilidades em um “corpo coletivo”.

Nesse sentido, a noção de corpo coletivo reconhece o processo criativo como espaço de trocas em que os verbos compartilhar, experimentar, cooperar, operar, articular, criar são conjugados para organizar e compor técnicas de trabalho.⁵ As técnicas estão entrelaçadas ao agenciamento das linguagens do vídeo e do teatro, aos exercícios de atuação e composição a partir das ferramentas tecnológicas para a elaboração das cenas. A atuação, no contexto desta investigação, está associada aos verbos influir e atualizar, pois observamos que o trabalho com as tecnologias necessitam de ações específicas do corpo físico dos atores com o corpo físico das máquinas. A composição está diretamente ligada às ações de formar, de agenciar e de elaborar relações possíveis entre as técnicas e as linguagens utilizadas na pesquisa do processo criativo.

Para tanto, eu, Amanda e Guilherme trabalhamos na intenção de construir um processo em que todos os integrantes fossem agentes criadores e compositores, ativos em todo o conjunto da experimentação prática, pois o sentido de agente está associado à figura de quem opera e age. Assumimos como método inicial o exercício de agrupar nossas experiências, organizar nossos desejos e construir uma nova possibilidade de trabalho em corpo coletivo de maneira cooperativa.

O trabalho se desenvolveu, em grande parte, na sala B151 do Departamento de Artes Cênicas da UnB, das 18 horas às 20 horas e 40 minutos (período em que a luminosidade externa não prejudicava nossa experimentação), as terças e quintas-feiras, entre os meses de fevereiro e julho de 2013, totalizando aproximadamente 180 horas de encontros presenciais. Ressaltamos, também, que realizamos muitos encontros virtuais, telepresenças (à distância, em tempo real), utilizando a internet como ferramenta do processo criativo. Além dos encontros via *Skype* e *Hangout*,⁶ criamos uma página no

⁵ Segundo MERLEAU-PONTY (2006), o espaço não está restrito ao ambiente real ou lógico em que as coisas se dispõem, mas se relaciona também com o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível.

⁶ O *Skype* e *Hangout* são *softwares* de comunicação *on line* que permitem chamadas de voz e vídeo, envio de mensagens via *chat* e compartilhamento de arquivos em tempo real.

*Facebook*⁷ (fechada ao grupo) para compartilhamento de textos, imagens, vídeos e impressões. Portanto, a definição de diferentes qualidades de presença se insere no próprio processo criativo em que agregamos a criação virtual concomitantemente à materialização física das técnicas de composição em ensaio. Dessa forma, nosso processo foi mobilizado por leituras de textos, de obras literárias, pela organização das ideias, pela experimentação na prática e pela investigação por meio do registro audiovisual das impressões que a experiência fornecia.

Antes de adentrar na sala de ensaio e explicar os agenciamentos feitos para a composição de cenas, quero compartilhar os processos de leituras que realizamos e que inspiraram as composições de imagens que, posteriormente, viraram cenas. No tópico seguinte, será feita uma breve passagem pelo universo metafórico das associações literárias e pelos elementos provocadores extraídos dos textos para as composições das possibilidades de juntar todos os corpos do trabalho.

1.2. Primeiras inspirações teóricas: o encontro com Alice e a Caverna

Começamos nosso trabalho em sala de ensaio com a leitura do texto de Arlindo Machado intitulado “De volta a caverna” (2007), sugerido por Amanda Ayres, que considerou o texto importante por trazer uma leitura do mito da caverna de Platão em relação à realidade, ao virtual e à imersão, assuntos presentes nas artes da atualidade e que sombreavam nossos interesses de estudo.

Neste texto, Arlindo Machado (2007) reflete:

A primeira ideia da caverna é o isolamento, a separação de um dentro e um fora, um virtual e um atual, que definiriam a dicotomia da aparência e da essência. Habitualmente, isso que chamamos de "realidade virtual" é uma espécie de simulação computadorizada do espelho de Alice: do lado de cá fica o "mundo real", mas quando se atravessa o espelho, pode-se entrar temporariamente num universo imaginário, onde acontecem coisas não necessariamente permitidas do lado de cá. (p. 188).

A leitura do texto de Arlindo Machado (2007), especialmente no fragmento citado acima, nos levou à aproximação com o "Mito da Caverna" de Platão.⁸ O capítulo VII narra um diálogo entre Gláucon, Sócrates e Adimato sobre a visão do mundo de homens que desde sua infância são acorrentados e imobilizados em uma caverna tendo como única

⁷ *Facebook* é um *site* de relacionamento e de serviços em rede social.

⁸ O mito da caverna, também conhecido como “Alegoria da Caverna”, é uma parábola contada por Sócrates e relatada por Platão em *A República VII*. Ver em *A República*, 2006, p. 267.

perspectiva de realidade as imagens das sombras refletidas nas paredes. O mundo que conheciam era produzido pelas silhuetas desenhadas pela brecha de luz nas paredes da caverna. Platão (2006) descreve a caverna da seguinte forma:

Imagina homens que estão numa morada subterrânea, semelhante a uma forna, cujo acesso se faz por uma abertura que abrange toda a extensão da caverna que está voltada para a luz. Lá estão eles, desde a infância, com grilhões nas pernas e no pescoço de modo que fiquem imóveis onde estão e só voltem o olhar para a frente, já que os grilhões os impedem de virar a cabeça. De longe chega-lhes a luz de uma fogueira que arde num local mais alto, atrás deles, e, entre a fogueira e os prisioneiros, há um caminho em aclave ao longo do qual se ergue um pequeno muro semelhante ao tabique que os mágicos põem entre eles e os espectadores quando lhes apresentam suas habilidades. (p. 267).

Na obra, Platão instiga ainda a imaginação do que ocorreria se um dos prisioneiros fosse libertado e descobrisse o real mundo fora da caverna, e, após, retornasse para a caverna para relatar o que havia visto. A provocação deste diálogo está na sugestão de que este prisioneiro libertado não teria dos outros prisioneiros a confiança de que seu relato fosse verdadeiro, pois só acreditavam no que viam e naquela realidade absorvida coletivamente.

A perspectiva constitutiva da alegoria da “Caverna de Platão” está na divisão do ser entre aparência e essência, realidades sensíveis e legíveis representadas pela manipulação das sombras e seus efeitos. Tal perspectiva nos propiciou a ressignificação do lugar da caverna como lugar de invenção, de imaginação, e a relação com as sombras como a possibilidade técnica a ser experimentada em sala de ensaio. A técnica desenvolvida para o trabalho da sombra será apresentada no segundo capítulo.

A ressignificação da caverna conectou-se ao lugar em que o processo criativo aconteceria. Ou seja, se configurou para nós como o lugar de invenção das possibilidades de trabalho com a leitura de imagens e com a manipulação dos recursos tecnológicos. Tais imagens estimularam o próprio processo de criação de simulacros que serviram para a construção e a ambientação das cenas. A concepção de simulacro está diretamente ligada à elaboração de imagens que condizem com as releituras e reconfigurações dos símbolos. Neste caso específico do trabalho imagético, o simulacro é entendido como meio de tornar as imagens abstratas em realidades possíveis para a cena. O símbolo aqui é a caverna e é o lugar onde acontece o simulacro. Segundo Baudrillard (1981), o simulacro acontece na "colisão" das diferentes representações de um objeto que pode estar presente na adaptação ou na representação de si mesmo, de forma semelhante, não necessariamente igual. Neste

aspecto, a leitura alegórica da caverna foi conectada ao lugar onde o simulacro acontece pela colisão entre o real e a ilusão para criar realidades possíveis para a cena. A colisão de ideias e imagens provoca não apenas efeitos semelhantes, mas também gera diferenças no imaginário de cada um.

Retornando às leituras que nos inspiraram, o texto de Machado (2007) nos remeteu também às obras de Lewis Carroll.⁹ Em *Alice no país das maravilhas*, a narrativa relata um momento do sonho de uma menina que, ao adormecer no colo de sua irmã, entra na toca do coelho. Lá, ela vive um mundo de fábula em que os animais falam e seu corpo muda de tamanho diversas vezes. Já em *Alice através do espelho* a personagem interage com seres fantásticos que habitam um lugar dentro de parte do espelho. Alice, em ambas as obras, é apresentada como uma menina curiosa, aventureira, rodeada de questionamentos e autopunições, de medos e coragens, de associações da realidade pela imaginação. Uma personagem em processo de transformação e mutação. Foi no contato com as aventuras de Alice que encontramos o *leitmotiv* do nosso processo criativo e interligamos nossos desejos de criar e investigar.

A experiência da leitura permitiu que adentrássemos nosso desejo de construir um processo experimental utilizando técnicas e linguagens misturadas para a produção de imagens e cenas. Percebemos que havia muitas possibilidades de criação e ressignificação da aventura imaginativa de Alice em nosso processo, pois, além de fornecer diversos elementos visuais, poderíamos trabalhar apenas com uma atuante em cena. Essa compreensão possibilitou ampliar os caminhos de investigação, para que eu pudesse observar de dentro do experimento os reflexos de atuação frente às tecnologias de captação e projeção. Como éramos três pesquisadores apenas, decidimos dividir as atuações para termos percepções diferenciadas do desenvolvimento do processo e, neste sentido, podermos expandir nossas experiências em outras escritas. O trabalho de atuação com a personagem, com as técnicas e linguagens está descrito e passa por reflexão no segundo capítulo.

Escolhemos inicialmente fragmentos das duas obras de Carroll para construirmos os argumentos das imagens e a partir delas elaborarmos cenas. Listamos as imagens que queríamos experimentar e as identificamos como “elementos provocadores”. Assumimos

⁹ Lewis Carroll, nome completo Charles Lutwidge Dodgson, inglês (1832-1898), romancista, poeta e matemático britânico. Como escritor obteve reconhecimento com as obras infantis *Alice no país das maravilhas* (1865) e *Alice através do espelho* (1872). Ambas contam as aventuras de uma menina chamada Alice pelo mundo do fantástico. *Alice no país das maravilhas* tornou-se uma obra de sucesso universal, tendo sido traduzida em inúmeras línguas.

tal denominação porque não trabalharíamos com a obra na íntegra. As escolhas de alguns elementos assumiram a função provocativa para construirmos um processo criativo exercitando nosso potencial de releitura e criação de novas possibilidades de agenciamento de metáforas com os recursos de produção de imagens. Trabalhamos com os “elementos provocadores” associando-os ao nosso processo criativo e investigativo, que se percebeu transitando entre devaneios, quedas, transformações, incertezas e invenções. Assim como a personagem Alice, nos encontrávamos em um universo fantástico, sujeitos às transformações e abertos aos encontros provocados pela imaginação.

Organizei a seguir os elementos provocadores acompanhados de alguns fragmentos das obras de Carroll que melhor descrevem as escolhas do coletivo e que se relacionam também com o meu processo de atuação com a personagem, assunto que abordarei no segundo capítulo.

a) *Sobre o devaneio de Alice, sua curiosidade e o encontro com o coelho*

Não havia nada de muito extraordinário nisso, também Alice não achou muito fora do normal ouvir o Coelho dizer para si mesmo "Oh puxa! Oh puxa! Eu devo estar muito atrasado!" (quando ela pensou nisso depois, ocorreu-lhe que deveria ter achado estranho, mas na hora tudo parecia muito natural); mas, quando o Coelho tirou um relógio do bolso do colete, e olhou para ele, apressando-se a seguir, Alice pôs-se em pé e lhe passou a ideia pela mente como um relâmpago, que ela nunca vira antes um coelho com um bolso no colete e menos ainda com um relógio para tirar dele. Ardendo de curiosidade, ela correu pelo campo atrás dele, a tempo de vê-lo saltar para dentro de uma grande toca de coelho embaixo da cerca. (CARROLL, 2002, p. 13).

b) *Sobre a queda*

Por um trecho, a toca de coelho seguia na horizontal, como um túnel, depois se afundava de repente, tão de repente que Alice não teve um segundo para pensar em parar antes de se ver despencando num poço muito fundo. Ou o poço era muito fundo, ou ela caía muito devagar, porque enquanto caía teve tempo de sobra para olhar à sua volta e imaginar o que iria acontecer em seguida. Primeiro, ela tentou olhar para baixo e compreender para onde estava indo, mas estava escuro demais para ver alguma coisa [...]. (CARROLL, 2002, p. 14).

c) *A transformação*

Fazia tanto tempo que nem se aproximava do tamanho certo que, no começo, aquilo pareceu bastante estranho; mas se acostumou e alguns minutos depois, começou a conversar consigo mesma como de hábito. Pronto, metade do meu plano está cumprida! Como todas essas mudanças desorientam! Nunca sei ao certo o que vou ser de um minuto para outro! (CARROLL, 2002, p. 89-90).

d) *Conselho de uma lagarta*

- Quem é você?.

- [...] Eu – eu não sei muito bem, Senhora, no presente momento – pelo menos eu sei quem eu era quando levantei esta manhã, mas acho que tenho mudado muitas vezes desde então. [...] "Eu não posso explicar-me, eu receio, Senhora", respondeu Alice, "porque eu não sou eu mesma, vê? [...] porque eu mesma não consigo entender, para começo de conversa, e ter tantos tamanhos diferentes em um dia é muito confuso. [...] Um lado irá fazê-la crescer e o outro irá fazê-la diminuir. Um lado do quê? Outro lado do quê?", pensava Alice consigo mesma. (CARROLL, 2002, p. 74-83).

e) *A casa do espelho*

Bem, se você ficar só ouvindo, sem falar tanto, vou lhe contar todas as minhas ideias sobre a Casa do Espelho. Primeiro, há a sala que você pode ver através do espelho, só que as coisas trocam de lado. [...] O que você acha de morar na casa do espelho? Oh, Kitty, como seria bom se pudéssemos atravessar para a Casa do Espelho! Tenho certeza de que nela, oh! há tantas coisas bonitas! Vamos fazer de conta que é possível atravessar para lá de alguma maneira. Vamos fazer de conta que o espelho ficou todo macio, como gaze, para podermos atravessá-lo. Ora veja, ele está virando uma espécie de bruma agora, está sim! Vai ser bem fácil atravessar... (CARROLL, 2002, p. 237- 238).

Tínhamos, então, dois estímulos: Alice e a Caverna. Duas possibilidades para desenvolvermos no processo criativo a ressignificação de metáforas encontradas nas leituras. Encontramos nos elementos provocadores caminhos para refletir sobre aspectos do real, do virtual, do tempo, do espaço, da memória, do passado, do presente, do futuro, da imersão, da imaginação, da transição, do simulacro, questões que estavam presentes em nossas discussões e em nossos desejos de investigação. Na tentativa de interligar todo o complexo desejoso reflexivo e de visualizar as relações possíveis, compomos os elementos provocadores com as seguintes inspirações:

- O devaneio: Se relaciona com o tempo, com o espaço, com a memória, com o passado, o presente e o futuro, que se conectam à realidade, à imaginação e ao virtual.

- A queda: Tempo de passagem, de transição, de trânsito que permite o deslocamento de realidades produzidas em estado de devaneio, sonho e vertigem.¹⁰ "A queda deve ter todos os sentidos ao mesmo tempo: deve ser simultaneamente metáfora e

¹⁰ "Trata-se de um campo semântico que remete à sensibilidade, ao corpo e às paixões. Assim, fala-se em vertigem produzida pela fome, pela sede, por variadas doenças, pela febre, mas também pelo excesso passional (o ciúme, a ira violenta), e, ainda, pelo fenômeno estético, no qual as fronteiras usuais de sujeito e objeto se deslocam e se estranham." (ALVES JUNIOR, 2003, p. 320)

realidade" (BACHELARD, 2001, p. 93). A queda como transição do real para o imaginário, para o virtual.

- O espelho: Lugar de passagem; travessia, portal entre duas realidades, dentro (a imaginação) e fora do espelho (o mundo real). Espaço de reconhecimento pelo reflexo projetado. Lugar de contato com o duplo, com a autoimagem. Lugar de interação com as qualidades de presença geradas pelo vídeo, pela sombra e pela telepresença.

- Caverna: Lugar e espaço do imaginário, da memória, onde todas as projeções acontecem. Onde o real, o virtual e a ilusão se manifestam pelas relações de todas as presenças. Espaço de imersão. Lugar de confinamento pela imaginação. Utilizamos como dispositivo¹¹ a alegoria da caverna de Platão para configurar e elaborar códigos que permitissem as transições do real¹² e do imaginário para a construção de cenas que exprimissem o estar dentro e o estar fora da caverna. A caverna se tornou, para nós, espaço e lugar de regresso, não à ignorância do mundo (Platão), mas a um estar no mundo imaginário.

As associações desenvolvidas acima correspondem ao objetivo de visualizar possibilidades de construir relações entre técnicas e linguagens destacadas no horizonte da pesquisa e que inicialmente orbitavam nosso processo imaginativo. Segundo Fayga Ostrower (1987), as associações

[...] compõem a essência de nosso mundo imaginativo. São correspondências, conjecturas evocadas à base de semelhanças, ressonâncias íntimas em cada um de nós com experiências anteriores e com todo um sentimento de vida. As associações nos levam para o mundo da fantasia (não necessariamente a ser identificado com devaneios ou com o fantástico). Geram nosso mundo de imaginação. Geram um mundo experimental, de um pensar e agir em hipóteses – do que seria possível, se nem sempre provável. O que dá amplitude à imaginação é essa nossa capacidade de perfazer uma série de atuações, associar objetos e eventos, poder manipulá-los, tudo mentalmente, sem precisar de sua presença física. (p. 20).

Conforme Ostrower (1987), as associações surgem no universo imaginário pela soma de todas as experiências vividas, sentidas, neste aspecto, nos detemos a explorar coletivamente e de forma simbólica¹³ o que cada elemento provocava em cada um de nós

¹¹ O dispositivo se refere ao que propulsiona a ideia.

¹² Segundo Pierre Lévy (1996), real é tudo aquilo que é perceptível e realizável, seja pelos cinco sentidos (audição, olfato, paladar, tato e visão) ou pelos sentimentos, em seu potencial.

¹³ Para Ostrower, formas simbólicas "são configurações de uma matéria física ou psíquica (configurações artísticas ou não-artísticas, científicas, técnicas, comportamentais) em que se encontram articulados aspectos espaciais e temporais". (1987, p. 24).

para, em seguida, conectar os fragmentos da nossa imaginação. Como corpo coletivo, agimos conjuntamente na ação primeira de imaginar para construir metáforas e elaborar imagens.

Sobre a imaginação, Bachelard (2001) ressalta que a ação de imaginar, além de ser uma faculdade de formar e deformar imagens fornecidas pela percepção se faz aberta e por isso torna a experiência nova. O filósofo descreve que o imaginário

[...] cria imagens, mas apresenta-se sempre como algo além de suas imagens. [...] de um modo geral é preciso recensear todos os desejos de abandonar o que se vê e o que se diz em favor do que se imagina. [...] pela imaginação abandonamos o curso ordinário das coisas [...]. Imaginar é ausentar-se, é lançar-se a uma vida nova. (p. 2 e 3).

A imaginação e a criação se encaminharam para o universo da personagem Alice (Carroll), mais especificamente pela metáfora da mutação, e da Caverna (Platão), pela metáfora da imersão e confinamento pelo imaginário. Para mobilizar o processo criativo de maneira prática e aproximar as metáforas, levamos essa nova Alice para dentro da "caverna" da sala de ensaio. A prática de observação das imagens produzidas durante as experimentações orientaram a exploração das relações entre os elementos escolhidos e a produção de imagens relacionadas entre diferentes qualidades de presença para a cena. E como nos ensina Bachelard¹⁴ (2001, p. 93), "Toda imagem deve enriquecer-se de metáfora para dar vida à imaginação". Neste sentido, a conexão entre Alice e a Caverna configurou-se como uma metáfora do nosso processo criativo, que exercita a imaginação para conduzir as relações perceptivas entre as imagens, a presença física e as tecnologias escolhidas para a criação e a investigação. E como caminhamos na direção da construção de simulacros, decidimos por não fazer uma reprodução literal da literatura de Carroll, nem adentrar a complexidade da caverna de Platão, mas estabelecer um diálogo com nossas impressões e sentimentos advindos das leituras. Os fragmentos citados acima refletem nossas escolhas para trabalhar com a produção de imagens em relação à presença física e à presença do virtual pela projeção e pela telepresença. Portanto, os textos serviram de estímulo inicial ao processo criativo que se materializou nesta tentativa de relacionar aspectos das obras literárias e acomodar as distintas metáforas para significar por meio visual (imagem), teatral (ator) e tecnológico (câmera e retro projetor) a composição das técnicas de atuação com as tecnologias de captação e projeção ao vivo.

¹⁴ BACHELARD, Gastón (1884-1962). *O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento*. 2001, p. 93.

Assim sentíamos, de alguma forma, ultrapassando o espelho, adentrando a caverna, descobrindo nossas sombras, contornando nossos desejos, desabando em ideias e devaneios, tentando uma experiência criativa, colaborativa, desafiante. Alice éramos todos nós e a caverna era nosso lugar de criação.

1.3. O ensaio em processo

O processo de ensaio, como dito anteriormente, foi entendido já nos primeiros encontros da equipe como espaço de experimentação e aprendizado. De acordo com Patrice Pavis, ensaio é um espaço de aprendizado dos atores, sobre o jogo, sobre o texto, e pode ser conduzido de diferentes maneiras criativas. O autor explica que ensaio “traduz melhor a ideia de experimentação e de teste antes da adoção da solução definitiva.” (2011, p. 129). A definição do autor ecoa nesta investigação de processo criativo, pois é neste espaço de experimentação que conseguimos desenvolver algumas práticas misturando técnicas e linguagens. Este formato adotado para a condução do trabalho permitiu a observação e a reflexão das relações entre teatro, tecnologias e produção de imagens. Neste ensaio investigativo averiguamos, pela experiência, alguns contrastes da atuação da presença física dos atores com o corpo das máquinas. Testamos, assim, um processo de composição e atuação com diferentes qualidades de presenças em exercício cênico como solução encontrada para a resolução de alguns desdobramentos reconhecidos durante as etapas dos ensaios.

Desta maneira, os efeitos de composição foram aprofundados nas relações entre as diferentes qualidades de presença geradas em exercícios técnicos com as tecnologias da câmera e do projetor. O artista e pesquisador Leonardo Roat¹⁵ explica que a questão da presença na atualidade das artes cênicas "deixa de ser questionada pela sua existência e passa a ser questionada enquanto forma" (2011, p. 31). É enquanto forma que atribuímos o termo qualidade, e por este viés conduzimos nossa prática em sala de ensaio, descobrindo e desenvolvendo procedimentos de trabalho com a presença física da atriz frente às tecnologias de captação e projeção em composição ao vivo com os equipamentos escolhidos. Os procedimentos foram explanados no segundo capítulo.

¹⁵ Dissertação de mestrado As Artes Cênicas em um Mundo de Carbono e Silício: perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia (2011).

Os ensaios, na qualidade de presença física, aconteceram duas vezes por semana durante cinco horas semanais, quando exploramos, pelo prisma da improvisação, o contato com as ferramentas (câmera filmadora digital e projetor) e a interação dos corpos presentes fisicamente com as imagens geradas pelos equipamentos. Todos os integrantes improvisavam e atuavam em suas funções em processo de ensaio. Tudo acontecia no "aqui e agora" do ensaio, ao vivo e ao mesmo tempo, em um exercício de possibilidades. A improvisação como experiência de atuação e composição para todos os integrantes.

Historicamente, a técnica de improvisação para criação teatral teve forte influência pelos estudos do encenador e pesquisador russo Stanislavski (1863-1938), que em relação ao trabalho com atores via na improvisação uma ferramenta de aprimoramento e formação pelo desenvolvimento do potencial expressivo do ator. Este potencial era desenvolvido pelo recurso da memória, da emoção, das ações físicas para construir a personagem. Stanislavski desempenhou papel importante no trabalho de desvelamento do corpo físico e abstrato do ator pela improvisação como recurso direto de conexão com a imaginação, grosso modo, o ator que improvisa tem sua imaginação mais apurada, mais treinada para o imprevisto e pode ser mais "feliz" na criação. O encenador russo tornou a técnica mais popular, tornando-se uma referência importante, estimulando outros encenadores, pois seus estudos e métodos se expandiram pelo mundo. Em nosso processo criativo, entendemos a prática da improvisação como potencial para a liberdade criativa (TCHEKOV, 1996).

Ryngaert (2009) se refere à técnica da improvisação como experiência para o sujeito. Considera, ainda, que a prática revela possibilidades de aprimoramento do trabalho do ator, pois:

Uma vez que não se espera a aparição mágica de um produto excepcional, o interesse se desloca em direção à soma de processos que poderiam eventualmente levar a um produto provisório, também questionável. (p. 93).

A técnica da improvisação foi utilizada por muitos artistas do século XX e continua exercendo importante influência sobre os trabalhos de construção de espetáculos teatrais na atualidade e, também, sobre aqueles voltados à performance. Sandra Chacra, no livro *Natureza e sentido da Improvisação Teatral* (2007), destaca que a improvisação é elemento implícito e explícito no teatro. Ela enfatiza que:

A forma teatral é o resultado de um processo voluntário e premeditado de criação, onde a espontaneidade e o intuitivo também exercem um papel de importância. A esse processo podemos chamar de improvisação, como algo

inesperado ou inacabado, que vai surgindo no decorrer da criação artística, aquilo que se manifesta durante os ensaios para se chegar à criação acabada. (p. 14).

Nesse aspecto, a compreensão do trabalho com a improvisação – seja no papel de atuação (atriz), seja na atuação com os equipamentos técnicos –, conduziu-nos a criar livremente nos ensaios para, após, averiguar as possibilidades de criação das relações entre corpos e máquinas para composição de imagens e de cenas. Diferentemente da concepção de um espetáculo, trabalhamos no formato de exercício cênico, pois o objetivo da pesquisa estava calcado na experiência de criação de um processo criativo e investigativo sobre a atuação e a composição com as tecnologias de captação e projeção ao vivo em cena.

Assim como eu estava a serviço da improvisação com os aparatos tecnológicos na função de estabelecer relações para construir um personagem ou não, os colegas que operavam as máquinas também estavam em processo de adaptação e improvisação com os efeitos dos equipamentos e em relação às possibilidades de compormos todos juntos, de maneira que todos se expusessem ao risco da experimentação. A criação em processo de investigação pela escuta, pela percepção e pelo exercício da improvisação para relacionar presença física, presença das máquinas, presença de imagens e diferentes qualidades de presença cênica.

A improvisação nos levou a refletir sobre o trânsito entre as subjetividades cognitivas e a materialização do processo de criação com as tecnologias eletrônicas como câmera filmadora e projetor de imagens, conectados ao corpo do atuante. A criação pela improvisação do corpo-mídia, que, segundo pesquisa de Ângela de Ambrosis Pinheiro Machado (2005, p. 96), "sintetiza a capacidade de comunicação do corpo, sustentada por conceitos do sistema geral dos signos e dos processos cognitivos do corpo na relação com o ambiente". Nesta perspectiva, a improvisação tem uma relação específica com a projeção, que, pela parede ou pela tela, emana a junção das presenças físicas e virtuais, mediadas pela captação com a câmera filmadora que compõe o ambiente, a atmosfera do nosso exercício cênico, construído pela improvisação com as ferramentas tecnológicas.

Durante o processo de ensaio, optamos pela malha preta como figurino, por ser uma cor neutra e por caracterizar o próprio contexto de ensaio. Identificamos até o momento que a malha favorecia o detalhamento da silhueta do corpo da atriz. Embora a cor branca tivesse sido testada como figurino em outros momentos, escolhemos o preto na tentativa de deixar a personagem em estado neutro de identificação, permanecendo na esfera do ensaio, em que normalmente se usam roupas neutras, mantendo, assim, uma aproximação com o

figurino que os manipuladores de teatro de bonecos e objetos assumem para neutralizar sua presença, já que estávamos trabalhando com o recurso de manipulação das sombras.

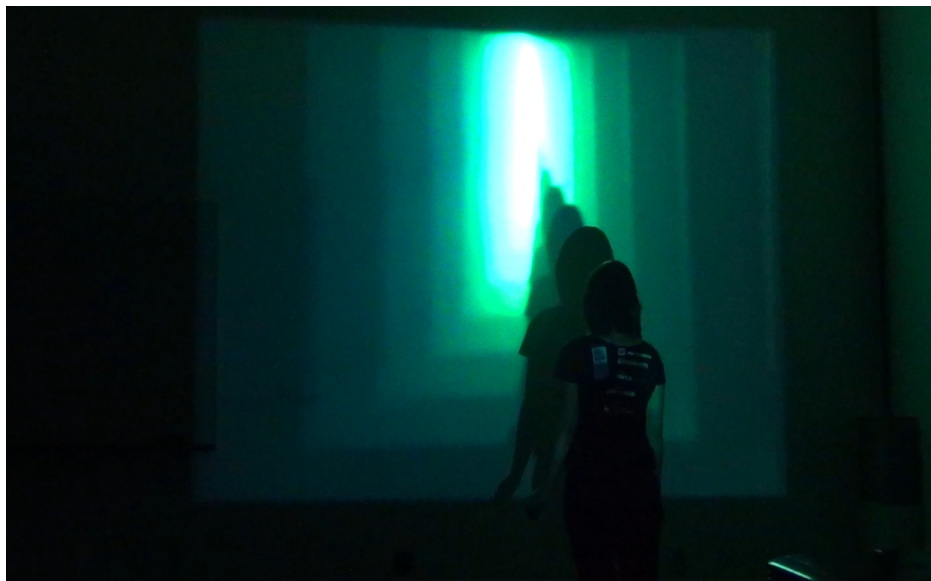
Os equipamentos utilizados para desenvolver a técnica de composição ao vivo foram uma câmera filmadora fixa para registrar os ensaios e outra em movimento livre conectada ao projetor, que servia também como fonte de luz. Amanda e Guilherme operavam as filmadoras e dirigiam a composição dos meus movimentos diante das imagens projetadas na parede. Com o objetivo de não reprimir qualquer manifestação criativa no processo, criamos uma lista intitulada “chuva de ideias”, que no decorrer dos encontros serviram de guia para a aplicação das técnicas e associações das imagens produzidas para a composição das cenas. Trabalhamos, durante todo o processo, registrando os ensaios com uma câmera fixa. De acordo com Matsumoto (2003), durante o processo investigativo, os registros por vídeos possibilitam que os gestos sejam revistos muitas vezes e por várias pessoas, tornando-se também uma ferramenta de diálogo e compartilhamento de informações. Neste prisma, o registro pelo audiovisual realizado a cada encontro possibilitava rever as práticas e aprofundá-las pela observação dos integrantes do trabalho.

A ideia de composição se configurou desde o início do processo pela reunião do material cênico¹⁶ (PAVIS, 2011) e no exercício da prática com a atuação interligada às técnicas experimentadas. A qualidade de composição ao vivo se materializa na condição de experimento dos equipamentos e na possibilidade de revelar o potencial dessas tecnologias em espaço cênico.

Os recursos da câmera filmadora digital conectada ao projetor resultaram em um efeito de sombra duplicada, que na parede formava imagens de portais, com a duplicação da minha imagem captada e projetada em tempo real gerando a qualidade de presença pela sombra, conforme pode ser verificado na ilustração abaixo.

¹⁶ Segundo Pavis (2011, p. 235), “Os materiais cênicos são os signos usados pela representação em sua dimensão de significante, a saber, em sua materialidade”.

Imagem 1 - Sombra e Projeção



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Essa imagem nos remeteu ao universo de Alice, no momento em que ela ultrapassa o espelho para a dimensão do seu imaginário. A sombra duplicada nos ofereceu a possibilidade de trabalhar com os aspectos de sombra telepresente, pois, de acordo com os recursos técnicos dos equipamentos, a câmera na função de captação ao vivo mediava a presença física da atriz sobre a projeção, que ganhava uma característica de sombra, instigando-nos a estabelecer conexões com a alegoria da caverna.

A caverna (Platão) em nossa concepção cênica adquiriu qualidade de espaço virtual em que o imaginário da personagem se manifestava. A alegoria da caverna foi interpretada como o lugar de encontro do presente da ação física com a imaginação. Tal lugar preenchido por imagens projetadas na parede que transcendem os tempos do presente passado e futuro e que de alguma forma trafegam pela atmosfera virtual que de acordo com o filósofo Pierre Levy (1996),

O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (p. 16, 17).

O entendimento do virtual está associado ao que o autor chama de "nó de tendências", que, de forma particular neste processo, trabalha com agenciamentos do real (em tempo presente) e com a produção de simulacros (imagens) pelas diferentes qualidades

de presença atribuídas à utilização dos equipamentos tecnológicos de captação e projeção, que, para nós, sugere um deslocamento entre a realidade e a imaginação.

Importante explicar que o entendimento de simulacro está interligado à concepção de Deleuze (2009), que o define como transformação de um ponto de vista e não como a imitação de uma realidade. Para o filósofo:

O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista. Em suma há um devir louco, um devir ilimitado [...] um devir subversivo das profundidades, hábil a esquivar o igual, o limite, o Mesmo ou o Semelhante: sempre mais e menos ao mesmo tempo, mas nunca igual. (p. 264).

O simulacro e o virtual se relacionam aos fatores de composição das técnicas para a construção de cenas neste processo criativo e que no ensaio conduziam o trabalho de composição entre atuação pela presença física, pela captação operada por outro ator, pela tecnologia empregada (câmera e projetor). Em uma compreensão particular, o virtual antecede o simulacro que só pode ser materializado pela composição de fatores subjetivos e reais.

As relações com a alegoria da caverna de Platão e com a Alice de Carroll se desenvolvem nesta experimentação como inspiração para a elaboração e composição de cenas, não pretendendo uma imitação, nem mesmo uma ilustração dos elementos provocadores escolhidos para o trabalho criativo, mas na tentativa de construir um simulacro com um ponto de vista diferente. A perspectiva adotada está na sugestão de possíveis associações pela releitura como meio de tornar as imagens em realidades possíveis.

Assim, a atuação se torna um meio pelo qual o ato expressivo é constituído de várias camadas sobrepostas em que o visível (ação) e o invisível (imaginário, subjetivo) se entrelaçam na composição.

Neste sentido, a atuação estava a serviço da composição com a presença física, com as ferramentas, com os elementos provocadores e com os parceiros que observavam as improvisações. Juntar tudo e compor ao vivo, depois de experimentar através de exercício as possibilidades de atuação com as diferentes qualidades de presenças. Compor com o virtual, pela imagem e pela projeção, compor o simulacro, que representa o ponto de vista diferencial do que poderia ser semelhante ou ilustrativo na construção das imagens, das

ações frente às obras escolhidas. Compor com todas as imagens geradas durante o processo criativo subjetivo. Compor no mesmo instante. Compor presente fisicamente. Compor telepresente. Compor com a sombra. Compor ao vivo.

A metodologia de trabalho em sala de ensaio foi composta por uma atriz à frente da projeção e por dois artistas compositores atrás dos equipamentos tecnológicos, em exercício de composição pela técnica de improvisação como suporte para a atuação e para a criação de cenas. Ao longo dos encontros, descobrimos as potencialidades de relações entre a presença física e a presença das imagens projetadas. Neste aspecto, o encontro do corpo físico com o corpo da mídia gerou outras qualidades de presença, como a sombra e a telepresença. A seguir, a disposição dos equipamentos em sala de ensaio e alguns dos efeitos gerados:

1. câmera ligada ao projetor - surgimento da sombra, o primeiro contato da atriz presente fisicamente (PF) com a sombra telepresente (STPC);
1. câmera ligada com projetor embutido - projeção no corpo da atriz PF com as imagens pré-gravadas;
2. câmera móvel e projetor - composição ao vivo com as qualidades de presença PF e STPC.

A técnica, portanto, apreendida para o trabalho de atuação está voltada à composição ao vivo dos efeitos de presença que as ferramentas podem sugerir ao trabalho do ator e do manipulador operador dos equipamentos pelo desempenho da relação presente fisicamente com os efeitos de captação e projeção. Todas as diferentes qualidades de presenças foram geradas pela minha presença física por meio dos movimentos e das relações de jogo com as imagens projetadas. A mobilidade das projeções estava diretamente ligada à minha mobilidade corporal. Portanto, sem a qualidade presente fisicamente, as outras qualidades não existiriam. Para compor relações possíveis foi necessário treinar os movimentos e sincronizá-los ao movimento da câmera que atuava junto comigo. Essa atuação foi manipulada por Guilherme que orientou os movimentos do equipamento. No segundo capítulo, descrevo como atuei com essas técnicas e as associações com a personagem construída no contexto de experimentação.

1.4. Construção de visualidades: o mapeamento das técnicas para o trabalho com a duplicidade da imagem

As experimentações ganhavam novas reflexões e associações à medida em que encontrávamos para ensaiar com os equipamentos¹⁷ compostos pelas câmeras filmadoras e pelo projetor. Estávamos deslumbrados com tantas possibilidades de criação com as diferentes qualidades de presença sugeridas pelas articulações da sombra, do vídeo, da atuação com a presença física em relação à presença virtual e à telepresença, com os efeitos da projeção e com a composição ao vivo. Todo esse complexo criativo necessitava de uma ordenação mais precisa para focarmos a investigação na criação de imagens.

De acordo com Aumont e Marie, a produção de imagens destina-se à representação de uma cena do mundo real ou mesmo de um mundo imaginável, compõe-se de uma percepção de duplicidade, pois “uma imagem, em geral, é produzida pela modificação física de uma superfície que lhe serve de suporte” (2009, p.217). A percepção visual, segundo os autores, transita entre a duplicidade da realidade das imagens que se insere em objeto real e em objeto imaginável. Em suas palavras, o real é “aquilo que existe por si mesmo e, ao mesmo tempo, aquilo que é relativo às coisas. A realidade, em contrapartida, corresponde à experiência vivida que o sujeito faz desse real; pertence totalmente ao domínio do imaginário” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 217).

No compromisso de trabalhar com a produção de imagens e desenvolver as percepções entre real e realidade, como sugeridos pelos autores Aumont e Marie (2009), juntamos e organizamos o nosso material cênico, esquematizando organogramas para visualizar as possibilidades de relações entre as técnicas e linguagens escolhidas para a elaboração de cenas. O conceito de material cênico, apresentado anteriormente pela definição de Pavis (2011), ganha reforço com a reflexão de Abreu, que considera como material cênico “toda e qualquer produção concreta de qualquer área de criação” (2013, p. 135-136). Produzimos os organogramas na intenção de materializar reflexões, imagens e experimentações práticas que foram sendo costuradas no decorrer dos encontros para, após, realizarmos a escritura de um roteiro. A escritura, nesta pesquisa, se aproxima ao que Patrice Pavis (2011) define como dramaturgia. Segundo o autor, dramaturgia

¹⁷ As câmeras utilizadas foram: Handycam Sony HDR - XR260V e Sony HDV 1080i. Projetor multimídia Epson LCD - H309A. O projetor e uma câmera foram cedidos pelo Laboratório de Imagens e(m) Cena – UnB.

[...] é a técnica (ou a poética) da arte dramática, que procura estabelecer princípios de construção da obra, seja indutivamente a partir de exemplos complexos, seja dedutivamente a partir de um sistema de princípios abstratos. [...] a dramaturgia abrange tanto o texto de origem quanto os meios cênicos empregados pela encenação; e como reutilização da dramaturgia no sentido da atividade do dramaturgo. Dramaturgia designa o conjunto das escolhas estéticas e ideológicas que a equipe de realização, desde o encenador até o ator, foi levada a fazer. Este trabalho abrange a elaboração e a representação da fábula, a escolha do espaço cênico, a montagem, a interpretação do ator, a representação ilusionista ou distanciada do espetáculo. [...] A dramaturgia, no seu sentido mais recente, tende, portanto, a ultrapassar o âmbito de um estudo do texto dramático para englobar texto e realização cênica. (p. 113).

O termo dramaturgia aqui é absorvido pelo corpo coletivo em um sentido amplo, que engloba temas, fragmentos, enredos, metáforas. Portanto, aqui a dramaturgia encontra-se em função de um teatro no qual a imagem impera sobre a palavra. Dessa forma, nosso processo de escritura se relaciona melhor com o termo “tramaturgia” criado e utilizado por Rubens Velloso (2011), diretor da Cia Phila 7,¹⁸ que o explica da seguinte forma:

[...] tramaturgia é como você escreve – não só os diálogos, mas todos os acontecimentos – como uma trama que vai se enredar nessas várias formas, tudo que vai acontecer – teatrais, imagéticas, virtuais [...] onde os atores – que eu chamo de “MCs de fluxos reflexivos” – são os receptores e gerenciam isso junto ao público para que a ideia vá se construindo. (p. 104-105).

Os conceitos de dramaturgia e tramaturgia foram inspiradores para entendermos nossa própria organização quanto à ordenação dos “elementos provocadores” às técnicas de composição e ao agrupamento das percepções adquiridas no trabalho conjunto de produção de imagens. Compreendemos que não precisamos assumir nenhum desses conceitos apresentados pelos pesquisadores acima, mas nos cabe explicar que, em processo reflexivo, nos deparamos com tais definições, assim como as definições da fábula e nelas transitamos em muitos momentos de discussões sobre nossos procedimentos. O pesquisador, ator e diretor Renato Ferracini (2011) aponta que, normalmente, grupos que utilizam de tecnologias audiovisuais em cena acabam construindo caminhos próprios de trabalho com a dramaturgia.

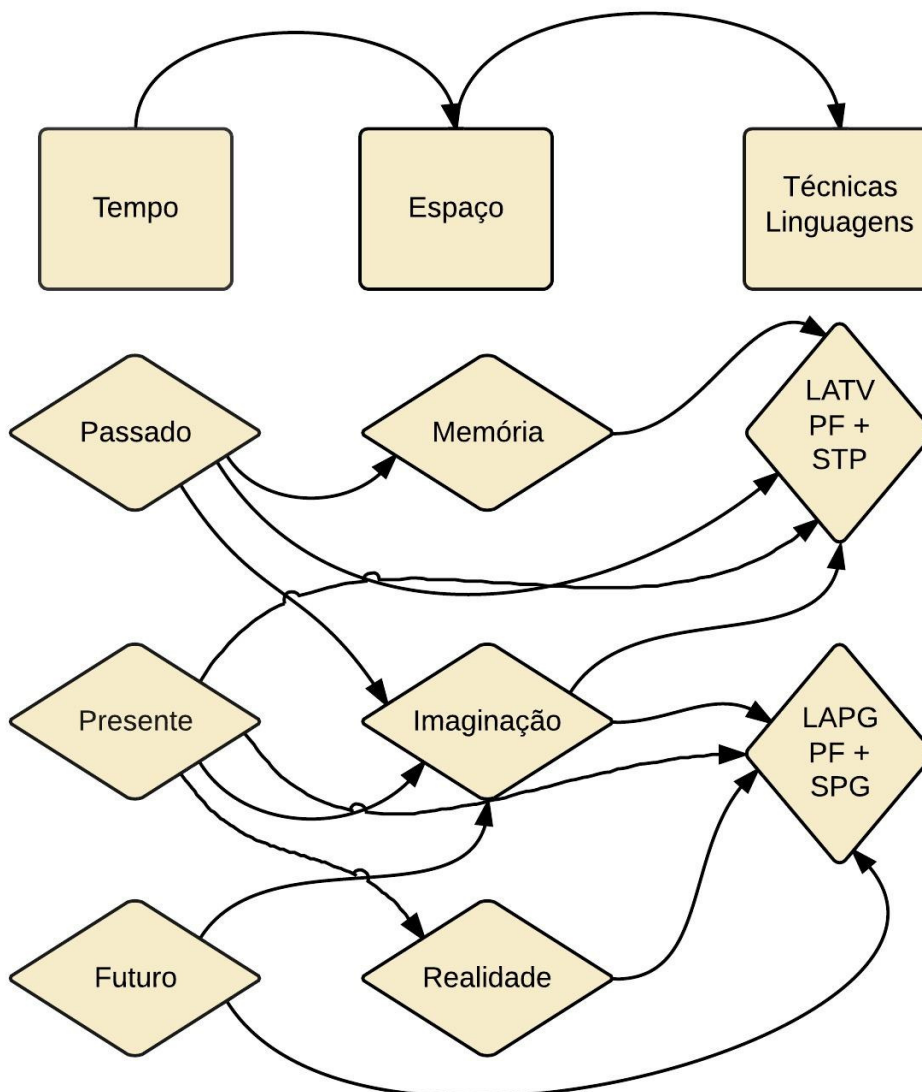
Nossa forma de escritura foi articulada de maneira a interligar imagens, equipamentos, ideias, técnicas, linguagens e presenças para a composição de cenas.

¹⁸ "Cia. Phila7 [http://www.gag.art.br/phila_7/], companhia brasileira com sede na zona oeste de São Paulo, criada em 2005 com o objetivo de pesquisar novas linguagens e diferentes mídias". (FOLETTTO, 2011, p. 102).

Portanto, nosso processo criativo foi concebido sem as “hierarquias clássicas texto-ator-narrativa” (COHEN, 2006, p. 24). Essa ruptura, segundo o *performer* e pesquisador Renato Cohen, é reflexo da própria cena contemporânea que identifica o “trabalho em processo” como uma maneira de descobrir novos formatos e procedimentos para se chegar a algum tipo de resultado.

Neste estudo, como o dito anteriormente, o resultado configura-se como exercício cênico, porque encontramos neste caminho a motivação necessária para criarmos um processo criativo e dele obtermos descobertas. Desta maneira, reunimos em um organograma intitulado "Potencialidades para composições de presenças" as possibilidades de composições. Preciso dizer que, aqui, esta ilustração foi elaborada de maneira simplificada para demonstrar as ligações realizadas.

Organograma 1 – Potencialidades para Composições de Presenças



As conexões apresentadas no organograma 1 correspondem às seguintes especificações, relações e interpretações:

Tempo: corresponde ao tempo da ficção em que as cenas são construídas, "o local da ação" (PAVIS, 2011, p. 42). O tempo como lugar de trânsito entre o passado, o presente e o futuro. A noção de tempo articulado no organograma 1 corresponde ao sentido de passagem¹⁹ (MERLEAU-PONTY, 2006), de transição dos estados psicológicos da personagem, ou, ainda, de trânsito de suas memórias, pensamentos e imaginário.

O tempo cênico (PAVIS, 2011, p. 400), em contexto subjetivo das relações temporais (passado, presente, futuro), os espaços (memória, imaginário e realidade) e as técnicas foram interligados da seguinte forma:

O passado interliga-se ao espaço da memória e do imaginário. Para a materialização deste conjunto, as técnicas exploradas para a composição de presença pela atriz Presente Fisicamente (PF) e pela Linguagem Audiovisual Pré-Gravada (LAPG).

O presente interliga-se ao espaço da imaginação e da realidade em consonância com a aplicação das linguagens técnicas de Presente Fisicamente (PF), Linguagem Audiovisual Telepresente ao Vivo (LATV), Linguagem Audiovisual Pré-Gravada (LAPG), Sombra Pré-Gravada (SPG) e Sombra Telepresente (STP).

O futuro está interligado ao espaço do imaginário e é explorado pelas técnicas de Linguagem Audiovisual Pré-Gravada (LAPG) e pela Sombra Pré-Gravada (SPG).

Espaços sugerem os meios pelos quais as imagens transitam e se conectam subjetivamente pela imaginação, memória e realidade, tornando-se o "meio pelo qual a posição das coisas se torna possível" (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 328). Esses espaços podem ser materializados pelas articulações das presenças: presente fisicamente (PF), porque a atriz está em cena interagindo com as imagens projetadas, pela presença de linguagem audiovisual pré-gravada (LAPG), sombra pré-gravada (SPG) e sombra telepresente ao vivo (STP). O espaço que interessa nesta pesquisa, e para a construção de cenas, se vincula à qualidade de "espaço simbolista que desmaterializa o lugar e estiliza-o como universo subjetivo ou onírico, submetido a uma lógica diferente" (PAVIS, 2011, p. 134).

Técnicas são agrupadas em relação às ferramentas tecnológicas tais como: câmera e projetor utilizados para a criação das imagens/cenas. Nestas estão inseridos os

¹⁹ "O tempo constituído, à série das relações possíveis segundo o antes e o depois, não é o próprio tempo, é seu registro final, é o resultado de sua *passagem* que o pensamento objetivo pressupõe e não consegue apreender. Ele é espaço, já que seus momentos coexistem diante do pensamento, é presente, já que a consciência é contemporânea de todos os tempos." (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 556).

experimentos com a captação pelo vídeo, a duplicação pela sombra, a telepresença pela projeção ao vivo e a atuação presente fisicamente com as imagens projetadas. As abreviaturas das técnicas escolhidas para a experimentação correspondem a:

Presente Fisicamente (PF), quando a atriz/agente está presente em cena, ao vivo.

Linguagem Audiovisual Pré-Gravada (LAPG), quando utilizamos os recursos de captação de imagens pela câmera e de edição.

Linguagem Audiovisual Telepresente ao Vivo (LATV) consiste captação e projeção em tempo real da imagem da atriz agente (PF).

Sombra Pré-Gravada (SPG), quando a captação da sombra é feita por vídeo.

Sombra Telepresente (STP), quando a sombra é manipulada em cena em tempo real.

Desta maneira organizamos a primeira seletiva do material cênico para após experimentar de fato os efeitos gerados pelas tecnologias de captação e projeção ao vivo e as potencialidades para a composição de diferentes qualidades de presença cênica. O elemento central deste processo de criação foi servir-se da matéria-prima do teatro que é a ação para a construção de cenas e, dessa forma, relacionar a atuação (da atriz, em presença física, ao vivo) aos suportes tecnológicos de captação e projeção em composição ao vivo. O material cênico, até momento é composto de risco, de intuição, de improviso e de busca pelo ritmo de uma composição visual pela criação de cenas preenchidas por presenças e ausências. Aspectos tais que serão discutidos no segundo capítulo, quando adentraremos na fase de produção e atuação em sala de ensaio.

Este mapeamento se configura como primeira estrutura adotada para administrar nossas percepções e desejos em um coletivo de artistas pesquisadores em que a colaboração está fundamentada pelo agrupamento das experiências de cada um. Como resultado, optamos por compartilhar com o público nosso processo criativo no formato de exercício cênico que engloba o processo de experimentação de composição e atuação com tecnologias de captação e projeção ao vivo. Por entendermos que o produto da investigação está no próprio processo criativo, compreendemos que este é o produto mais relevante neste estudo.

Depois de cinco meses de trabalho, analisando de forma mais contundente os resultados dos experimentos técnicos, apresentamos ao público nosso exercício cênico “Qualidades de Presença”, em 23 de julho de 2013, na sala BT 16, do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB), durante o *56º Cometa Cenas*, evento organizado pelo Departamento de Artes Cênicas da universidade. Após a apresentação,

realizamos um debate com a plateia a fim de averiguar a recepção das nossas experimentações em relação à produção de diferentes qualidades de presença cênica. A divulgação foi realizada via *facebook*, conforme imagem a seguir, e pode ser conferido no endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=i8s2-93adfw>.

Imagem 2 – Folder de divulgação



No tópico a seguir apresentamos os caminhos encontrados para juntar toda a experiência de técnicas, associações, linguagens e presenças em roteiro técnico.

1.5. Novo caminho, novo recorte

O processo criativo, neste coletivo, estabeleceu-se pela reunião de experiências e desejos de experimentação com as tecnologias de captação e projeção ao vivo em diálogo com as artes cênicas. Trabalhamos em exercício de cooperação visando à experiência de criação como fator fundamental a ser observado. Os agenciamentos foram realizados friccionando técnicas, linguagens, presenças, sombras, telepresença, imagens, percepções, interpretações, metáforas para a elaboração de cenas. Os procedimentos de trabalho prático e a ordenação das ideias e das inspirações foram desenvolvidos durante o próprio processo de criação, o que resultou em uma investigação de exercício cênico. Todas essas

informações foram explicadas nos tópicos anteriores neste capítulo. Aqui são retomadas apenas para lembrarmos os caminhos do trabalho antes da elaboração do roteiro técnico.

Na construção deste processo criativo, encontramos caminhos diversos, com muitos atalhos. Escolhemos transitar por alguns que se apresentavam mais iluminados. Durante as explorações observamos que, para chegarmos a resultados satisfatórios, deveríamos encurtar as distâncias. Neste aspecto, nosso processo se encaminhou a reformulações de caminhos, o que nos provocou o desapego. Tal exercício levou-nos a refazer escolhas e interligar novas possibilidades.

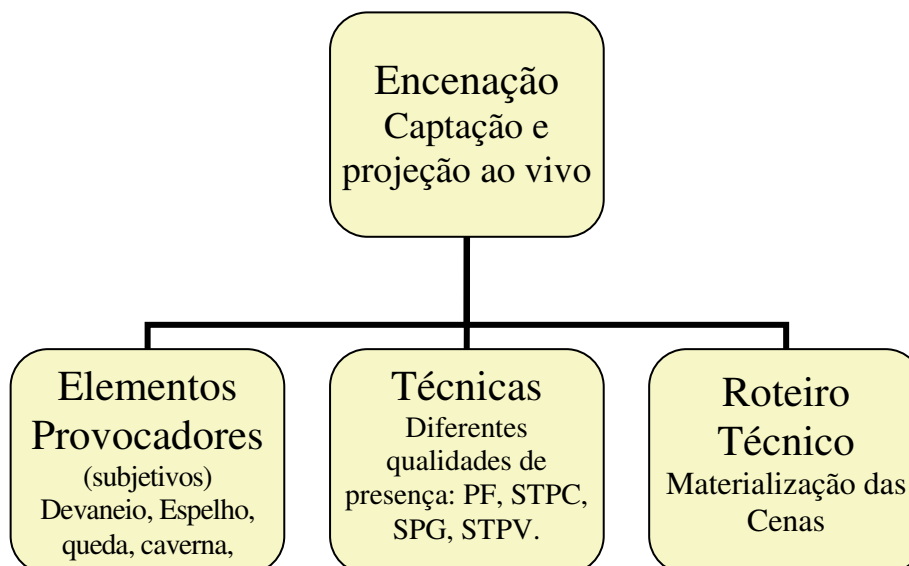
De acordo com Dewey (2010), para ter uma experiência libertadora e ordeira, o ser humano deve cooperar com o produto de sua obra. Na intenção de absorver as propriedades libertadoras do processo criativo, reordenamos nosso material a fim de cooperarmos com a obra que, aqui, se configura como exercício cênico.

Naturalmente, o processo criativo desperta o que Ostrower (1995) chama de potencial criador, pois o indivíduo disposto a criar trafega por caminhos sensíveis de sua imaginação criativa. Para ela:

[...] o potencial criador não é outra coisa senão esta disponibilidade interior, esta plena entrega de si e a presença total naquilo que se faz. Ela vem acompanhada do senso do maravilhoso, da eterna surpresa com as coisas que se renovam no cotidiano, ante cada manhã que ainda não existiu e que não existirá mais de modo igual, ante cada forma que, ao ser criada, começa a dialogar conosco. É nossa sensibilidade viva, vibrante. (p. 247).

Na tentativa de administrar esse complexo de sensibilidades que abrange elementos de aspectos diversos com diferentes formas de inter-relações que acontecem no corpo coletivo, demarcamos em um novo organograma o cruzamento dos elementos provocadores (espelho, queda, caverna) com as técnicas utilizadas mapeadas no primeiro organograma. Assim, conseguimos ordenar o material de forma mais precisa e por meio dele construir o roteiro. Neste novo formato, o organograma apresenta as relações entre os elementos provocadores, as diferentes qualidades de presenças para construção de cenas, que resultaram no conjunto da encenação com captação e projeção ao vivo, conforme organograma 2, a seguir:

Organograma 2 – Potencialidades para Construção de Roteiro Técnico



Mesmo sendo uma experimentação voltada ao exercício cênico, entendemos que a encenação designa a junção dos elementos trabalhados para construir cenas, neste sentido a encenação agrega o conjunto de composição pela captação e projeção realizados ao vivo. Para Patrice Pavis, "a encenação proclama a subordinação de cada arte ou simplesmente de cada signo a um todo harmonicamente controlado por um pensamento unificador" (2011, p.123). Neste contexto, a encenação corresponde ao pensamento unificador de juntar os elementos provocadores (subjetivos) e as composições das técnicas para trabalhar a presença física e as diferentes qualidades de presença mediadas pelas tecnologias de captação e projeção ao vivo para compor cenas.

Diferentemente do primeiro organograma, aqui as técnicas foram reduzidas às qualidades de presença gerenciadas pela Presença Física (PF) mediada pelas tecnologias de captação (vídeo) e projeção (projektor) que geravam outras qualidades de presença das quais identificamos como: Sombra Pré-Gravada (SPG); Sombra Telepresente ao Vivo (STPV); Sombra Telepresente Colorida (STPC). As técnicas apontadas neste organograma, e as novas nomenclaturas utilizadas, foram articuladas após as análises dos registros videográficos realizados nos ensaios. Os vídeos dos registros dos encontros foram disponibilizados via *Youtube* e compartilhados pela página do *Facebook* em grupo fechado

intitulado “Qualidades de Presença”, acessado pelos integrantes. Nesta plataforma também compartilhávamos imagens, textos, vídeos e todo o pensamento pertinente à pesquisa. Nossos encontros para a criação aconteciam em sala de ensaio, em presença física, e também na sala virtual, via telepresença. Portanto nosso processo criativo se constituiu de diferentes qualidades de presença, como já mencionado em texto anterior.

Segundo o ator e pesquisador Leonardo Roat (2011), a noção qualitativa da presença cênica já vem sendo discutida por muitos pesquisadores, artistas, grupos de teatro. Ele salienta que,

[...] a manifestação desta característica pós-moderna fez com que a presença cênica, agora em duas frentes – ao vivo e na tela –, começasse a ser tratada a partir de vocábulos provenientes do universo químico. Teríamos agora duas formas de presença; uma de carbono (dois indivíduos de carne e osso frente a frente) e uma de silício (uma das presenças ou ambas através de aparatos tecnológicos – telas ou holografia, por exemplo). (p. 30).

Cabe ressaltar que aqui estamos tratando de presença cênica mediada pela tecnologia de captação e projeção, que, na composição ao vivo, gera relações entre diferentes qualidades de presença no espaço teatral, seja ao vivo, pela atuação da atriz, seja pela telepresença, por meio da manipulação da sombra pelo vídeo pré-gravado, todas em interação com o espaço da tela.

Adentrando os aspectos específicos das técnicas de produção de diferentes qualidades de presença, ressaltamos nosso entendimento de que a presença se insere no contexto de estar presente na cena e a telepresença por ser uma presença a distância.

Amanda Ayres (2013), em sua dissertação de mestrado, traz uma compreensão sobre as duas qualidades de presença física e telepresença encontradas em dissertação de Leonardo Roat (2011), que aborda a presença cênica com os vocábulos químicos pela concepção de presença física ao vivo (carbono) e na tela (silício):

[...] como trabalhamos com telepresença, ambas as formas de presença são ao vivo, elas se apresentam no instante em que a obra se desenvolve, ou seja, em tempo real. A diferença é que a presença de carbono se estabelece com o ator presente fisicamente, e a de silício com o ator presente por mediação tecnológica, em nosso caso, telepresente. (Mesmo no caso da sombra [...], há mediação tecnológica se compreendermos o uso da luz no teatro como uma ferramenta tecnológica). Nesse contexto, entendemos que em ambos os casos há a presença cênica (de carbono e de silício) que agora amplia as possibilidades de se realizar, oferecendo novas formas de composição. (AYRES, 2013, p. 117-118).

A arte do teatro se materializa, nesta pesquisa, pela presença do presente fisicamente ator em cena. A relação do corpo físico com o corpo telepresente em cena atravessa o trabalho de atuação conferindo um estado de duplicidade da realidade da imagem (Aumont e Marie 2009), tanto para o ator quanto para o espectador. Para Metz (1977), a base de qualquer ficção existe na relação dialética entre as instâncias do imaginário e do real. Portanto o teatro é consentido por conjuntos de comportamentos reais, na evocação do real, pela presença física.

Já na relação com a linguagem audiovisual, obtínhamos o recurso do vídeo como meio de captação pela câmera que, neste novo formato, se interligava a produção de presenças projetadas na tela por captação ao vivo e pré-gravada, compondo também a videocenografia.

As polaridades do vídeo, segundo Armes, são:

[...] de um lado é imediato, literal, concreto e naturalista; de outro, é ao mesmo tempo artificial, distante, sintético e analítico. E ao mesmo tempo é capaz de aglutinar o cinema doméstico e a narrativa ficcional, o registro factual histórico e o experimento visual, o circuito educacional com recursos audiovisuais e a exploração de vanguarda e tempo e espaço. (ARMES,1999. p.155).

Assim sendo, compreendemos que o vídeo, com seu potencial factual e de manipulação único, possui a potencialidade de criar novas formas dramáticas e narrativas. Ao se desenrolar em tempo real, contempla a força de sua concretude, seja por interromper o fluxo de tempo com imagens em movimento ou paradas, seja por alterná-las com ritmos diferentes.

Trabalhamos com a linguagem do vídeo relacionando as qualidades de presenças produzidas com as técnicas de Presente Fisicamente (PF), quando a atriz está presente em cena, ao vivo; com a Linguagem Audiovisual Pré-Gravada (LAPG), quando utilizamos os recursos de captação de imagens pela câmera; com a Linguagem Audiovisual Telepresente ao Vivo (LATV), que consiste na presença telepresente da atriz pela captação da câmera e projeção do vídeo captado em tempo real, ao vivo em cena; com a Sombra Pré-Gravada (SPG), quando a captação da sombra é pré-gravada por vídeo; com a Sombra Telepresente Colorida (STPC), que é potencializada pela projeção como fonte de luz e pela captação ligada ao retroprojetor em tempo real.

A qualidade de presença pela articulação da técnica de sombra para a composição de cenas foi experimentada e agenciada pela linguagem audiovisual. Dela foram absorvidas as qualidades de presença Sombra Pré-Gravada (SPG) e Sombra Telepresente

Colorida (STPC), que ganha este novo contorno por atuar como reflexo real da qualidade de presença física. Também exercitamos as relações de composição com a Sombra telepresente ao vivo (STPV), que resulta na manipulação e projeção da silhueta da atriz presente fisicamente (PF) sobre a tela. Compreendemos a sombra nas categorias STPC e STPV como telepresente porque ambas atuam em mesmo instante, a certa distância entre o corpo da atriz presente fisicamente com mediação tecnológica (projektor como fonte de luz e câmera) em que o conceito de telepresença se enquadra.

Devo lembrar que esta pesquisa teve como objetivo desenvolver um processo criativo e nele experimentar caminhos de atuação e de composição com as tecnologias de captação e projeção ao vivo. Nesta perspectiva, criamos procedimentos de trabalho que nos permitiram observar os desdobramentos ocorridos no próprio processo de experimentação. Neste sentido, a telepresença foi um dos desdobramentos encontrados como possibilidade de diálogo com o trabalho de atuação, o qual ganhou um novo contorno pelo recurso da projeção em tempo real (ao vivo) na articulação da linguagem da sombra. Explicarei estas relações no transcorrer da pesquisa, e mais especificamente no segundo capítulo, porém prefiro apontar nesta descrição a concepção da telepresença que foi eleita em consonância com a contribuição ativa dos participantes nesta pesquisa.

A compreensão de telepresença abordada neste coletivo de pesquisa não se restringe à presença mediada pelo computador. Entendemos que ela se expande nas diferentes possibilidades de extensão do corpo. Nessa dimensão, Amanda Ayres (2013) explica que essa expansão pela telepresença acontece

[...] desde que essa multiplicação da presença se realize naquele instante, ao vivo, em tempo real, a ampliação desse corpo para outras localidades se estabelece em telepresença, podendo apresentar variações do meio (aparato tecnológico) utilizado para a sua realização. (p. 60).

Sobre a telepresença no trabalho de atuação, Guilherme Carvalho (2011) ressalta que

[...] o uso da telepresença corporal no ofício do ator não se restringe à sua transmissão ao vivo somente por meio de uma conexão em rede. Deve ser considerada a possibilidade de seu uso também na arte teatral, seja nas ruas ou em salas de teatro, com a presença do ator, com sua imagem corporal projetada numa tela de vídeo, em determinado posicionamento geográfico estratégico no espaço da cena, em tempo real. (p. 39).

Portanto o que define a telepresença é o tempo real, ao vivo, da comunicação. Pode ser pela internet, ao telefone, via programas ao vivo de rádio e televisão e no teatro,

quando o ator está em interseção em lugar distinto do palco, ou mesmo diante do palco, em que sua imagem é captada e projetada no mesmo instante, e pode-se, ainda, manipular a sombra em tempo real, recursos estes que são utilizados em nossa experimentação.

1.6. O roteiro técnico

O roteiro representa, neste estudo, o lugar de agrupamento criativo. Nele se encontram interconectadas as ideias, as imagens, as técnicas, as linguagens e possíveis narrativas. Patrice Pavis (2011) enfatiza que o termo roteiro é mais usado pela arte cinematográfica e no teatro, quando usado, demarca espetáculos que “não se baseiam num texto literário, mas são amplamente abertos à improvisação e compõem-se, sobretudo, de ações cênicas extralinguísticas” (2011, p. 347). Tal definição foi absorvida em nosso processo. Organizamos o material cênico interligando os “elementos provocadores” com as técnicas experimentadas para a elaboração de cenas.

Após experimentarmos algumas imagens e seus efeitos pelos recursos técnicos enquanto linguagem e ferramentas (câmera, projetor) nos ensaios, e as relações possíveis de interação da atuação da atriz com as diferentes qualidades de presença, construímos o roteiro para materializar as ligações dos elementos provocadores para a composição das cenas. Com esse recorte, apresentamos o exercício cênico "Qualidades de presença", com algumas das práticas usadas, para apresentarmos ao público no evento *56º Cometa Cenas*, como já mencionado em tópicos anteriores. Este exercício será descrito e analisado no segundo capítulo.

Cabe frisar que produzimos muito material cênico durante as experimentações nos ensaios. No entanto, muito do que foi experimentado não pôde ser incorporado ao roteiro, pois necessitava de mais aprimoramento das imagens associadas às técnicas, o que cabe também aos recursos tecnológicos escolhidos para a articulação da prática, dentre outros que surgiram como possibilidades de trabalho. Entendemos que o processo continua em andamento e que, nesta etapa de pesquisa, a ordenação do material segue de forma condensada pelo organograma apresentado em tópico anterior, que serviu como guia para a elaboração do roteiro e para a materialidade das cenas.

Para Fayga Ostrower (1987),

[...] a materialidade não é, portanto, um fato meramente físico mesmo quando sua matéria o é. Permanecendo o modo de ser essencial de um fenômeno e,

consequentemente, com isso delineando o campo de ação humana, para o homem as materialidades se colocam num plano simbólico visto que nas ordenações possíveis se inserem modos de comunicação. Por meio dessas ordenações o homem se comunica com os outros. [...] trata-se de potencialidades da matéria bem como de potencialidades nossas, pois na forma a ser dada configura-se todo um relacionamento nosso com os meios e conosco mesmo. (p. 33, 34).

Ostrower (1987) explica que a materialidade de uma ação não se restringe apenas ao fato físico, mas também à conjunção com os níveis simbólicos agenciados pelo imaginário, que ganham significados para a comunicação a partir de ordenações das relações possíveis entre o homem e o meio em que ele está inserido. Esta definição se estende para o campo da criatividade e da criação de uma obra de arte, em que o ser ou os seres criadores organizam as potencialidades de relacionamentos entre o imaginário e a possibilidade de concretude, a fim de materializar a ação criativa.

Assim o nosso processo criativo coletivo se encarrega de ordenar, através do roteiro, o simbólico (imaginário de cada um) aos meios (físicos) para alcançar uma comunicação visual elaborada pelas imbricações de técnicas e linguagens.

A seguir apresentamos o recorte final do roteiro técnico que corresponde à ordenação das técnicas em relação aos elementos provocadores que propiciaram a composição das cenas. O modelo apresentado cumpre os requisitos de um roteiro técnico que descreve a cena, os equipamentos utilizados, as interações almejadas, as ações, as transições e as observações. Difere de um roteiro de espetáculos teatrais e audiovisuais quanto à forma, mas se semelha no objetivo de ordenar, organizar e agenciar os elementos reconhecidos para contar uma história, mesmo que seja apenas por imagens. Lembramos que as reflexões e os detalhes de elaboração das cenas serão apresentados no segundo capítulo.

ALICE NA CAVERNA (Roteiro técnico)

Cena 1 - O prelúdio do devaneio

Onde ela está?

Descrição da cena - Alice está sentada no chão. À sua frente, um computador. O lugar pode remeter a qualquer lugar de sua casa. Ela está sozinha. Ao fundo, a rotunda branca reflete a imagem do desenho pela projeção.

Articulação das técnicas. Presente fisicamente, videocenografia.

Ação: Alice percebe a imagem do desenho refletido na tela, no ímpeto curioso, ela se aproxima do desenho e interage com ele, seguindo os traços que aparecem em movimento de espiral.

Interação: presença física com a imagem do desenho projetada na tela.

Elementos provocadores: queda.

Equipamentos: projetor, computador, refletor de luz na atriz PF.

Obs.: Quando Alice interage com a tela, acontece a primeira transição do estado real para o virtual, no contexto subjetivo. Como se ela adentrasse seu desenho.

Blecaute: transição que remete à caída no buraco, a primeira queda para o universo da imaginação de Alice. Pela ação física, ela simula cair ao chão em sincronia com o blecaute.

Cena 2 - *Entrada na caverna*

Descrição da cena - Alice está dentro da caverna do seu imaginário. Nela, reconhece sua sombra. Primeira relação com o espelho. Na tela a projeção reflete a cor azul. Pode ser qualquer lugar. Para nós, a cor azul remete à tela do computador. É como se ela tivesse adentrado esse universo, que, aparentemente vazio e uniforme, por causa da cor, é preenchido pelo reflexo de sua sombra. É o primeiro encontro com sua outra forma de presença pela qualidade da sombra, que é manipulada via presença PF.

Articulação das técnicas: Presente Fisicamente (PF), Sombra Telepresente ao Vivo (STPV). Aqui a telepresença configura-se pela projeção da sombra da atriz, refletida na tela azul em tempo real.

Ação: reconhece sua sombra como se estivesse à frente de um espelho em movimentos de dança. Ela se aproxima e se afasta da tela investigando seus diferentes tamanhos. Brinca de aparecer e desaparecer diante da tela.

Interação: PF com a STPV refletida na tela.

Elementos provocadores: caverna, espelho.

Equipamentos: computador, projetor.

Obs.: Não há blecaute, esta cena está interligada à cena seguinte, em continuação, em que a sombra na tela ganha autonomia.

Cena 3 - *A sombra autônoma* (Em continuação da cena 2 com a atriz PF em cena)

Descrição da cena - A sombra autônoma se movimenta dançando sobre a tela enquanto Alice observa.

Ação: Alice PF observa a sombra se movimentando na tela. A sombra chama Alice para a dança. Alice PF entra no jogo da sombra e ambas desabam no buraco.

Interação: PF, SPG.

Elementos provocadores: espelho, queda, caverna.

Equipamentos: câmera, projetor, computador.

Obs.: Segunda queda de Alice PF e o encontro com qualidade de presença SPG, que a carrega para outra dimensão da caverna.

Blecaute.

Cena 4. *O espelho de Alice*

Descrição da cena - Alice PF interage com sua sombra em qualidade de presença audiovisual telepresente ao vivo gerada pela manipulação da câmera, que capta sua imagem real e, com auxílio do projetor, projeta a imagem captada.

Ação: Alice PF reconhece sua imagem como se estivesse na frente do espelho, tenta alcançar a imagem (STPC) que lhe escapa. Neste momento, o operador da câmera movimenta a imagem captada em movimentos lentos, sincronizados com o movimento da atriz PF, em que ela tenta chegar até a imagem que se movimenta pela tela. Alice PF chama atenção da imagem (STPC) com a ação de estar cutucando seu ombro. Como resposta, a imagem corre dela, causando uma perturbação no estado de Alice PF, que se movimenta em sentido ao centro da tela, enquanto o operador movimenta a imagem (STPC) de um lado para o outro. A imagem (STPC) projetada estabiliza no lado direito da tela. Novamente o reconhecimento. Neste momento, a personagem (PF) tenta uma interação de apaziguamento com a sua imagem e estende a mão para resgatar sua imagem (STPC) com objetivo de juntá-la ao seu corpo real (PF). Ação de esforço de Alice (PF) ao puxar a imagem (STPC). As qualidades de presença PF e STPC se dão as mãos. Ação do relógio pela Alice PF pelo movimento do braço simulando o ponteiro do relógio.

Interação: PF, STPC.

Elementos provocadores: caverna espelho, queda.

Equipamentos: câmera, projetor.

Obs.: Nesta cena, a ação do operador da câmera manipula os movimentos da sombra telepresente colorida.

Blecaute – transição.

Cena 5 - *A negociação*

Descrição da cena - A negociação de Alice (PF) com sua imagem (STPC) para sair da caverna dos espelhos.

Ação: Alice PF no centro da tela. Câmera em movimento de giro de 180° desenha na tela um quadrado. Alice PF olha para dentro do quadrado. Alice PF estende a mão para as imagens (STPC) duplicadas. Alice PF aperta as mãos de seus reflexos e começa a girar a roda, criando sob a tela um grande buraco de luz em que ela é sugada. Ação de cair.

Interação: PF, STPC.

Elementos provocadores: queda, espelho, caverna.

Equipamentos: projetor, câmera filmadora.

Obs.: As imagens de efeitos são manipuladas pelo movimento da câmera.

Blecaute.

Cena 6 - *O voo de Alice*

Descrição da cena - Alice regressa do buraco no sentido contrário de cair. Ela voa para o alto, passando pelas paredes da caverna.

Ação: Alice PF simula um movimento de voo no centro da tela em frente à fonte de luz do projetor. Enquanto movimenta os braços de baixo para cima, a câmera é movimentada em movimentos de cima para baixo, lentamente, para dar o efeito do voo.

Interação: PF, STPC.

Elementos provocadores: devaneio.

Equipamentos: câmera filmadora e projetor.

Obs.: O movimento da câmera em sincronia com o movimento dos braços, de cima para baixo e vice-versa.

Blecaute.

Consideramos importante detalhar os agenciamentos realizados do material cênico levantado no processo criativo de produção de imagens e acreditamos que para o leitor, o roteiro técnico serve de guia para a visualização do trabalho de composição e atuação com as presenças geradas pela mediação tecnológica em cena.

O Processo Criativo II : Experiência de Atuação e Composição com Técnicas e Linguagens



*“A experiência é um produto,
quase um subproduto,
diríamos, da interação
contínua e cumulativa de um
eu orgânico com o mundo”.*

DEWEY



2. Experiência de atuação e composição de técnicas e linguagens

“A experiência é um produto, quase um subproduto, diríamos, da interação contínua e cumulativa de um eu orgânico com o mundo.”
John Dewey

Seguindo a luz de Dewey (2010), e pensando a experiência como um produto aberto, de interação dinâmica do ser com o mundo, creio que o acúmulo de informações, conhecimentos, sentimentos, pensamentos tornam o fluxo da experiência um movimento contínuo entre ambos. A experiência pode ser um caminho cheio de atalhos, confusos, incertos, mas pensando em aprendizado, os atalhos são sempre possibilidades de acertos e de vivências. Vejo a experiência como um mundo aberto, como portais abertos para acessar qualquer conhecimento. A experiência são os olhos de quem vê o mundo. A experiência é a tela de projeção luminosa e interativa onde dançam as sombras das coisas do mundo e dançam também as nossas sombras. A experiência, aqui, é o resultado do processo, da produção, do exercício. A interação com o eu-atriz, eu-personagem, eu-máquinas, eu-pesquisadora. É o nós que conduz em processo criativo a atuação com as técnicas, com as linguagens, com as imagens. São os outros, que estão distantes, em outra qualidade de presença, mas que aqui falam, refletem e contribuem nessa descrição que se pretende um compartilhamento de experiências adquiridas, refletidas entre presenças e ausências. Este capítulo apresenta, portanto, o trabalho prático de atuação com personagem, com a sombra, com a projeção, e o resultado das reflexões advindas do contato com a recepção do exercício cênico.

2.1. Eu em busca de uma personagem: Alice

“O ator confunde sua própria imagem com a imagem do personagem. O ator encarna a personagem. O ator é visto.”
Amaral.

A experiência de criação em relação aos elementos provocadores como a caverna, o espelho e a queda foi mobilizada pelas leituras realizadas das obras de Carroll e de Platão,

explanadas no capítulo anterior. Para além da proposta da pesquisa, de compor com as tecnologias de captação e projeção, me inquietavam as questões da atuação com as ferramentas tecnológicas, com as imagens, e a interação com o eu-personagem. Como não ser apenas eu e ser a personagem de mim mesma? O processo de criação do exercício cênico me colocava na busca de motivos para compor com os elementos visuais. Neste aspecto, a personagem Alice tornou-se minha guia para a atuação em que o visível (ação) e o invisível (imaginário, subjetivo) foram entrelaçados na composição.

A experiência de atuação com as imagens, em um primeiro momento, estava voltada a descobrir os efeitos e as possibilidades de compor com os movimentos do corpo em relação à projeção. No segundo momento, recorri às memórias e percepções do próprio processo em sala de ensaio. Resgatei todo o desconforto registrado no meu corpo com os exercícios voltados para a parede, resgatei o medo, a indecisão, a incerteza, o estranhamento, a vergonha, a autopunição e associei-os à figura da Alice. Alice era eu. E eu era eu, atriz, pesquisadora, correndo atrás da minha sombra, do meu reflexo na parede. Testamos muitas possibilidades de interação com a presença física e a projeção das diferentes qualidades de presença. Inicialmente, repetíamos muito pouco. Nosso deslumbramento pelos efeitos nos motivava a novas experimentações, a novos testes com os equipamentos. Durante algum tempo, trabalhamos unindo o acaso à intuição. O meu trabalho frente ao equipamento era bastante solitário e por muitas vezes, confesso, chato. Orientações como: agora levanta o braço, gruda na parede, levanta a perna, corre, para, mais perto da parede, mais para cá, mais para lá, olha para baixo, olha para cima, me deixavam esgotada fisicamente e me causavam desconforto, sobretudo porque eu não conseguia visualizar as relações, porque estava, naquele momento, realizando apenas ações em função da imagem. Sentia-me uma boneca, uma marionete. A figura de Alice representava o universo de transformação, de curiosidade e de imaginação. Transformar-me em Alice e distribuir-me em diferentes qualidades de presença era o grande desafio. Para tanto, tornou-se necessário adentrar a imaginação e construir no corpo físico e no corpo da imagem uma relação de curiosidade. A experiência de dividir a cena com as imagens projetadas necessitava de um corpo minucioso em ações e gestos para não borrar as projeções com sombras indesejadas, já que toda imagem projetada derivava da minha presença física e dela, outras qualidades de presença cênica, como a sombra.

A relação estabelecida com a personagem Alice, de Lewis Carroll, foi construída a partir do diálogo que a personagem tem com a lagarta, em que a menina se depara com a

questão de não saber exatamente quem ela é, pois já havia mudado de tamanho várias vezes. A seguir, o fragmento do diálogo em que a lagarta pergunta a Alice:

– Quem é você?

Não se pode dizer que esse foi um começo de conversa muito animador. Respondeu, meio encabulada:

– Não estou bem certa, senhora [...]. Quero dizer, nesse exato momento não sei quem sou [...]. Quando acordei hoje de manhã, eu sabia quem eu era, mas já mudei muitas vezes desde então...

– O que você quer dizer com isso? – Inquiriu a Lagarta, severamente. – Explique-se melhor!

– Acho que não posso me explicar, senhora – respondeu a menina. – Porque eu não sou eu mesma, entende?

– Não, não entendo – replicou a Lagarta.

– Acho que não consigo ser mais clara, senhora – Alice respondeu com toda educação. Porque, para começar, nem eu mesma consigo entender. Esse negócio de mudar de tamanho tantas vezes num dia só é muito confuso. (CARROL, 2002, p. 61).

Este diálogo, que acredito de caráter existencialista, traz à tona a incerteza da menina em não saber mais quem ela é, o não reconhecimento de sua imagem, o que reforça o diálogo com o próprio exercício de experimentação com as imagens projetadas, digo, minha imagem projetada na parede. A relação mais próxima estava no contexto da mutação e a cada encontro com o meu reflexo, eu me perguntava “quem é você?”. Neste aspecto, me sentia um pouco a personagem da lagarta e, por outro lado, me via como Alice, que, no confronto com a sua imagem, enfrentava a incerteza de saber quem era. Mais especificamente, durante os ensaios, eu me perguntava “quando eu sou eu mesma e quando eu sou a outra?”, porque precisava dividir-me em eu-presente fisicamente, eu-sombra, eu-vídeo, eu-atriz, eu-personagem, eu-pesquisadora. Todos esses “eus” necessitavam de presença ativa, disposição, prontidão, de escuta, de observação e de imaginação.

O filósofo francês Gaston Bachelard salienta que: “A verdadeira viagem da imaginação é a viagem ao país do imaginário, no próprio domínio do imaginário” (2001, p. 5). Ele enfatiza que a imaginação se faz “aberta”, isso quer dizer, quando a imaginação vai longe, para um “alto psicológico” que permite uma projeção de seu ser, ou seja, uma projeção de quem imagina e se imagina. A filosofia da imaginação, como nos apresenta o autor, tem como princípio confiar a imaginação ao resultado do próprio ser que imagina, sendo ele o produtor e o responsável de suas imagens e de seus pensamentos. “Por vezes um ligeiro desequilíbrio, uma ligeira desarmonia rompe a realidade do nosso ser imaginário: evaporamo-nos ou condensamo-nos – sonhamos ou pensamos”

(BACHELARD, 2001, p. 110). E ainda nas palavras do autor: “O imaginário cria imagens, mas apresenta-se sempre como algo além de suas imagens” (p. 2).

Em relação ao imaginário e ao diálogo com a personagem Alice (Carroll), foi necessário reconstruir características da Alice adulta em confronto com sua própria imagem. Como seria se Alice desabasse no buraco e se visse dentro de uma caverna em que todas as imagens fossem o reflexo da sua imagem, e as diferentes formas fossem reflexo dos seus movimentos? Essa releitura foi conduzida observando o próprio processo de experimentação com os equipamentos e os efeitos de composição com as imagens. A conexão foi feita concomitantemente e, a cada encontro, eu associava a saga da personagem à minha saga como atriz em confronto com a minha imagem real (PF) e virtual. Neste sentido, o que me aproximava da Alice era a imersão em lugar desconhecido e a constante transformação manipulada pelas tecnologias de captação e projeção. Em um complexo mais psicológico do que explícito por ações ilustrativas, precisei atribuir sentido à atuação, de forma a ser eu mesma uma personagem em relação às sombras e atribuir a elas a característica de personagens também.

Segundo Roubine (2002),

[...] é próprio do ator ser, ao mesmo tempo, um e múltiplo. Ele dá a cada um dos seus papéis a sua própria grife, ao mesmo tempo, se metamorfoseia de acordo com o que cada um desses papéis exige. Ele também é um e múltiplo por seus instrumentos de expressão: ele pode utilizar, simultaneamente ou um após o outro, os recursos da sua voz, do seu rosto, do seu gesto [...]. O ator é como uma orquestra de que ele seria ao mesmo tempo maestro! (p. 11).

A definição de Roubine (2002) sobre a habilidade de o ator ser um e, ao mesmo tempo, múltiplo confere completo sentido nesta experiência de atuação com as imagens advindas da relação com os equipamentos de captação e projeção. A experiência real da relação com minha própria imagem multiplicada produzia outras qualidades de presença pela sombra gerada pelo vídeo em conexão com o projetor, em captação e projeção em tempo real. O que me levava também a me conceber como mais de um personagem ao mesmo tempo. O eu como um complexo de personagens, pois minha imagem era manipulada pelo outro e mediada pela máquina. E na tela o eu estabelecia relações de jogo com o eu de diferentes formas: eu presente, passado e futuro. Eu comendo com meu reflexo. Eu personagem. Eu protagonista. Eu, o fantasma de mim mesma. Eu sombra. Eu desconhecida. Eu imaginada. Eu corpo singular, vivo. Eu corpo-imagem. Portanto, a atuação estava voltada a absorver, atualizar e compartilhar as possibilidades de

movimentos e gestos que meu Eu oferecia para criar as imagens. O trabalho do ator é ultrapassar as fronteiras da real e da ilusão, ou melhor, é tornar a ilusão uma possível realidade presente, seja nos ensaios, onde se originam a criação, seja no momento da apresentação ao público. Segundo Amaral, “o ator é uma figura de ficção, porque está distanciado da situação real da platéia. Ele investe com uma couraça que esconde e defende o homem real que é” (2007, p. 28). Nesta perspectiva, relaciono o papel da atuação com o ato de atualizar a relação entre ficção e realidade que se estabelece no contraste da figura do ator/atriz em relação à plateia. O ator/atriz é um atuante com a imagem de ficção por isso normalmente é visto como personagem de uma ficção.

Compreendo o espaço do teatro como espaço de ficção, independentemente da proposta da encenação. Por mais autobiográfica que uma história possa ser, no teatro ela adquire uma qualidade ficcional. O mesmo ocorre com a figura do ator, que, em espaço teatral, assume uma característica de personagem. Em diálogo com os elementos da ficção, e do lugar da personagem, encontro na obra *A Personagem de Ficção* (2011) artigos que refletem sobre estas questões. Neste livro, o crítico e teórico de teatro Anatol Rosenfeld (2011) enfatiza que a ficção está concentrada na ação da personagem. E, reforçando esta compreensão, encontro, nas palavras do professor e pesquisador Décio de Almeida Prado, a definição: “a ação é o meio mais poderoso do teatro” (2011, p. 89), e também a importância de compreender que a ação não se restringe aos movimentos físicos, mas se amplia em todo o contexto com o silêncio, com a imobilidade. O essencial é encontrar os acontecimentos que fixem a essência da personagem. E, por isso, a importância de trabalhar o enredo das ações e colocá-las em confronto para que o sentido realístico seja considerado legítimo, pois o teatro é o lugar da ficção e o lugar do real, porque a qualidade do teatro em sua origem está arraigada à figura do ator, em presença física, que interage com outros personagens e com a plateia. O teatro como o lugar de confronto. Sobre o confronto, Prado (2011) explica que:

Alguns teóricos chegam inclusive a definir o teatro como a arte do conflito, porque somente o choque entre dois temperamentos, duas ambições, duas concepções de vida, empenhando a fundo a sensibilidade e o caráter, obrigaria todas as personalidades submetidas ao confronto a se determinarem totalmente. Esta seria a função do antagonista, bem como das personagens chamadas de contraste, colocadas ao lado do protagonista para dar-lhe relevo mediante o jogo de luz e sombra. (p. 90).

Neste trânsito entre realidade e ficção o ator/atriz precisa agenciar um eu e a personagem fictícia, elaborada, sobretudo, com o material vivido de cada atuante, com as associações do mundo ao redor, com a percepção sobre as coisas do mundo, ou seja, com sua experiência. Nesse contexto, o ator se coloca à disposição da metamorfose que atua sobre si para chegar à personagem. Seu corpo e sua mente a serviço da construção da ficção. Esta percepção sobre os processos de criação e atuação no trabalho do ator é assunto bastante explorado pela história do teatro e não se esgota na contemporaneidade e, principalmente, na atualidade. Creio que o trabalho de atuação vincula-se à ideia de atualização dos estados de realidade e de ficção nos quais se encontram o ator/atriz ou/e performer independentemente de como esse artista se insere em alguma categoria com denominação mais específica. E, neste contexto, não é novidade o entrosamento da atuação com as máquinas e com toda a gama de possibilidades de agenciar sentidos, significados, na esfera do teatro que está inserida na concepção da ficção. O teatro pode ser visto como o espaço pelo qual o real e o virtual são relacionados de maneiras diversas, desde a criação dos artistas atuantes até a recepção da plateia. O entendimento de atuação nesta investigação está ligado ao verbo atuar, operar, agir com, e também é entendido como um processo de atualização da ação, por isso, o ser atuante é aquele que atualiza a ação, age e opera com as ferramentas de trabalho.

Lévy (1996) define a ação de atualização como o decurso que acontece depois do processo de virtualização. Nesta direção, arrisco-me a aproximar a atuação à ideia de atualização, pois percebo, em minha própria experiência de atriz, que não há como se aproximar de uma personagem sem antes averiguar, dentro de si, o que o separa daquele papel e o que o conduz a ele. Antes de chegar às definições das características da personagem, ou mesmo das escolhas das ações físicas, o artista atuante cria pela imaginação as associações possíveis para após materializar na cena. Para Lévy, o atual e o virtual são processos diferentes e a “atualização é criação e invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades” (1996, p. 6).

A personagem é um disfarce e, ao mesmo tempo, uma revelação, pois, à medida que se oculta uma realidade do ser real, que é o artista atuante, é revelada outra realidade do ser da ficção. O ator compõe com todos os símbolos, com todo seu imaginário, com todo seu corpo e com todas as suas emoções. No processo, ele atualiza as possibilidades de criação e inventa uma realidade.

A questão das emoções e o conjunto da memória emotiva atribuída ao trabalho do ator/atriz, desenvolvida por Stanislavski (1863-1938) em sua primeira fase de trabalho e acentuada por muitos pesquisadores da área de atuação, estão voltados a refletir a experiência emocional do ator em sobreposição ao seu material criativo. Ou seja, utilizando-se de suas experiências, o ator pode recorrer à memória para aprimorar sua construção do personagem, com um repertório de emoções (BONFITTO, 2009, p. 27).

Considero muito importante para o meu trabalho articular os componentes de memórias emotivas. E, neste estudo especialmente, me propus a relacionar a experimentação nos ensaios com os efeitos oferecidos pela tecnologia empregada para construir a personagem que habitaria todo o contexto da atuação. Neste aspecto, Alice era a personagem-guia. E para configurá-la inseri na personagem um repertório emotivo vinculado à experiência real obtida no contato com os exercícios propostos em sala de ensaio.

Maria Ângela Ambrosis Machado desenha uma imagem muito significativa sobre o acúmulo e a criação do repertório emotivo do ator. Para a artista e pesquisadora, “resgatar a emoção pela memória das experiências sugere a ideia de uma ‘gavetinha’ que contém um repertório de memórias e emoções acumuladas, adquiridas pela experiência e que aguardam ser solicitadas” (2005, p. 16, 17).

Nesta compreensão, tomo por condição para a criação com a personagem Alice (Carroll) a aproximação com o meu processo criativo individual dentro do processo criativo do corpo coletivo, em que o exercício de experimentação cênica esteve associado ao material bruto da minha experiência de adaptação com os agenciamentos de presença física e a diferentes qualidades de presença mediadas pelas tecnologias de captação e projeção ao vivo da minha imagem presente fisicamente. O exercício de disfarce do eu pela ficção de não ser eu mesma refletida no trabalho com a projeção. Sendo assim, encontro no teatro essa possibilidade de me difundir entre realidade e ficção.

Ana Maria Amaral (2007), pesquisadora e encenadora de teatro de formas animadas ajuda a entender as relações entre realidade e irreabilidade. Para a autora,

Teatro é esse encontro entre realidade e irreabilidade. Irreabilidade se intui. Realidade é o que se vê em cena, é tudo que ali está, e o que se vê e está em cena são elementos materiais. A matéria em si, em toda sua realidade, ao mesmo tempo que toca o nosso consciente racional, provoca apelos ao nosso consciente e desperta em nós outros níveis anímicos. Em cena é magia. (p. 24).

Voltando à minha experiência de atuação neste processo, meu trabalho foi direcionado a buscar, de forma bastante pessoal, uma maneira de atuar com minha imagem e administrar o material cênico para ampliação da consciência do gesto.

Neste processo, fomos construindo caminhos e encontrando pares para elaborar diálogos e descobertas. Por isso, percorremos o caminho da improvisação para acomodar nosso aprendizado, o que foi contaminado por tantas possibilidades encontradas neste estudo, pois o ato de criar está inserido no ato de se deixar afetar para ser afetado.

Matteo Bonfitto (2009) faz referência ao trabalho desenvolvido por Stanislavski explicando os métodos utilizados para o trabalho do ator e as ações físicas do encenador russo e explica que “o conceito de ação física envolve tanto as ações executadas exteriormente quanto as ações internas desencadeadas pelas primeiras. A ação exterior alcança seu significado e intensidade interiores através do sentimento interior e este último encontra sua expressão em termos físicos” (2002, p. 26).

Machado (2005), em sua tese *Uma nova mídia em cena: Corpo, comunicação e clown*, faz uma pesquisa sobre a história da improvisação no contexto teatral e observa que a improvisação é uma técnica muito usada pelo teatro, a qual, desde o método das ações físicas de Stanislavski, ganha qualidade de treinamento do ator, que junta o processo de conhecimento do corpo, da construção da personagem integrando corpo e mente. A definição da improvisação realizada por Paoli-Quito, e ressaltada pela artista pesquisadora, reforça o entendimento sobre a técnica de improvisação. “A arte da improvisação, eu costumo dizer, é a arte de responder ao que lhe é dado, não exatamente de ficar fazendo qualquer coisa, mas de estar o tempo inteiro respondendo às necessidades do momento” (QUITO apud MACHADO, 2005, p. 26). Em reforço sobre as palavras de Quito, a pesquisadora Sandra Chacra (2007) enfatiza que a “improvisação visa também a preparação do ator, tornando-se neste sentido, uma técnica” (CHACRA, 2007, p.96).

As imagens, colocadas em ação pela improvisação em nossos ensaios, funcionavam como suporte poético em que o simbólico e a abstração eram trabalhados, primeiramente, pelo recurso da imaginação, gerando outros sentidos às imagens projetadas. Portanto, a criação das cenas e a criação da personagem eram motivadas pelas ações interiores que provocavam as ações expressivas no processo de trabalho criativo. Neste aspecto, a figura da Alice possibilitava agregar significados quanto ao universo desconhecido em que eu estava habitando, o universo da atuação com minha própria imagem. Em meu processo

criativo, os elementos conectados à esfera da personagem Alice (Carroll) se desdobravam no reconhecimento do reflexo da imagem e do movimento pelas características de curiosidade, incertezas, medos e descobertas. Eu me aproximava da personagem pelos elementos subjetivos e pela atração do meu reflexo. O meu reflexo na projeção estava dividido entre sombra e vídeo. Além do reflexo, a minha presença física era a fonte principal dos efeitos causados na tela. Era eu pensando a serviço da imagem projetada e era eu incorporando a figura da Alice, pois ser apenas eu jogando comigo mesma diante da tela e da parede era demasiadamente desconfortante.

A composição se estabeleceu na condição de recolher os elementos que emergiam da minha criação pela improvisação e de compor este material numa sucessão de relações. Meiches e Fernandes (2007) explicam que o trabalho do ator consiste na invenção dos meios pelos quais ele pode executar sua atuação, conforme proposta de encenação e organização dos conceitos e hipóteses. Portanto, aqui a experiência com a atuação está voltada ao exercício cênico por meio do qual criamos as relações entre as diferentes qualidades de presenças e mostramos toda a técnica desenvolvida para a composição das cenas.

Para o trabalho corporal busquei estímulos diferentes do simples movimento e, neste sentido, precisava equalizar o gesto a emoção. Prefiro chamar de emoção porque, no meu processo de criação, eu precisava conectar com algo que me pudesse fazer vivenciar a cena e não simplesmente fazer ações frias para demonstrar os efeitos produzidos com as tecnologias empregadas na produção das imagens, embora os movimentos tivessem uma necessidade em favor da imagem construída. Minha atuação era voltada para a parede – para a tela –, onde tudo acontecia. Essa parede era meu chão, meu teto, meu muro, meu espelho, minha caverna e meu abismo. Minha relação era com a projeção do meu corpo real em cena e na imagem lançada à parede. Nesse lugar da projeção, esse corpo tornava-se um corpo virtual que necessitava de um estímulo real para estar em cena e, por vezes, foi bem difícil compor as relações administrando estes múltiplos corpos virtuais, com o corpo presente fisicamente, limitado, orgânico, cheio de vícios e medos. Para trabalhar a autonomia da sombra, ou seja, dar uma especificidade a esta linguagem, a este corpo, me deparei com certa impotência quanto à relação e à composição das suas ações. A sombra necessitava de outra qualidade de presença física, precisa, com gestos muito bem marcados e delimitados. Essa especificidade era direcionada a tornar possíveis as relações entre as presenças e construir as ações de interações. Neste aspecto, a minha criação era dividida

entre corpo presente e corpo sombra, que necessitavam de diferenças na própria condução de atuação entre presença e ausência. Mas existe outro fator importante na questão da relação presencial com a projeção, pois as imagens projetadas estão interligadas à máquina e com ela tudo pode acontecer, assim como tudo pode acontecer com o corpo presente fisicamente e com os outros corpos presentes dos atuantes que estão compondo junto o movimento. Os movimentos precisam ser precisos, mas com alguma flexibilidade e com olhar atento na projeção em relação ao corpo vivo em cena.

Todas as diferentes qualidades de presenças foram geradas pela minha presença física, pelos movimentos e pelas relações de jogo com as imagens projetadas.

O conceito de jogo tem muita abrangência, mas, nesta pesquisa, ele se constitui no que Ryngaert (2009) define como um espaço de encontros e trocas, o “deslizamento” entre dois espaços mínimos, o “motor” e o desafio inevitável do trabalho do ator. É pelo jogo que a improvisação acontece. Assim sendo, o jogo na experimentação do processo criativo de atuação foi interligado à mobilidade das projeções com a minha mobilidade corporal. Portanto, sem a qualidade presente fisicamente, as outras qualidades não existiriam. Para compor relações possíveis foi necessário treinar os movimentos e sincronizar ao movimento da câmera que atuava junto comigo. Nos tópicos que seguem, descrevo como atuei com estas técnicas e as associações com a personagem construída neste contexto de experimentação.

2.2. Eu sombra, eu telepresente

A experiência de atuar com a sombra é semelhante àquela de atuar em um teatro de animação.²⁰ Atuar de frente para a sombra é ter um ponto de vista desta de maneira não convencional, pois, normalmente, identificamos a sombra atrás do nosso corpo ou do ponto de vista de cima para baixo no chão. Atuar de frente para a sombra foi atuar com o reflexo uniforme, maciço em sua cor preta e com a imagem do inanimado. Amaral explica que inanimado “é tudo que convive com o homem, mas é destituído de volição e de movimento racional” (2007, p.17).

²⁰ Amaral define teatro de animação como “um gênero teatral que inclui bonecos, mascaras, objetos, formas ou sombras, representando o homem, o animal ou ideias abstratas” (AMARAL, 2007, p.15).

Inicialmente, minha atuação com a sombra limitava-se a movimentos com os braços e aproximações e afastamentos da parede, visando testar os diferentes tamanhos da projeção e me apropriar do efeito de duplicidade que a captação e a projeção geravam. Para que a minha presença fosse duplicada e ganhasse a qualidade de presença pela sombra, posicionei-me entre o ponto de emissão de luz (projektor) e a parede/ tela. A filmadora digital conectada ao projetor captava em tempo real minha imagem e propiciava a duplicação da minha silhueta, o que causava na projeção um efeito de “eco” da sombra (imagem 3). O trabalho com a sombra, desta forma, ganhava também uma qualidade de presença telepresente.

Imagem 3 – Primeira relação com projeção



Fonte: Arquivo pesquisa.

A artista e pesquisadora Yara Guasque Araújo ressalta que há variações em relação às definições do termo telepresença, mas indica, em sua pesquisa *Telepresença: Interação e Interfaces*, indícios de consensos sobre a definição do termo como “a percepção, através de dispositivos de telecomunicação bidirecionais, de uma situação geográfica e temporal remota, que envolve a reciprocidade entre observador e observado” (2005, p. 24). Araújo também faz menção à definição de telepresença defendida por Oliver Grau (2007),²¹ segundo a qual a arte virtual da telepresença propõe uma estética da distância. Neste sentido, o coletivo de trabalho desta investigação entende que a manipulação da sombra

²¹ Ver: ARAÚJO, Yara Rondon G. *Telepresença: interação e interfaces*. 2005. Disponível em: http://books.google.com.br/books?id=UuiF3KNyK40C&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

pode ser considerada arte virtual e telepresente, quando realizada ao vivo, independentemente da distância em que o objeto esteja da projeção.

Com o intuito de aprofundar essa questão, recorri ao artista, pesquisador e diretor da Cia Teatro Lumbra,²² Alexandre Fávero, que possui um extenso trabalho de pesquisa no teatro de sombras. Em uma breve entrevista realizada via *Facebook*²³ solicitei indicações sobre autores que pudessem estar trabalhando na relação sombra e telepresença. Ele respondeu que não tinha tal informação, então expus nossas reflexões sobre a possibilidade de a sombra ter qualidade de presença telepresente no contexto de distância e projeção sobre a tela em mesmo instante. Neste breve diálogo, Fávero contribuiu com a seguinte reflexão:

Creio que considerar a sombra como manifestação de telepresença é correto, desde que ela alcance a distância e marque a presença visual que o corpo não conseguiria. Por exemplo: vemos uma sombra se esgueirando pelo chão, que entra pela porta, e reconhecemos que é uma pessoa, sem vê-la, ou seja, a sombra antecipa uma informação ainda não percebida. Creio que é muito sutil essa presença devido às pequenas distâncias, se comparada a outras formas tecnológicas de telepresença, mas, por definição, podemos afirmar que ela também cumpre esse papel. Sombra é presença, mas está sempre presa ao seu corpo original. (Entrevista via *Facebook*. 14 fev. 2014).

A contribuição de um especialista como Fávero reforça nossa compreensão e nos instiga a continuar pesquisando sobre esta relação da sombra como qualidade de presença telepresente. Nesta perspectiva, entendemos a sombra como uma presença visual originada pelo contato do objeto com a fonte de luz, que necessita de determinada distância para acontecer. Sendo assim, a sombra se materializa, normalmente, no mesmo instante em alguma superfície de projeção, o que acarreta, a nosso ver, outra qualidade diferente de presença pela telepresença.

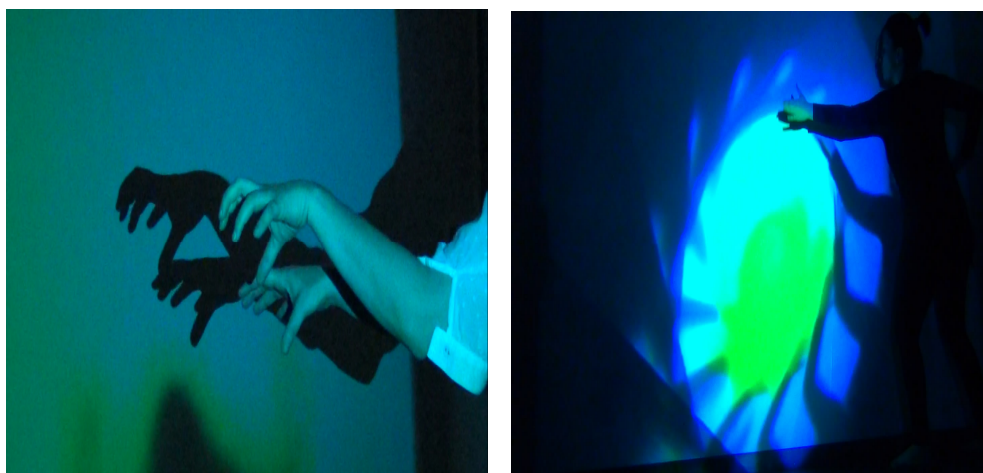
O exercício de atuação com a Sombra Telepresente (STP) foi conduzido de maneira a investigar as possibilidades de relacionar os movimentos corporais com a imagem da sombra projetada na parede. A investigação estava voltada a experimentar todas as partes do corpo a fim de provocar tal relação. Mãos, braços, pernas, eram testados para que eu pudesse dimensionar no espaço da tela, ou na parede, a minha presença física com a qualidade de presença pela sombra em telepresença (imagem 4).

²² Grupo de pesquisa e experimentação em teatro de animação criado em 2000, em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Ver trabalhos em: <http://www.clubedasombra.com.br/clarear_tl.php>.

²³ A conversa aconteceu via Facebook, em 14 fevereiro de 2014, e a publicação de seu conteúdo foi devidamente autorizada pelo pesquisador.

O projetor, como única fonte de luz, foi conectado à câmera que captava as imagens, provocando o efeito de eco, ou duplicação da sombra. O projetor ficava estático e a câmera era movimentada, causando uma confluência de cores na projeção (imagem 5). Observamos também que a sombra projetada ganhava uma qualidade de Sombra Telepresente Colorida (STPC), porque o reflexo obtido com a projeção era uma imagem idêntica à minha imagem real captada ao vivo, em mesmo instante pela filmadora digital.

Imagem 4 – Mão e Imagem 5 – Sombra e portal



Fonte: Arquivo da pesquisa.

A qualidade da sombra carrega muitos significados e permite muitas associações. A sombra por definição é uma região escura originada pela presença parcial da luz, ou, como definem alguns pesquisadores, a sombra existe pela ausência parcial da luz. Quando um objeto está à frente de um foco de luz, a sombra é refletida e pode mudar de direção ou ocupar um grande espaço, conforme o movimento de luz. A sombra aparece, então, como um bloqueio de luz. A sombra, ao mesmo tempo em que é um reflexo real, de um objeto real (físico), é também um elemento imaterial, inanimado (AMARAL, 2007). Ela pode ser manipulável, pode ser trabalhada em diversos tamanhos em relação à distância do objeto/corpo e da fonte de luz. A sombra pode ser própria, gerada pela silhueta do corpo do objeto e pode ser projetada em outros objetos, ou em outras superfícies. A sombra carrega um sentido de inexistência e, ao mesmo tempo, o de uma existência de sentidos mais profundos estudados pela filosofia e pela psicologia (OLIVEIRA, 2011). A sombra está para a existência como o corpo está para o pensamento. Ou seja, está presente em aspectos

físicos em relação à presença ou ausência da luz assim como o corpo está presente no ato de pensar como ferramenta de projeção, imaginação, criação e forma.

A sombra permite efeitos diversos na associação de elementos simbólicos refletidos pela estética da linguagem da sombra. Segundo Fávero,

O efeito produzido por sombras e luzes abre um canal para a mente acessar a abstrações e isso, quando entendido, experimentado, trabalhado e controlado pelo sombrista, adquire potencialidade expressiva muito grande, capaz de promover uma intensificação das qualidades estéticas, simbólicas e formais das imagens rompendo com convenções mais tradicionais e protocolos técnicos já conhecidos do teatro de sombras. Neste caso, o sombrista pensa além da idealização do certo ou do errado, do melhor ou do pior, e busca valores e resultados significativos que cada um dos elementos pode oferecer para a linguagem da sombra na cena. (2012, p. 154).

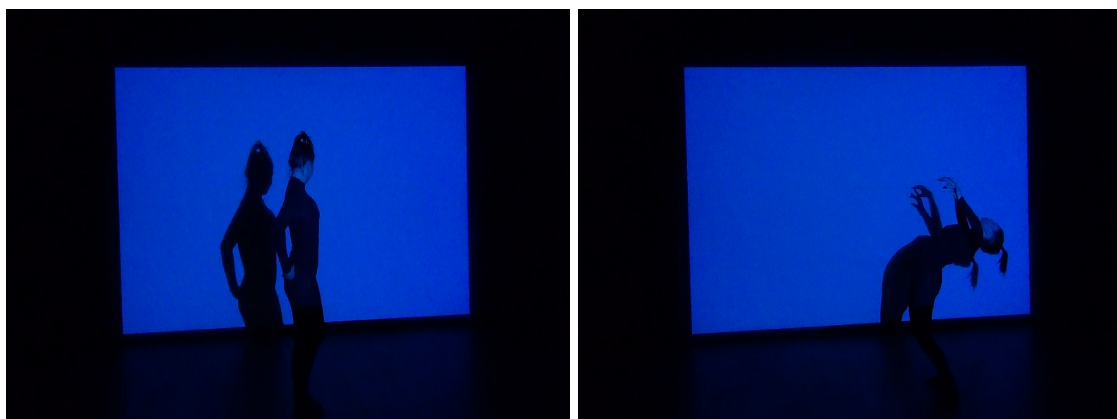
Em relação à descrição de Fávero sobre os efeitos e o amplo sentido que o trabalho com a linguagem da sombra pode oferecer ao artista criador, nosso exercício seguiu na direção de explorar e descobrir alguns caminhos de tornar a imagem da sombra elemento significativo para o processo criativo com a produção de imagens, e, de acordo com nossa investigação, construir possibilidades de imersão na relação com as imagens geradas pela presença física e pela presença dos equipamentos tecnológicos de captação e projeção ao vivo. Portanto, o trabalho de atuação com a qualidade de presença da sombra em espaço de experimentação se desenvolveu com a duplicidade da minha presença física pela projeção das sombras em três estados diferentes: Sombra Telepresente (STPV), Sombra Pré-Gravada (SPG) e Sombra Telepresente Colorida (STPC)²⁴.

No exercício de experimentação e composição cênica com a linguagem da sombra, identificamos a qualidade de presença telepresente ao vivo, porque a sombra vista na tela era o reflexo dos meus movimentos em tempo real da ação física. A tela preenchida com a cor azul (imagem 6), era o código interno do nosso diálogo com a tecnologia do computador, objeto inserido na primeira cena do experimento cênico. As ações eram conduzidas no sentido de me fazer identificar com o meu reflexo de sombra, em uma ação de reconhecimento como se estivesse diante do espelho (imagem 6). A concepção da ação pela simulação da tela como espelho, em que a sombra é associada à imagem real refletida na tela, compõe o jogo com os contrastes das qualidades de presença física e de presença da sombra em tempo real. Para a minha atuação frente à sombra telepresente colorida, foi

²⁴ As definições e os vocábulos criados pelo corpo coletivo do processo criativo foram descritos em organograma apresentado no capítulo anterior.

importante construir estímulos que provocassem alguma emoção para as intenções e gestos. Por isso, adotei movimentos de dança (imagem 7), cantarolei uma música e trabalhei sob o prisma da imaginação. Cada ação tinha um título e estes foram inseridos no contexto do roteiro, apresentado em capítulo anterior. Importante lembrar que o som foi trabalhado de maneira bastante artesanal e ao vivo, sem instrumentos eletrônicos ou musicais propriamente ditos. O som foi gerado vocalmente por mim e pelos colegas de trabalho e também com uma mangueira que, em movimento circular, emitia um som distinto. Tal som pode ser conferido no endereço eletrônico <http://youtu.be/i8s2-93adfw>. Na página de compartilhamento de vídeos, disponibilizamos o registro audiovisual da apresentação do exercício cênico no *56º Cometa Cenas*, evento identificado no primeiro capítulo.

Imagem 6 e Imagem 7 - Relação com a Sombra Telepresente ao Vivo (STPV)



Fonte: Arquivo da esquisa.

Outro exercício com a sombra foi realizado a partir da captação do reflexo na projeção. A Sombra Pré Gravada (SPG) foi elaborada para investigarmos as possibilidades de composição cênica com a imagem e a articulação da imagem como personagem da trama. A imagem da sombra como extensão do corpo da atriz, que, na projeção, é apresentada em primeiro plano, conduzindo a uma narrativa de jogo entre as Presenças Física (PF) e a presença do vídeo, da imagem da Sombra Pré-Gravada (SPG). Utilizamos como fonte de luz a própria projeção. E na pré-gravação, compomos a projeção da cor azul. Depois, em frente à tela de projeção, atuei com movimentos gestuais de dança, enquanto Amanda captava a sombra projetada na tela com uma câmera fixa, em sentido diagonal, para enquadrar a maior parte do corpo, para que este, na tela, alcançasse uma

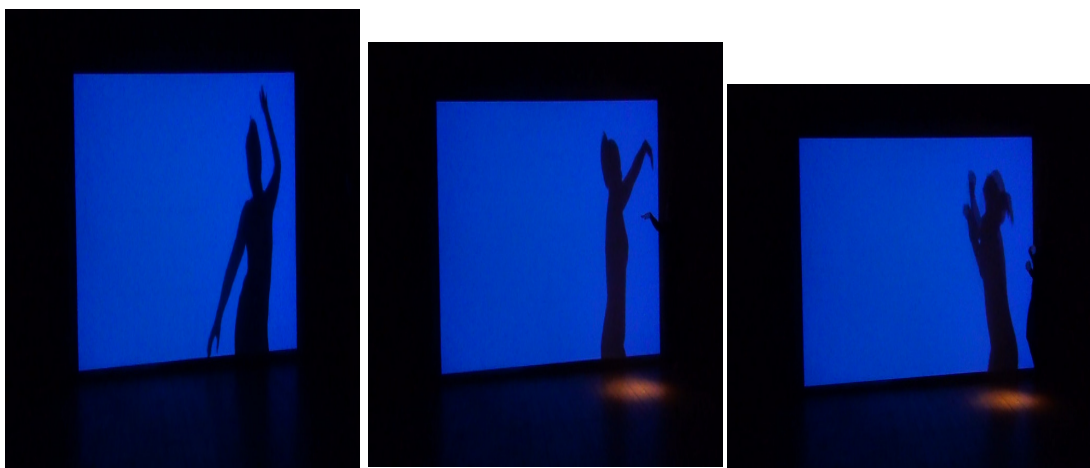
dimensão mais próxima do real do meu corpo físico. Tarefa difícil que requer um trabalho muito preciso quanto aos movimentos do corpo para ressaltar a expressividade da silhueta do corpo como objeto da sombra. Em relação ao gestual da dança, Fávero (2013) declara que

O corpo em sombra está muito próximo do gestual da dança, com valores simbólicos específicos onde a qualidade gestual, o comportamento e as dinâmicas oferecem potenciais diferenciados para expressar significados e metáforas. (p. 164).

Observamos que para a dimensão do objeto/corpo ganhar uma proporção mais real quanto ao seu tamanho, é necessário estar mais distante do foco de luz. O trabalho com as distâncias entre tela e fonte de luz pode conduzir a enquadramentos diferentes em relação à projeção da sombra.

A seguir, a sequência de fotos demonstra a experiência realizada com a sombra pré-gravada e incorporada na cena 4 do exercício cênico “A sombra autônoma”.

Imagem 8, Imagem 9 e Imagem 10 - A Sombra autônoma (SPG)



Fonte: Arquivo pesquisa.

A concepção da cena 4 se estabelece com a minha interação presente fisicamente com a Sombra Pré-Gravada (SPG) e se materializa com o recurso do vídeo que revela a presença da sombra como personagem protagonista da cena.

Gravamos este vídeo na casa de Guilherme, em espaço bastante diferenciado das proporções da sala em que realizávamos as experimentações e a sala da apresentação do

exercício cênico. A Sombra Pré-Gravada (SPG) ganhou uma dimensão maior em relação ao tamanho do meu corpo e, na tela, sua projeção aparece em Plano Americano (PA), que, na gramática cinematográfica, corresponde ao enquadramento humano do joelho para cima, enquadramento ilustrado acima nas sequências das imagens 8, 9, 10. Nos ensaios, repeti esta cena muitas vezes até conseguirmos um *take* válido para a projeção. Os meus movimentos eram limitados, pois o espaço entre a câmera, a parede e meu corpo não eram suficientes para ampliar os deslocamentos durante a gravação. Na relação presente fisicamente com a Sombra Pré-Gravada, minha presença real desaparece em contraste com a projeção. Na sala em que apresentamos o experimento, afinamos um ponto de luz para demarcar os espaços das relações, porém o refletor não funcionou. Essa falha técnica impossibilitou que o público percebesse de forma clara as duas presenças em cena.

Muitas das reflexões obtidas neste processo foram ocasionadas pelo contato com o público, que permaneceu após a apresentação e dialogou com a equipe sobre a recepção do trabalho. O registro desse momento nos permitiu avaliar algumas questões. Por isso, é pertinente agregar algumas dessas vozes neste capítulo, que é uma descrição reflexiva do processo de produção do exercício cênico e de todo o seu complexo experimental que transita entre diferentes qualidades de presença cênica.

O ator e diretor Pepito Ferreira, graduado pelo Departamento de Artes Cênicas da UnB, foi uma das vozes presentes no debate. Sobre a relação da sombra com a presença física da atriz, declarou:

[...] para mim ficou muito claro que a personagem principal da brincadeira entre você e a sombra era a sombra e você saiu da luz. Eu tinha a silhueta de você e tinha muito mais tridimensionalidade a tua sombra do que você na sombra, e ela é maior. Para mim, o lance da presença eu vejo muito como teatro. Quando eu vejo aqui o exercício eu vejo como teatro. (Depoimento feito após apresentação do exercício cênico no *56º Cometa Cenas*, 23 jul. 2013).

Independentemente da falta de luz sobre a minha atuação presente fisicamente com a sombra projetada, e validando a percepção de Pepito, observamos que a projeção, ocupando o espaço da tela, adquire uma potência de presença maior que o corpo físico em cena. O mais difícil foi equilibrar as diferentes qualidades de presença geradas pela projeção, porque as imagens concebidas pelo vídeo ganharam, inevitavelmente, maior visibilidade. No aspecto da imagem construída com a presença da sombra, adquiriam, ainda, outras significações, pois as sombras carregam em si certa complexidade de sentidos e, como enfatiza Fávero (2013), a sombra atua como protagonista da cena. De alguma

forma, já havíamos previsto isso com a elaboração da cena, o que o depoimento de Pepito veio confirmar. Neste aspecto, entendemos que a atuação com as tecnologias de produção de imagens e projeção propicia uma visão e, por que não dizer, uma escuta diferenciada da imagem em relação à imagem do corpo físico do atuante quando postos juntos no mesmo espaço na cena.

Em relação à produção de imagens projetadas, Amaral (2007) enfatiza que a mídia e a tecnologia são poderosas na arte de romper as barreiras do real e salienta que a máquina pode materializar uma ideia e que, depois de a dificuldade da técnica ser superada, é necessário que o artista ponha mais do que aparência no efeito do simulacro do ser humano. O ator precisa dar emoção à copia, que só é “convicente se por trás dela existir um sentido humano”. E ainda: “a emoção é elemento perturbador quando se funde a máquina à vida ilusória da personagem” (AMARAL, 2007, p. 49).

Tais questões apresentadas por Amaral (2007) refletem em nosso exercício com a linguagem da sombra, pois toda a concepção da experimentação técnica com esta interliga-se à interação da presença física com as máquinas, que, como venho expressando nesta escrita, são a câmera e o projetor. Toda a composição e atuação com a sombra foi realizada com a mediação das ferramentas tecnológicas associadas às ações do corpo físico Presente Fisicamente (PF) da atuante na cena. Portanto, as imagens-sombras projetadas introduzem uma possível quebra do real, construindo uma atmosfera ficcional, qualidade referente ao teatro e às manifestações cênicas. Tanto o trabalho com a linguagem da sombra, quanto às técnicas absorvidas no exercício de projeção de imagens, necessitam de uma dose de emoção dos personagens para dar à composição um sentido convincente. Nesta investigação, as máquinas, as presenças físicas dos atuantes e as imagens projetadas são misturadas com o intuito de averiguar as possíveis relações e interconexões de presenças. Presença, neste contexto, é entendida como o que está visível em cena. Reflexões sobre o termo presença são abordadas no último tópico deste capítulo.

A atuação com o vídeo foi elaborada de forma a imitar os movimentos da sombra. Por exemplo, nos ensaios meus movimentos de repetição objetivavam imitar o comportamento da sombra. Na construção, eu pensava o movimento dessa qualidade de presença, distinguida da qualidade de presença física. Minha criação era destinada a pensar a imagem da sombra e acomodar em meu corpo a imitação precisa desses movimentos para depois reagir com a projeção. A atuação foi dividida em dois aspectos, eu sombra e eu presente fisicamente, para depois compor o quadro com estas duas qualidades de presença

na cena. A sombra é entendida como símbolo, como matéria imaterial (AMARAL, 2007), como fantasma e como personagem protagonista. Tais qualidades foram identificadas no próprio exercício com a linguagem da sombra em interação com a técnica de projeção. Em relação ao teatro de animação, que utiliza a linguagem do teatro de sombra, Amaral enfatiza que a sombra possui aspecto de matéria inanimada. Segundo ela, com a manipulação “cria-se na matéria a ilusão de vida e, aparentemente, passa-se a ter a impressão de ter ela adquirido vontade própria, raciocínio” (2007, p. 21).

Consideramos esta experiência um caminho repleto de possibilidades, que nos estimulam a seguir pesquisando as fricções entre as linguagens e tecnologias. Encontramos no contato com o universo complexo da sombra uma porta entreaberta para a continuação da pesquisa.

Interessa neste momento do estudo entender que a energia do atuante é que qualifica a imagem como matéria e que o desenvolvimento da técnica da sombra necessita de um trabalho específico para adquirir domínio com a linguagem das sombras e com todo o universo que dela emana. Esta reflexão adquire sentido pela própria experiência descrita neste subcapítulo, que expõe dificuldades e acertos na tentativa de interligar a linguagem da sombra com as tecnologias de captação e projeção. A atuação, nesta conexão, requer um corpo manipulador com ações bem calculadas para assegurar profundidade na concepção estética da obra, pois a sombra necessita de um trabalho apurado de compreensão, resignificação e contato do corpo físico com o corpo virtual e imaterial da sombra.

2.3. O trabalho com a projeção

A projeção pode ser realizada para dar foco a um detalhe de atuação ao vivo, para transmissão de imagens em telões, paredes, objetos e no corpo físico do atuante em cena. Segundo Patrice Pavis, “as projeções respondem a todas as funções dramáticas imagináveis” (2011, p. 308). Em relação aos efeitos de ambiência no espaço, o recurso da projeção pode também ser um meio de confrontar o real com o imaginário através das imagens. Neste sentido, a projeção, além de ser uma técnica de criação poética visual e sensorial, dialoga também com a questão do duplo, que, em nossa investigação, está empregada ao agenciamento entre o eu (presente fisicamente) e o outro (presença virtual pela projeção), mais especificamente na relação com a técnica de atuação com o reflexo projetado da minha presença física em contraste com a presença virtual da imagem. As

inter-relações, nesta perspectiva, foram vinculadas ao reconhecimento deste eu que atua com o outro, personagem da cena, em outra qualidade de presença. O virtual empregado aqui foi inserido no contexto da diferença desse outro que é destacado pelo reflexo projetado, derivado desse efeito do duplo da projeção. Embora a imagem tenha origem do corpo presencial, do eu, na projeção ela se caracteriza como outro com uma qualidade própria de presença, a virtual, e no exercício cênico o outro só existe pelo contato com o eu. Importante frisar que esta reflexão se manifesta no contato com a projeção, sendo assim, é uma relativização da relação deste contato com o outro constituído pela imagem virtual. Tais observações encontram eco na filosofia de Pierre Lévy sobre o virtual, definição abordada no primeiro capítulo. Ressalto que não encontrei indícios afirmativos quanto à relação do virtual vinculado à projeção de imagens, porém acredito que serve como subsídio para uma pesquisa mais aprofundada futuramente, pois esta reflexão é gerada no processo criativo e no encontro com aspectos da virtualidade, encontrados e agenciados até este momento do estudo.

Retomando a experiência do trabalho com a projeção, configuramos essa técnica como um meio de escritura imagética do processo criativo de composição com as tecnologias de captação e projeção ao vivo, na perspectiva de construir o ambiente de confronto do imaginário e do real (PAVIS, 2011), ou seja, o confronto entre a presença física e a presença virtual da imagem projetada.

Experimentamos também a projeção no meu corpo com imagens pré-gravadas em exercício com a linguagem do vídeo. Utilizamos a filmadora digital com sistema de projeção embutido, o que permitiu a composição dos efeitos, tendo o corpo como superfície de projeção. Tal ferramenta, sendo um suporte portátil, foi manuseada com flexibilidade na exploração dos movimentos que percorriam diferentes partes do corpo. Os efeitos da experimentação com a projeção no corpo podem ser observadas nas imagens 11, 12 e 13, a seguir.

Imagem 11, Imagem 12 e Imagem 13 – Exercício de projeção no corpo



Fonte: Arquivo pesquisa.

Essa ferramenta possibilitou também adentrarmos na investigação dos efeitos de projeção no rosto. Roubine (2002) enfatiza que a maleabilidade do rosto foi descoberta durante o século XX pelo teatro intimista em que os espectadores ficavam muito próximos dos atores, podendo observar a expressão facial de forma mais detalhada. Nesta perspectiva, a projeção no meu rosto conduzia a reflexão e a experimentação do enquadramento da imagem em Primeiro Plano (PP),²⁵ e na tentativa de dialogar com a linguagem cinematográfica a fim de ampliar nossa investigação com o recurso da câmera filmadora. A possibilidade de criação com este recurso se relaciona ao que Deleuze chama de plano afecção: “A imagem afecção é o primeiro plano e o primeiro plano é o rosto” (1995, p. 114). Deleuze ressalta que “habitualmente são reconhecidas no rosto três funções; ele é individuante: distingue e caracteriza cada um; é socializante: manifesta um papel social e é relacional ou comunicante (assegura não só a comunicação entre duas pessoas mas também numa mesma pessoa, o acordo interior entre seu caráter e seu papel)” (1995, p. 128).

O treinamento para a atuação neste exercício com a projeção no meu corpo foi desenvolvida com movimentos voltados para a parede branca, em frente à qual eu articulava os movimentos. Tomo por exemplo o movimento de escalada, em que, diante da parede, eu simulava com pernas e braços o gestual de estar subindo, escalando o corpo e entrando nos orifícios do rosto. Eu simulava escalar uma montanha e imaginava na ação estar escalando o meu corpo. Experimentava, pela imaginação, possibilidades de me pendurar nos olhos (imagem 13), adentrar a boca, ouvidos, nariz, dentre outras ações. Os movimentos eram orientados também pelos olhares observadores de Amanda e Guilherme,

²⁵ Plano, em alguns casos, “é usado como substituto aproximativo de quadro ou enquadramento”. (AUMONT; MARIE, 2009, p. 197). Primeiro plano é o enquadramento do rosto ou de um objeto. Tem por finalidade enaltecer a expressão do ator, ou a presença do objeto. Ver também em: MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*. Portugal: Dinalivro, 2005.

que captavam as imagens dos movimentos antes e durante a projeção, orientavam meus movimentos, pois ambos tinham uma visão mais geral dos efeitos, ao contrário de mim, que sentia a imagem pela luz e pela cor emitida na projeção.

Neste aspecto, consideramos que o exercício de projeção no corpo com enquadramentos mais fechados demandaria um trabalho extra de pesquisa e o trabalho com o rosto, mais especificamente, deveria ter mais tempo para o seu desenvolvimento e investigação. Observamos que utilizar o corpo como tela de projeção causa efeitos bastante potentes para a composição de cenas ao vivo com os recursos da câmera filmadora digital. Esta técnica está no horizonte de aperfeiçoamento do nosso trabalho.

A imagem gerada com a captação da minha presença física e com a projeção na tela ganhava uma qualidade de presença telepresente colorida que, para nós, se diferenciava da imagem da Sombra Telepresente (STP), por ser a imagem idêntica à da captação da minha presença física, em tempo real. Este efeito foi demarcado como outra qualidade de presença pela observação do efeito do vídeo. Como estávamos ainda sob o efeito das impressões do trabalho com a sombra, este exercício trouxe reflexões sobre a qualidade de presença da sombra colorida, resultado da experiência com a captura (vídeo) e com a projeção da imagem ao vivo. Assim, a qualidade de presença da Sombra Telepresente Colorida (STPC) é derivada da utilização do vídeo capturado no mesmo instante da projeção. Importante frisar que, até o momento, em nossos estudos, não encontramos indícios de que a projeção da imagem captada e projetada sobre a tela pode ser vista como qualidade de imagem-sombra. Porém, mantemos nesta descrição essa denominação para o efeito produzido e entendido no percurso do processo criativo. Portanto, estas reflexões estão ainda em fase de amadurecimento.

A composição entre presença física com a Sombra Telepresente Colorida (STPC), foi conduzida pela operação da filmadora, movida paralelamente aos meus movimentos. Por exemplo, enquanto eu andava, o movimento da câmera era articulado na mesma direção em que eu me deslocava, porém com um limite determinado entre o meu corpo e o espaço da tela. Todos os movimentos foram sincronizados a fim de conseguirmos dar ritmo à cena. As imagens 14 e 15 demonstram o resultado deste experimento. A relação de duplicidade da imagem que acarretou na multiplicação da imagem projetada exigia de mim controle e precisão corporal para dar à cena o efeito desejado. Durante a movimentação corporal, era necessário manter o movimento em ritmo lento e contínuo para que o

Guilherme (operador da câmera) pudesse acompanhar a movimentação. O efeito de duplicidade pode ser observado nas imagens a seguir.

Imagem 14 e Imagem 15 – Sombra Telepresente Colorida (STPC)



Fonte: Arquivo da pesquisa.

O foco de luz a frente da tela, no chão, apresentado nas imagens acima, foi emitido por refletor Fresnel, para amplificar o reflexo da imagem projetada e dar efeito de realidade, pois, quanto mais luz, mais nítida a silhueta da sombra colorida.

A minha atuação nesta cena intitulada “Vem comigo” (conforme o roteiro que consta do primeiro capítulo) situa-se no exercício de compor o movimento com os dois corpos, o corpo virtual da sombra colorida mediada pela tecnologia do vídeo e pelo corpo físico da atriz (o meu corpo) e, concomitantemente, com o corpo físico do ator manipulador (Guilherme), que desenhava o movimento do corpo virtual da imagem projetada. Quanto à necessidade física dos corpos, trabalhamos com o exercício de apurar a visão periférica, na tentativa de atuar e jogar com a imagem em movimento. Em contexto narrativo, a reunião de todas as sombras ao corpo físico significou a possibilidade de saída daquele lugar de eco. Neste sentido, a presença física foi trabalhada como protagonista da ação.

Segundo Alexandre Fávero, no trabalho com a sombra o corpo precisa se adaptar ao escuro. Ele necessita enxergar a sombra a partir de uma visão periférica apurada para ampliar a capacidade visual e ter o ângulo de visão apropriado, por isso é necessário ensaiar muitas vezes e de maneiras diferentes (Apud OLIVEIRA, 2011).

Imagem 16 – Mãos dadas com as sombras



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Neste aspecto, a experimentação com a projeção na qualidade de sombra colorida tem o corpo como objeto concreto que propicia a projeção da imagem, ambos, corpo físico e imagem (sombra), atuam em copresença (MONTECHI, 2007)²⁶ entre a luz e o anteparo tela/parede. Isso gera uma sombra tão real quanto o próprio objeto, que, em nosso caso, é o meu corpo em qualidade de presença física. E a qualidade do real pelo vídeo projetado em tempo real ressalta a presença da sombra como telepresente colorida, conforme o demonstrado na imagem 16.

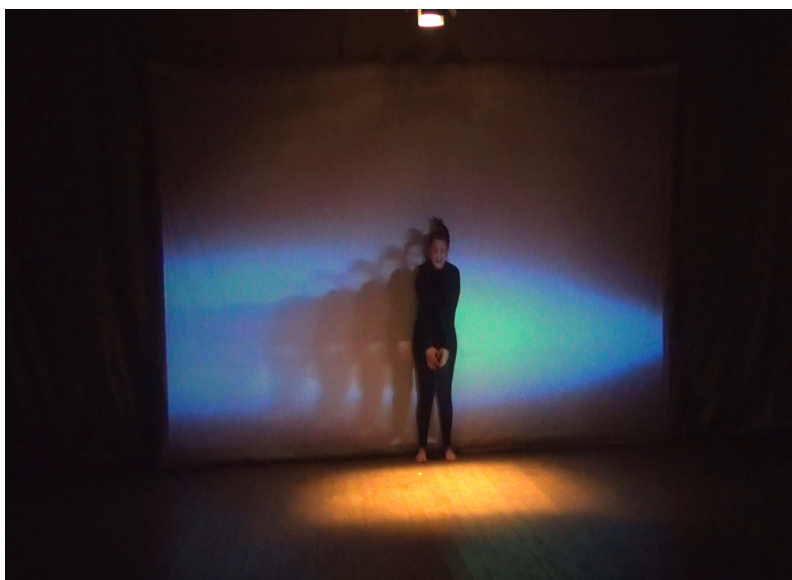
A estudante de filosofia Tahiza Falcão, ao assistir a nosso exercício cênico com a sombra, relatou sua impressão da seguinte maneira:

Mais uma observação mesmo, eu estou mais como telespectadora que simplesmente veio sentir o que vocês fizeram. Eu acho que a observação que eu vim trazer é a seguinte, independentemente da junção dos elementos que vocês fizeram, o conceito que vocês trabalharam são coisas que eu busco em literaturas e é algo muito difícil de compreender, este conceito de sombra que vem de Platão, Hegel, Haidgger, Young [...] a forma como elas se juntam, o sentimento quando você expressa a dor na junção, e psicologicamente é isso, o agregar a sombra e se conhecer por meio dela traz essa dor e depois dessa dor vem outra sombra e é uma relação que não tem fim, uma coisa que vai desvelando. Eu fico pensando que ficou tão rico quanto um texto muito, muito bem explicado [...]. (Depoimento após apresentação do exercício cênico no *56º Cometa Cenas*, 23 jul. 2013).

²⁶ Montechi diz que a “sombra acontece sempre e somente em co-presença do objeto que a produz e da luz e por isso é tão real quanto o objeto que a origina” (2007, p. 71).

Nossa intenção ao promover a demonstração do exercício cênico era justamente averiguar, pela recepção, como as imagens eram percebidas, porque, para o nosso coletivo, elas possuíam recortes específicos construídos pelos elementos provocadores em contraste com as técnicas experimentadas. Queríamos, de certo modo, obter opiniões sobre os caminhos escolhidos neste trabalho visual e nada melhor do que ouvir as pessoas e aproveitar de suas percepções para amadurecer o próprio processo de criação. A escuta da recepção aqui é reconhecida e destacada, visando ampliar o diálogo e, conseqüentemente, as reflexões sobre o exercício cênico.

Imagem 17 – Junção das sombras (STPC)



Fonte: Arquivo da pesquisa.

A composição entre a qualidade de presença física e a qualidade de Sombra Telepresente Colorida (STPC), conforme as imagens 16 e 17 foi elaborada tecnicamente da seguinte maneira: me posicionei em frente ao refletor que funcionava também como fonte de luz, disposto no espaço central (meio) da tela. Enquanto eu juntava todas as ações ao meu corpo presente fisicamente, em ritmo bastante lento, Guilherme movia a câmera em ritmo mais acelerado do que o meu para compor o efeito de duplicidade na tela. E, neste contexto, os corpos do manipulador, da câmera e da atriz movimentavam-se em uma composição de dimensões diferenciadas, a fim de executar relações entre as dimensões de bidimensionalidade refletida pela tela e de tridimensionalidade obtida pela presença física em cena.

A tela é um aparato de dimensão bidimensional que possui altura e largura e, normalmente, é concebida pela estrutura de superfície plana e lisa. Sobre a tela é possível trabalhar com a dimensão de profundidade (3D) com computação gráfica, disposição de objetos e cenários. Nesse aspecto, a arte cinematográfica se apropria de forma bastante aprimorada das composições de planos que exploram a dimensão de profundidade. Arnheim (1996) enfatiza que a dimensão bidimensional ganha uma extensão de espaço pelas variações de tamanhos que podem ser articulados em cena. Neste sentido, o trabalho com a manipulação das sombras reflete essa perspectiva de domínio do espaço e o trabalho de projeção com imagens pré-gravadas em espaço cênico. Importante ressaltar que nosso processo de criação com tecnologias básicas como a câmera e projetor foi escolhido pela motivação de explorar possibilidades de elaboração de cenas visando à construção de imagens poéticas de maneira mais artesanal e de aprofundar as relações com esses equipamentos. Estamos cientes de que há tecnologias mais avançadas como o vídeo *mapping*, *softwares*, holografia, dentre tantas outras para construir espaços imersivos imagéticos, porém nosso objetivo está na articulação das tecnologias mais simples, mas, nem por isso, menos complexas para compor cenas. O importante nesta investigação é observar o que pode ser feito com tais tecnologias.

Observamos que o espaço da tela em relação ao exercício com a qualidade de presença sombra telepresente colorida se amplia no contexto de trabalho com as duas dimensões, ressaltando as possibilidades de composição entre a imagem bidimensional e a imagem tridimensional em conexão e em jogo de interação na cena. Os efeitos foram experimentados com o movimento da filmadora, que, ao projetar no mesmo instante da captação, reproduziu de maneira ilusória a dimensão de profundidade em relação à duplicação da imagem projetada em contraste com a presença física.

Segundo Sternberg “a profundidade é a distância de uma superfície, em geral, usando seu próprio corpo como superfície de referência quando fala em termos de percepção de profundidade” (Apud OLIVEIRA, 2012 p.179). Portanto, de acordo com o autor em relação ao nosso trabalho com presença física e imagem projetada, para termos uma percepção tridimensional de uma projeção bidimensional precisamos pensar na percepção de profundidade que é correspondente à projeção do corpo no espaço.

O trabalho de atuação com projeção e captação em composição ao vivo ganhou também uma característica de videocenografia. Os efeitos gerados pela movimentação da câmera em relação à minha presença física desenhavam figuras sobre a tela. As imagens 18

e 19 refletem nossa experiência de criação de imagens poéticas em analogia com o tempo em relação ao objeto do relógio, que é um símbolo legível da imagem do tempo. Para isso, eu articulava os braços, como se fosse o ponteiro do relógio (imagem 18).

Imagem 18 – O relógio



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Concebemos uma espiral com a própria imagem projetada (imagem 19), que representava também o portal, o buraco de passagem para algum outro lugar. Para este efeito, o Guilherme manipulou a câmera com movimento circular, enquanto eu permanecia em ponto fixo em relação à luz emitida pelo projetor. A tentativa de contrastar o trabalho de composição com as dimensões bi e tri ocorre com a perspectiva de alcançar a profundidade na tela com a projeção em relevo (pela imagem, pelo desenho) em conjunção com a presença física.

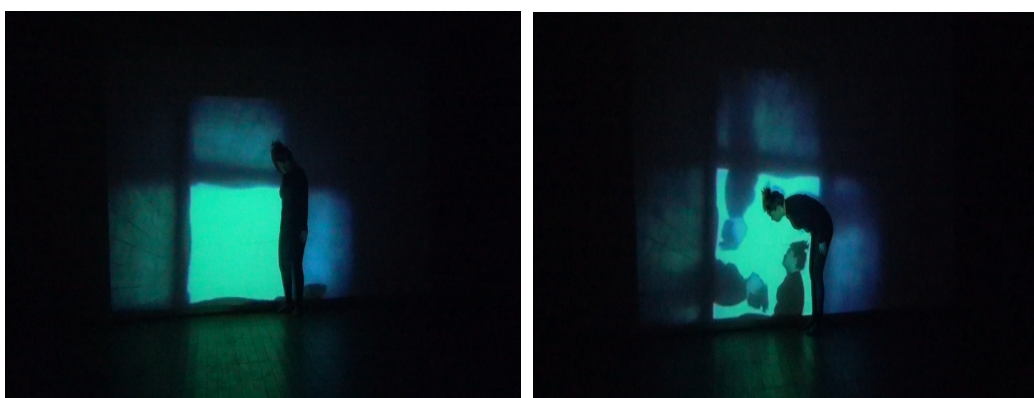
Imagem 19 – O buraco



Fonte: Arquivo pesquisa

Experimentamos movimentos de rotação sob o eixo da câmera e movimentos de aproximação e distanciamento da parede. Essa experiência está ilustrada, mais especificamente nas imagens 19, 20, 21, em que a projeção em relação ao distanciamento da presença física ganha uma proporção, ou um efeito tridimensional. Conforme se observa nas imagens, a posição do corpo em relação à fonte de luz (projetor) e a posição da câmera frente à presença física provocam uma imagem de buraco luminoso provocando uma percepção de profundidade no espaço da tela.

Imagem 20 e Imagem 21 - O buraco/portal e a negociação



Fonte: Arquivo da pesquisa.

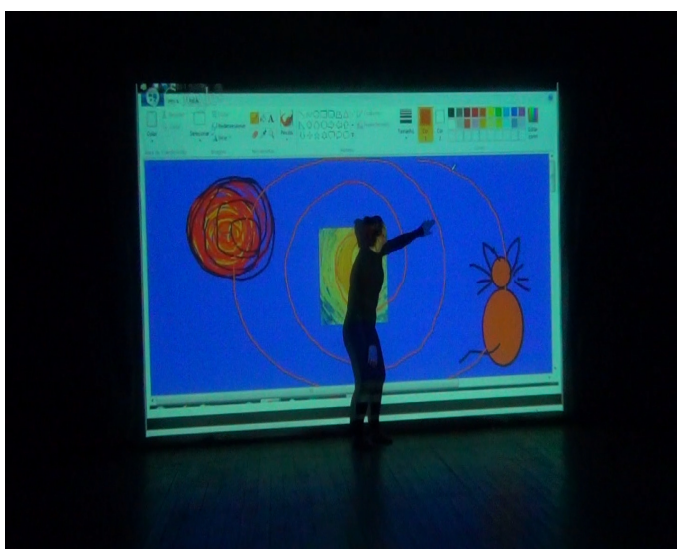
Para obter tais efeitos, posicionei-me ao lado direito do foco de luz para demarcar o espaço da atuação da projeção. A câmera foi movimentada a um ângulo de 90° a 180° para compor a imagem. Inclinei meu corpo para dentro do quadro, em seguida estiquei a mão para desenhar a intenção de negociação, simulando um aperto de mão com as imagens duplicadas.

Na tentativa de atuar com efeitos de videocenografia e construir o ambiente de imersão, no início da demonstração ao público optamos por apresentar o espaço da tela que foi trabalhada com desenhos pré-gravados e que, na projeção, preenchiam a tela. Os desenhos foram pré-produzidos com a ferramenta de compartilhamento de tela da plataforma *hangout*,²⁷ que captura a imagem e grava em tempo real em vídeo, gerando ao mesmo tempo um *link* no Youtube. Este recurso foi utilizado porque não queríamos mostrar a presença de mãos desenhando na tela. Com a captação dos desenhos pelo

²⁷ A ferramenta *hangout* é um dos recursos do Googleplus que permite fazer videoconferências com compartilhamento de tela, além de captar o registro gerando um *link* do Youtube. Este recurso foi explorado na condução da disciplina de TEC 3 e utilizado nesta pesquisa.

hangout, pensamos construir uma atmosfera mágica entre a presença da atriz presente fisicamente (PF) e a videocenografia que obteve qualidade também de personagem. Enquanto o público se acomodava, além de se deparar com a imagem na tela, encontrava-me em cena, na frente de um *notebook*, simulando ação de estar compondo o desenho sobre a tela. Esse recurso foi utilizado para conduzir o público a adentrar o momento de devaneio da personagem e, de alguma forma, seguir sua criação. Adotamos como referencial imagético o desenho da espiral (imagem 22) como analogia do tempo e o desenho do gato para sinalizar o contato com a obra de Lewis Carroll, em *Alice no País das Maravilhas* (2002).

Imagem 20 – videocenografia pelo *hangout*



Fonte: Arquivo pesquisa.

Na cena em questão, eu interagia com o movimento circular que aparecia na tela e reproduzia o som dos ponteiros do relógio. Esta ação foi conectada à ideia de devaneio, de passagem da realidade para o estado de imaginação, que se liga ao tempo presente e, por que não, a um lugar do futuro, projetado pela ilusão.

Lembramos que a ideia de experimentação está entrelaçada em todos os exercícios realizados no sentido de desenvolver o processo criativo, que não objetiva mostrar um espetáculo pronto, mas indícios de uma obra em processo. Por isso, a construção das cenas, se configura em uma junção de possibilidades de agenciar nossa criatividade em exercício de experimento cênico, que, antes de contar uma história com começo, meio e fim,

pretendeu investigar e compartilhar o resultado de cenas compostas em tempo real, mostrando explicitamente o que se pode fazer com as tecnologias mais simples como câmera filmadora e projetor em contraste com a presença física em espaço cênico.

A professora e orientadora desta pesquisa, Luciana Hartmann, trouxe uma reflexão bem importante ao nosso processo no debate realizado após a demonstração do exercício cênico. Ela ressalta:

[...] A dramaturgia pode ser importante para vocês, [...] porque para a gente o legal é ver as coisas acontecendo, ver a descoberta ao vivo. O que importa é a intensidade do experimento, no limite do experimento [...] Essa vertigem que podia causar na gente não chegou no limite. Desse movimento que a gente não consegue só com a atriz e a luz em cena, porque tem um equipamento que produz isso. Então isso que eu acho bacana em um experimento. O legal, e cada vez mais na arte, no teatro contemporâneo, é o público poder aproveitar o experimento que está acontecendo aqui, essa vida real em cena [...]. (Depoimento após apresentação do exercício cênico no *56º Cometa Cenas*, 23 jul. 2013).

Neste trabalho, optamos por agregar elementos metafóricos para construir imagens para cenas, elementos que foram apresentados no primeiro capítulo. Até o momento da demonstração, não tínhamos muitas certezas quanto à leitura de nossas imagens. Tínhamos motivos que, para nós, cumpriam sentidos muito particulares constituídos em nosso processo criativo. O contato com as tecnologias de captação e projeção ao vivo nos provocou a experimentar uma forma de escrever nossos sentidos, interligando possibilidades de administrar diferentes qualidades de presença em cena e promover eventos para as relações. Eventos visuais, eventos de vertigem, eventos de deslocamentos entre presença física e presença da virtualidade propiciada pela projeção em espaço cênico.

Experimentamos em exercício cênico os efeitos de presença conduzidos pela captação da presença física em composição coma a projeção. As diferentes qualidades de presença foram geradas pela articulação dos corpos vivos dos atuantes com os equipamentos tecnológicos. Nesta perspectiva, o experimento cênico foi desenvolvido para averiguar os estados de presença cênica pelo artefato tecnológico, de forma explicita, sem esconder a utilização desses recursos pela composição ao vivo.

2.4. Reflexões entre presenças e ausências

No processo criativo, experimentamos algumas possibilidades de presença e multiplicação da presença física com os recursos tecnológicos. O debate ocorrido com o público, no final do exercício cênico, propiciou algumas reflexões sobre presenças e ausências na esfera da atuação que aqui pretendo compartilhar. Para tanto, trago alguns depoimentos sobre a recepção do exercício, que permitem o diálogo com tais questões.

O artista Pepito Ferreira, já mencionado anteriormente, diz que:

Eu não vim para um espetáculo. Já tinha me deixado informado, e acho que é sempre legal a gente se informar quando vem ver algo, que é um exercício. Eu sei que vou ver um exercício, então massa! [...] e o mais interessante quando eu li na sinopse que fala da presença do ator e eu chego aqui e a atriz está no escuro e a minha visão é na tela. Eu sei da existência da atriz, eu estou totalmente consciente da presença dela, eu sei que ela está ali, mas, ao mesmo tempo, ela não está porque o meu foco não é ela. Eu não te vi em momento algum como atriz, eu vi a tua imagem como atriz, eu vi a interpretação da imagem (Depoimento após apresentação do exercício cênico no *56º Cometa Cenas*, 23 jul. 2013).

A presença do ator faz com que seja teatro e não cinema, por exemplo. A contradição em relação às presenças é que tudo o que acontece atrás delas, o universo que se cria, é mais importante que a própria presença em carne e osso do ator, a presença como fio condutor para a presença da imagem. O depoimento de Pepito Ferreira causou uma inquietação à minha reflexão sobre as qualidades de presença cênica. Acredito que tudo que um ator/atriz atuante quer, estando com seu corpo exposto na cena, é que sua presença seja percebida e vista em primeiro plano. Como administrar a presença e a ausência em cena? Como equilibrar tais presenças em espaço cênico, como tornar a presença física visível e potente, tanto quanto as presenças mediadas pela tecnologia com produção de imagens? Estas perguntas não encontram respostas definitivas, mas reflexões dentro do próprio processo criativo. Porém, em uma primeira instância da investigação, reconheço que estar em cena com a tecnologia, melhor dizendo, com imagens projetadas, pode fazer do ator presente fisicamente um coadjuvante em relação à projeção. Essa percepção está interligada ao meu processo prático de atuação e também como espectadora de espetáculos midiáticos. A presença física compete em condição desfavorável com o trabalho do atuante, principalmente quando este quer ser o protagonista da relação. Trabalhamos focados em compor com as imagens e com as presenças para refletir as potencialidades de friccionar as linguagens do audiovisual pela câmera, com o recurso do vídeo e com a captura da imagem, com os aspectos da sombra em contexto teatral que se configura pela

presença física do atuante e pela elaboração de cenas. O agenciamento de presenças pela produção de imagens refletidas no exercício cênico configurou-se em um trabalho de contornos diferenciados quanto aos estatutos de presença e ausência em relação às linguagens e técnicas exercitadas para as cenas. Tais contornos foram demarcados e apreciados pela presença do corpo físico, da sombra, do vídeo, da imagem, das máquinas, do teatro, todos em interação, hora alternados em momentos distintos, hora misturados, mecanismos adotados para averiguar suas potencialidades de presença. Entendemos que tudo o que está em cena, está presente, desde a imagem virtual ocasionada pela projeção na tela à presença física do atuante. A percepção da ausência de algo ou de intenção somente é identificável pelo contraste da presença visível.

O conceito de presença é bastante discutido por muitos estudiosos das artes visuais, dentre outras áreas do conhecimento humano, por isso, é um assunto bastante complexo e permeado por nuances e entendimentos distintos. Aqui, busco melhor compreensão por meio das reflexões de alguns pensadores que ajudam a entender o complexo conceito de presença, especialmente no que se refere ao teatro, atuante, sombra e tecnologia, termos presentes nesta investigação.

Luis Otávio Burnier (1956-1995), diretor, pesquisador e fundador do grupo brasileiro Lume, situado em Campinas/SP, refletiu em sua pesquisa *A arte de ator* (2001) sobre a função do espectador como receptor que interpreta os signos emitidos pelo ator em cena. O espectador é testemunha da ação e, por isso, atua de maneira a atualizar essa ação em seu processo cognitivo. Como ser sensível, ele reage à ação. Neste aspecto, o teatro é uma arte da presença legitimado pela relação ator/atriz e espectador. A meu ver, o espectador, na ação de responder a ação proposta pela atuação, atualiza e atua junto, em mesmo instante e no mesmo espaço, que é o teatro. O espaço do teatro é o meio pelo qual a presença se estabelece e é o lugar de confronto de presenças com as ausências. Neste sentido, segundo Burnier (2001), não se trata apenas do gosto por tal proposta cênica, se trata da relação intrínseca que o teatro possibilita pela condição de ser uma arte presencial em que atores e plateia comungam no mesmo espaço.

Em relação à presença cênica do atuante (ator/atriz), Ferracini (2011) reflete:

Se a capacidade de presença é justamente a relação de jogo, então a presença está deslocada do feitor da presença: não sou eu que me coloco enquanto presença – eu tenho toda uma técnica para tentar fazer isso, mas não garante nada. O que garante é justamente aquele momento, ou aquele lugar e momento, a cada noite, a cada apresentação, que eu tenho que me diluir e criar e recriar de novo esse

espaço de jogo com o público. Se pensarmos em deslocar a presença para a capacidade de relação e de co-criação, os pontos que vão gerar essa relação independem do carnal. Não é o ator que “impõe” a presença; se você cria essa relação de jogo, pode ter um ator e um vídeo, o ator e o espectador – e esses três têm que entrar numa relação de mistura. (p. 142, 143).

A noção de presença explicada por Ferracini interliga-se à relação de jogo com o público para ampliar a capacidade de cocriação de que depende a esfera teatral. O pesquisador enfatiza que a presença não se caracteriza apenas pela presença física do atuante em cena, mas a partir de como ele joga com todos os elementos da cena. E, neste sentido se consegue equilibrar através do jogo as relações do ator, do espectador e da projeção de imagens. Em nossa investigação, principalmente após a exposição ao público, percebemos uma dificuldade de equilibrar tais presenças. O jogo com a imagem na tela em relação à presença física divide de alguma maneira essa relação. Quando alguém da plateia considera a imagem projetada mais forte que a presença do ator, significa que de alguma maneira a projeção se impõe sobre a presença física do ator. Equilibrar estas linguagens em espaço cênico requer um jogo muito sincronizado. Nossa prática demonstrou tal especificidade e percebi que esta é uma tarefa difícil para o ator/atriz que investiga as interações de linguagens em espaço teatral, pois a questão que fica sem resposta é como um ator consegue manter sua potência de presença viva na cena em interação com as imagens projetadas. Como interagir de modo harmônico, como tornar este corpo presente e tão potente quanto a presença de um vídeo em cena? Percebemos neste processo criativo que a relação de jogo com a captação e projeção ao vivo necessita de um corpo voltado a interagir com o corpo da máquina e, neste processo, o atuante precisa ser afetado pela imagem para, por sua vez, afetar a imagem com o seu corpo físico presente, vivo de intenções. Para tanto, necessita dialogar e escutar com o que as imagens emitem e sincronizar os gestos e toda a sua subjetividade possível para que o jogo aconteça de maneira presente. Neste sentido, cada grupo, artista e projeto de pesquisa desenvolve sua própria técnica de trabalho. Nossa investigação reflete, até este momento, algumas possibilidades de jogar com a presença física do atuante e com os desdobramentos de sua presença utilizando-se de recursos tecnológicos como a câmera e o projetor. Experimentamos formas de ampliar a presença física pela duplicação da presença do próprio atuante em diferentes qualidades de sua presença, a fim de observar seus contrastes e os efeitos dessas presenças.

Sobre a presença da sombra, Alexandre Fávero (2012) salienta que o teatro com sombras

[...] pode até insinuar ao espectador algum tipo de imagem poética em que a efêmera imagem da sombra apresente uma relação de choque ou enfrentamento com a realidade daquilo que a origina. Porém, o principal diferencial desse recurso como linguagem é que a sombra de um personagem ou coisa nunca ficará na condição de coadjuvante ou como mero efeito em um espetáculo de teatro de sombras. (p. 161).

A sombra é presença e está sempre presa ao corpo original. Fávero traz uma informação sobre a presença da sombra com a qual concordamos. Por meio de nosso próprio experimento com a linguagem da sombra, constatamos que ela tem a potência de ser, entre as relações de presença, a protagonista da cena.

A presença pela telepresença é demarcada pela distância, definição apresentada e discutida anteriormente a este subcapítulo. Tela advém do radical grego *tele*, que significa ao longe, a distância. Em resumo a esta definição, a pesquisadora e professora Lucia Santaella (2003) explica que a telepresença significa estar presente em lugares diferentes ao mesmo tempo. Em nosso exercício, exploramos esta estética da distância alternando as presenças de imagens captadas e projetadas em mesmo instante sobre a tela. Nesta investigação a experimentação com a telepresença conectada a linguagem da sombra foi identificada como uma qualidade de presença telepresente porque ela acontece em tempo real, ao vivo, executada no mesmo instante da projeção.

Acredito que imagem é presença, assim como o corpo é presença, tanto quanto o som e o silêncio são estados de presença quando inseridos em cena. Em composição, algumas destas presenças, se mais acentuadas, podem anular outras. Este é um caso, ao meu ver, recorrente em espetáculos que se utilizam de imagens projetadas em que a presença física do atuante dá a impressão de ficar em segundo plano, tornando-se, neste sentido, uma presença marcada pela ausência.

As professoras e pesquisadoras Oddey e White (2008) enfatizam que, na encenação ao vivo, a presença da imagem projetada tem maior fruição na recepção, seja pelo seu tamanho na tela, seja pela resolução da imagem em algum televisor. A presença da projeção, da transmissão, “acaba por parecer uma janela, permitindo um ângulo de visão muito particular e joga com a noção de presença e subjetividade da câmera, encorajando o fruidor a interagir com a imagem” (p. 156).

Quanto ao nosso estudo, a manipulação das imagens-sombras se relaciona com a possibilidade de ampliação dos estados de presença mediados pela tecnologia de captação e projeção. A presença da sombra depende da articulação da presença física, mas, quando projetada, tende a ganhar mais visibilidade por, antes de ser uma imagem, ser um signo, uma metáfora.

A experiência deste processo criativo transitou entre várias presenças e tropeçou em muitas ausências. Porém, a presença do público nesta escrita reforça a experiência e o entendimento de que o teatro é uma arte presencial, como explica Burnier (2009), e que presença não se compreende apenas pela presença física do ator e de todo o seu complexo emocional, como enfatiza Ferracini (2011). O processo criativo, portanto, se desdobrou em agenciamento de presenças e ausências, seja na composição de cenas, seja no próprio processo de aprendizado investigativo. Não encontramos verdades universais, nem defendemos um procedimento específico para o trabalho com as tecnologias de captação e projeção. Experimentamos caminhos e construímos possibilidades de atuação e de composição com diferentes qualidades de presença pelas fricções de linguagens.

O Processo Criativo III

Experiência da Pesquisa: Breves Encontros com o Teatro, Cinema e Novas Tecnologias



“A história do teatro deve fazer parte da bagagem do ator; ela reúne uma quantidade grande de ferramentas de compreensão da profissão que podem ser de ordem técnica, mas também ética, que podem fazer o ator tomar consciência de sua responsabilidade quando está em cena”. Picon-Vallin

3. Experiência da pesquisa: breves encontros com teatro, cinema e novas tecnologia

“[...] a história do teatro deve fazer parte da bagagem do ator; ela reúne uma quantidade grande de ferramentas de compreensão da profissão que podem ser de ordem técnica, mas também ética, que podem fazer o ator tomar consciência de sua responsabilidade quando está em cena.”

Beatrice Picon-Vallin

Beatrice Picon-Vallin (2011) enfatiza que um ator precisa conhecer a história, o passado, para refletir o presente. Neste sentido, este capítulo se encarrega de revisitar alguns aspectos da interação do teatro com as tecnologias do século XX e, posteriormente, refletir e apontar produções da atualidade, ou seja, do século XXI. O foco se divide em dois momentos: um primeiro, com uma breve passagem pelo século XX, e um segundo, com abordagem das produções brasileiras da atualidade, que, de alguma forma, refletem e contribuem para a absorção desta investigação, que, como venho descrevendo, mescla em exercício prático as tecnologias de captação e projeção, em relação à atuação presente fisicamente, e as demais tecnologias empregadas. A tecnologia da fotografia, das câmeras escuras (técnica projetiva, com luz natural na composição de imagens), não será abordada nesta escrita, embora seja uma tecnologia de grande importância na história das artes visuais pela demarcação das fricções das artes e das tecnologias de projeção de imagens iniciadas no século XIX. Segundo a pesquisadora e professora Lucia Santaella (2003), as tecnologias sempre foram utilizadas nas artes e cada período histórico foi marcado pela tecnologia de comunicação vigente à época. Portanto, ressaltamos que este capítulo foi desenvolvido no intuito de investigar algumas relações quanto às linguagens do teatro, cinema e vídeo imbricadas em períodos distintos do século XX até algumas produções da atualidade com a absorção do vídeo. Enfatizamos que escolhemos refletir com alguns artistas e grupos que desenvolvem ou desenvolveram trabalhos utilizando-se de tecnologias de captação e projeção em contexto teatral porque encontramos neles o entendimento de que continuamos, ainda, seguindo rastros e buscando referências para aplicar conjuntamente teatro e tecnologias em cena. Dessa maneira, realizamos esta investigação focada nas reflexões surgidas durante o processo criativo em que nos deparamos dialogando com o passado e com o presente. Este capítulo complementa a terceira etapa do processo de pesquisa que se caracteriza pela investigação teórica e pelo encontro de

espetáculos brasileiros que utilizam das tecnologias do vídeo em cena. Entendemos que o termo tecnologia associa-se à técnica inserida na arte como uma habilidade. Neste sentido, o teatro pode ser compreendido como uma tecnologia que emprega corpo, ferramentas, máquinas e conhecimento.

3.1. Revisitando o passado

*“Nada surge do nada, o novo nasce do velho
e é por isso mesmo que é novo.”*

Bertold Brecht

Encontro nas palavras de Brecht²⁸ o reforço para entender que teatro e tecnologias andam de mãos dadas desde há muito tempo. O teatro influencia o cinema, que influencia o vídeo, que influencia as artes plásticas, que influencia a performance-arte, e por aí segue, de maneira não linear. Uma linguagem contaminando a outra, permitindo reflexões e experimentações no campo das artes.

A tecnologia da luz elétrica revolucionou o espaço do teatro (físico e abstrato) e também o próprio trabalho do ator. Segundo Sánches (1999), os artistas Adolphe Appia, encenador suíço (1862-1928), e Gordon Craig, artista plástico e encenador inglês (1872-1966), revolucionaram o espaço cênico utilizando os recursos da luz elétrica para instaurar no teatro uma qualidade de ilusão, com cenários rebuscados, derivados da apropriação das tecnologias da época. Craig e Appia trabalharam a luz como algo novo, não apenas como acessório. Trataram a luz como linguagem.

A utilização de técnicas de iluminação utilizadas por Edward Gordon Craig redefiniu o espaço cênico como espaço poético e transformou-o em espaço cinético (ROUBINE, 1998). Segundo Roubine (1998), Craig inaugura uma nova estética em um novo espaço.

As pesquisas de Craig visavam a uma animação cada vez mais complexa e rica das possibilidades expressivas do espaço cênico. Daí um trabalho, em matéria de luz, que tanto impressionou seus contemporâneos. E também a famosa invenção dos screens, espécie de anteparos que devem poder ser manejados à vontade e permitir uma fluidez das formas e volumes, fluidez que a luz, cortando as linhas retas, suavizando os volumes, arredondando os ângulos, ou ao contrário, pondo-

²⁸ BRECHT, Bertold. In: Teatro e Vanguarda (1970, p. 12). *Revista de la Cultura de Occidente (ECO)*, n. 85-86, mai.-jun. 1967.

os em evidência, tornaria absoluta. Essa inovação técnica, que permitia passar de um palco estático a um palco cinético, é julgada por Craig tão fundamental que ele considera estar inaugurando, com ela, um novo espaço da representação, o quinto palco. (p. 89).

Esse novo espaço de encenação, descrito por Roubine a respeito do trabalho de Craig, advém da noção de profundidade da cena que o artista identificou para ampliar as dimensões do palco e romper com a arquitetura do teatro. A busca pela sensação de profundidade – que mais tarde o cinema vai investigar com a noção de “profundidade de campo” – permite que o simbolismo adentre a esfera do teatro, distanciando valores naturalistas, pois os simbolistas não pretendiam reproduzir imagens miméticas da realidade (MONTEIRO, 2011). Com este objetivo, a cenografia começa a fugir de estruturas estáticas, de painéis fixos, de imagens chapadas, para se configurar em laboratórios experienciais, múltiplos e imagéticos. A motivação de desconstrução do espaço cênico por Gordon Craig, considerado pelos autores Sanches (1999), Roubine (1998), Bertold (2008), como um artista simbolista, alcançou, inclusive, a função do ator, que em sua concepção deveria deixar de ser o centro do teatro. Craig criticava a interpretação dos atores naturalistas. Para ele, o ator deveria se desprender de qualquer vaidade e emoção e estar a serviço do encenador. Neste sentido, ele introduz a ideia do ator “supermarionete”.²⁹ Craig acreditava que o ator deveria criar uma nova forma de atuar com gestos simbólicos para libertar o teatro das ações imitativas da vida (CRAIG, 2012).

As ideias de Craig sobre a atuação instigam à reflexão sobre a ação dos gestos com os equipamentos de captação e projeção de imagens que de alguma forma se aproxima a figura de “marionete” a serviço da atuação com máquinas. E por falar em máquinas, foram muitos os aparatos construídos no final do século XIX. Paralelamente aos avanços tecnológicos da luz, no espaço teatral nascia uma das maquinarias mais extraordinárias do registro de imagens em movimento da nossa história, o cinematógrafo (GAUDREULT; JOST, 2009). O cinematógrafo foi um equipamento de registro aprimorado com o equipamento de projeção pelos irmãos Lumière. Independentemente das discussões sobre a origem desse invento, foram os irmãos que difundiram os filmes e a utilização do equipamento pelo mundo. Como não comercializaram o equipamento, houve muitas réplicas produzidas pela Europa e Estados Unidos. A grande invenção captava as imagens como fotos e as projetava em movimento. A fotografia ganhava movimento e novo sentido

²⁹ Ver em: CRAIG, Edward Gordon. *On the Art of the Theatre*. 1912. Trad. Almir Ribeiro. 2012.

de registro. Edgar Morin destaca que “O cinematógrafo surge em 1895, absolutamente fiel às coisas reais, à mercê duma reprodução química e duma projeção mecânica; verdadeira demonstração de óptica racional” (1970, p. 18). Isso porque os primeiros filmes retratavam o cotidiano das pessoas em um único plano geral e em ponto fixo. Um exemplo clássico da obra dos Lumière é *Le Déjeuner de Bébé* (O almoço do bebê), que se resume na ação da mãe alimentando o bebê, entre outros filmes curtos que se configuravam desta forma com a câmera estática captando uma ação cotidiana. Edgar Morin destaca que: “Ninguém se espanta de que o cinematógrafo tivesse sido, desde o início, radicalmente desviado do seu fim aparente, técnico ou científico, que o espetáculo tivesse tomado posse dele, transformando-o no cinema” (1970: p13). Portanto a sétima arte foi evoluindo do registro à elaboração de narrativas ficcionais.

O cinematógrafo foi considerado por Robert Bresson (1901-1999) como a combinação do imprevisto, do instintivo, do inesperado, da emoção, da captura do espectador pela crença no real e pela imersão na ficção. Também como máquina poderosa de escrita pela imagem e instrumento de revelação das copias do mundo. Um instrumento de compreensão e de visão do mundo (BRESSION apud AUMONT; MARIE, 2009). Desde o cinematógrafo a tecnologia de captação e projeção de imagens em movimento foi se aprimorando de acordo com os avanços de sua época e postos em diálogo com as artes das cenas. O teatro, segundo Berthold (2008), foi sempre um campo experimental das artes, revolucionário e interdisciplinar.

No século XX, as tecnologias de captação e projeção adentraram as produções teatrais compondo a encenação. A arte das imagens em movimento adentrava o teatro e afetava o trabalho dos atores. Com a produção de filmes sonoros, os atores de teatro passaram por uma adaptação de sua expressão corporal para a linguagem da câmera. Conseqüentemente, o ator/atriz de teatro diante da câmera levava consigo os gestos amplificados, o que não cabia no cinema falado, porque a câmera assumia um olhar de recorte da imagem e, portanto, do gesto, da expressão do ator pelo *close*. Tornou-se necessário naturalizar o verbo para atuar com a captura do som ao vivo e condensar os gestos corporais na atuação para tornar a atuação verossímil.

Picon-Vallin (2011) diz que uma parte dos espectadores do século XX se dividia em opiniões sobre os avanços das tecnologias utilizadas nos palcos e mesmo sobre a irreverência dos criadores de vanguarda, que tentavam levar à cena o real, sem,

necessariamente, imitar a realidade. E, de outro lado, por aqueles que viam as novas técnicas como destruidoras das artes do espetáculo.

No horizonte das discussões, o cinema foi ocupando seu espaço e criando sua linguagem, afastando-se do referencial do teatro ao longo dos anos. Por sua vez, o teatro absorvia as potencialidades tecnológicas para desconstruir os padrões convergentes do teatro da época e os artistas do teatro de vanguarda se aventuravam na experimentação no campo das artes cênicas. O teatro de vanguarda é assim denominado pelas ideias inovadoras de rupturas com o teatro clássico quanto à recusa do texto como elemento central, a substituição de atores em cena e quanto à interpretação realista e naturalista. Muitos encenadores levaram as tecnologias do cinema para o palco, se apropriando das ferramentas para compor cenas e cenários e dialogar com a sétima arte.

Erwin Piscator (1893-1966), diretor e produtor teatral alemão, considerado também como artista simbolista, foi um dos primeiros encenadores a introduzir a arte do cinema no espaço teatral. Em meados do século XX, o encenador alemão já utilizava os recursos do cinema e da fotografia para construir um teatro alternativo, inscrevendo na época uma nova forma de fazer teatro. Margot Berthold (2008) informa que, em 1924, Piscator utilizou projeções de texto e fotografias no espetáculo *Bandeiras*. Segundo Monteiro (2011), o encenador ampliou a discussão sobre espaço ao utilizar imagens fílmicas para construir uma dramaturgia em que eram inseridas imagens com o objetivo de intensificar o processo de recepção do espectador. Em 1926, na peça *Le Déluge*, Piscator utiliza grandes telas pelo palco com uma proposta de unir espectadores e atores. Para Piscator (1970), o trabalho do ator era tão funcional quanto a luz, a cor, a música, o texto e o cenário. Todos os elementos deveriam ser calculados para se entrosarem organicamente. Em seu trabalho com o teatro épico, o encenador levou ao palco sua visão crítica da realidade, com o desejo de fazer o espectador refletir sobre sua época. Piscator declara que

Gostaria de fazer um teatro que permitisse a reconstituição épica da vida real. Combatíamos o teatro misterioso, o secreto, a magia. Queríamos fazer sentir os espectadores que estavam no teatro, que não tinham vindo ali para viver uma vida imaginária, mas uma vida mais ampla, fragmento da vida real, fragmento multiforme, feito de inúmeros acontecimentos, que dizem respeito a todos os homens.³⁰ (1970, p.72).

³⁰ O autor fala-nos de teatro. Conferir: PISCATOR, E. Entrevista In: *Teatro e Vanguarda*, 1970.

Erwin Piscator é um dos precursores da fricção entre teatro e cinema. Ele repensou a arquitetura do espaço, a recepção do público e a utilização das ferramentas tecnológicas do seu tempo para aprimorar a encenação.

Longe da Europa, dois artistas russos marcaram a exploração de técnicas teatrais e cinematográficas. No teatro, o encenador russo Vsevolod Emilevich Meyerhold³¹ (1874-1940) e Seguei Eisenstein³² (1898-1948) no cinema. O teatro influenciou as artes de montagem do cinema de Eisenstein, que, antes de ser reconhecido como cineasta, teve sua trajetória marcada pelo teatro e levou para o cinema sua experiência de pesquisa da teatralidade pela montagem de atrações.

Segundo Picon-Vallin,

Em 1924, Meyerhold chegou a fragmentar os cinco atos da peça de Ostróvski, *A floresta*, em 33 episódios separados e embaralhados (seu espetáculo começava pela segunda cena do segundo ato, depois disso o primeiro e o segundo ato desenrolavam-se alternadamente) com o intuito de adaptar à sintaxe do cinema. [...] Em *D.E. (Dê-nos a Europa)*, de 1924, havia projeção de mapas, sequências de documentários e notícias, em duas telas laterais, enquanto uma tela central apresentava o título dos episódios, as características das personagens, como também slogans e frases dos líderes do proletariado. Nos anos 30, Meyerhold segue utilizando projeções de filmes, documentários e animações, às vezes, especialmente realizados para o teatro. (Apud OLIVEIRA 2008, p. 132).

Picon-Vallin (2011) aponta que o encenador russo trabalhava com a “cineficação” no teatro, que significa a utilização dos recursos da linguagem cinematográfica na elaboração das cenas. A autora identifica duas formas de cineficação utilizadas pelo encenador russo: a interna e a externa. A interna estava ligada aos cortes de cena, realizados pela luz, e pelas atrações circenses. A cineficação externa, pela utilização de projeções em todo o espaço cênico, incluindo o corpo dos atores e na plateia.

Segundo pesquisas de Oliveira (2008) e Rodrigues (2007), Eisenstein que foi aluno de Meyerhold, levou para o cinema as teorias desenvolvidas no teatro, tais como:

³¹ Meyerhold foi um encenador muito importante na história do teatro do século XX. Ele inaugurou uma técnica para o trabalho do ator, extraindo do corpo do ator uma potência de máquina. Foi assassinado por não concordar com a ditadura stalinista. Segundo Picon-Vallin, Meyerhold considera “o ator como um ‘compositor’ (textual, visual, sonoro) de sua própria atuação” (2009, p. 67). Seus escritos foram conservados e difundidos por Eisenstein (Idem), o que significa que há muitos estudos específicos sobre o trabalho do encenador e sua importância na história do teatro.

³² Sergei Eisenstein (1898-1948), russo, construtivista, acreditava que a arte era uma atividade do fazer, do construir (ANDREW, 2002). Foi professor na escola profissional de cinema de Moscovo (VGIK), realizador e teórico do cinema e precursor de “uma concepção de montagem que não se assenta na primazia do narrativo, mas na procura de efeitos de sentido” (AUMONT; MARIE, 2009).

montagem de atrações, movimento expressivo e estudos sobre recepção. Além do contato com o método da biomecânica,³³ o cineasta estudou a *Commedia Dell'arte* italiana, e, sob esta influência, encenou o espetáculo *O sábio* (1923), em que aplicou a teoria de “Montagem de Atrações”, que se baseava em uma sequência de cenas díspares com o intuito de provocar o público e romper com a linearidade da representação. A montagem de atração no teatro já era utilizada de alguma forma por Meyerhold, pela inserção de números circenses, que provocavam uma quebra na narrativa.

Dos conceitos da teoria de montagem de Eisenstein, a noção de atração é o que, particularmente, interessa neste estudo que investiga o processo criativo de composição com imagens captadas e projetadas ao vivo. Segundo Andrew (2002), a teoria da atração levava em conta a atividade metafórica do espectador, ultrapassando o desejo do diretor. O cineasta via na arte da montagem uma capacidade de provocar experiências imediatas aos espectadores. A montagem era vista como uma consciência ampliada e emocionalmente ativa.

Eisenstein entendia que o cinema podia provocar ou desencadear sentidos e o espectador poderia ser agente criativo também do processo fílmico. Na tentativa de subverter o realismo natural do som, da cor e da fotografia tridimensional (ANDREW, 2002), o cineasta optou por fragmentar as imagens e neutralizar esses elementos justapondo-os em contraponto com outros elementos do filme. Assim, o espectador era levado a construir, ou melhor, a reconstruir a obra pela sua percepção.

Para Eisenstein (1990), o cinema era a própria atração, funcionando como uma máquina psicológica em deslocamento do processo criativo desde o diretor que tem o filme em mente até o espectador que recria a história se deparando com as tensões e sintetizando as ideias. As teorias de montagem do cineasta foram um acúmulo das observações e do trabalho direto com o teatro de Meyerhold, que trabalhava sobre o prisma da “composição de conjunto” (PICON-VALLIN, 2009, p. 67).

Eisenstein procura demonstrar que a montagem é uma propriedade orgânica de todas as artes.

Ao brincar com dois pedaços de filme, descobriram uma propriedade do brinquedo que os deixou atônitos por alguns anos. Esta propriedade consiste no

³³ Método desenvolvido pelo encenador Meyerhold. “A biomecânica consistia em um sistema de treinamento do ator [...] e visava ao desenvolvimento e à ampliação do vocabulário expressivo do ator. [...] A expressividade dos movimentos exigia da parte do ator a passagem por um treinamento físico exaustivo envolvendo a ginástica, as acrobacias, a dança, a dança rítmica, o boxe e a esgrima para assim dominar com maestria sua máquina corporal” (OLIVEIRA, 2008, p. 8).

fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição. Esta não é uma qualidade encontrada com exclusividade no cinema, mas encontrada sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado. (1990, p.14).

Associando a justaposição (um plano colado ao outro) desenvolvida pelo cineasta ao teatro, podemos pensar na justaposição de cenas quando duas cenas isoladas são unidas e formam uma terceira, que resulta no produto final da imagem. Esta junção tem por objetivo elevar a percepção do público. A manipulação da justaposição de imagens tem por objetivo instigar no espectador uma maior qualidade de intensidade na recepção da imagem.

Reconhecer algumas das contaminações do cinema no teatro, e vice-versa, permite à pesquisa ampliar as reflexões de trabalho de composição técnica das cenas com a linguagem audiovisual. E, voltando a Brecht (1970), o novo só é novo porque o “velho” existiu e abriu caminhos para que as experimentações na esfera teatral pudessem continuar existindo.

Picon-Vallin (2011) considera haver no teatro uma “cineficação interna” que evoca o *close-up* para a encenação teatral. A autora explica que o advento do *close-up* cinematográfico, com o uso da câmera, marcou a história do século XX e continua presente nas produções teatrais da atualidade. Picon-Vallin ressalta:

O primeiro plano fascinou totalmente os encenadores de teatro, porque se tratava de algo que parecia impossível de ser realizado no teatro. Hoje em dia, podemos fazer *closes* no teatro com a câmera. Fazemos um *close* do rosto, o projetamos numa tela. Às vezes, em alguns espetáculos, há telas na sala e há rostos em *close* que são ainda melhores do que no cinema, já que, em vez de simplesmente estar diante de você (como em uma sala de cinema), o rosto do ator em *close* está também em monitores, muito próximos do espectador. (2011, p. 207).

A câmera em cena e a composição com projeção ganham uma qualidade de fascínio nas artes cênicas. Creio que isso seja um reflexo de nossa época. Somos afetados pela imagem, pelas diferentes mídias e pelas possibilidades de criação com as tecnologias de toda ordem. Desde a revolução da luz elétrica, da máquina fotográfica, do cinematógrafo, do cinema (imagem em movimento), do cinema sonoro, do surgimento do rádio, da televisão, do vídeo, caminhamos no sentido de interagir de maneira mais orgânica com as máquinas, que hoje ultrapassam as fronteiras de comunicação e de interação,

independentemente do espaço físico. Hoje o teatro está nas telas dos computadores, em tempo real, telepresente, em sistema de compartilhamento por arquivos. A tecnologia da atualidade está ainda se desenvolvendo em um crescente e está sendo experimentada pelas artes da cena. Embora estejamos tecnologicamente em uma era mais avançada, percebo que ainda seguimos os rastros deixados por artistas do passado na tentativa de identificar caminhos para chegar a uma experiência transformadora e reflexiva da arte cênica. Neste estudo de processo criativo, trabalhamos nos rastros de nossos antecessores buscando compreender o híbrido do teatro contemporâneo e o diálogo com as tecnologias vigentes da sua época.

3.2. No rastro das fricções do teatro com as tecnologias contemporâneas

Somos confrontados diariamente com o telefone, a televisão, o cinema, o vídeo, a máquina fotográfica, o computador e a internet. O avanço de cada época com a tecnologia vigente faz as percepções se modificarem, e a criação com os aparatos tecnológicos também se transforma, se amplia. Diferentemente da forma utilizada no século XX, porque hoje a tecnologia é outra, e está mais acessível, passou da química ao digital, ao portátil. A semelhança no trabalho com as tecnologias está na ação de fricção das linguagens em espaço cênico.

A era digital em que vivemos possibilita rompermos fronteiras e distâncias. A internet permite que o teatro esteja nas telas dos computadores. Ou seja, hoje uma cena pode ser apresentada de outro espaço, fora do palco, em tempo real.

Atualmente, podemos pensar em um teatro de interfaces, que se apropria das tecnologias da nossa época para configurar novas possibilidades de trabalho explorando as relações da presença física do ator com a presença das máquinas em espaço de jogo na cena. Segundo Santaella, “Uma interface ocorre quando uma ou mais fontes de informação se encontram face a face, mesmo que seja o encontro da face de uma pessoa com a face de uma tela [...] São zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico” (2003, p. 91, 92).

Levy (2001) define a interface como uma superfície de contato que articula dois espaços distintos: o analógico e o digital em um conjunto de tradução de informação. Para o autor,

[...] já que a interface é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas origens de realidade diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano [...] tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é de ordem da interface. (p. 181).

Santaella e Lévy definem a interface como relação entre o humano e a máquina com uma qualidade de encontro de sensibilidades diferentes, inserida no campo da produção de imagens. O teatro contemporâneo atua no campo da interface, por ser híbrido, por diversificar e tornar a imagem fruidora de sentidos. Telões, cabos, computadores, ilhas de edição entram na cena e nela se tornam personagens.

O teatro e o cinema estabelecem diálogos que reestruturam a cena teatral pelo recurso do audiovisual que vejo como filho pródigo do cinema. Atualmente, a tecnologia de captação e projeção está mais disponível e acessível aos artistas. O vídeo como suporte digital substituiu o material fílmico, mas permanece, com alguma frequência, recorrendo à sua origem quanto à linguagem cinematográfica para construir narrativas visuais no teatro e no âmbito das artes visuais.

No teatro, o registro pelo audiovisual é muito recorrente. Ele serve para registrar ensaios, para compor cenas e a videocenografia que ambienta os espaços. Os espetáculos de teatro da contemporaneidade se misturam a narrativas cinematográficas no que se refere a compor imagens em quadro. A linguagem cinematográfica atua na composição e se faz presente pelos enquadramentos, planos, *close-ups*, cortes, edição e na criação de roteiro pelo *storyboard*.

Estamos falando de imagem. O teatro é imagem, é som. Estes despertam sensibilidades e percepções diferenciadas tanto para seus criadores quanto para o espectador. No teatro contemporâneo, o espaço da narrativa imagética serve como intensificação da percepção, buscando uma teatralidade autônoma. E teatralidade é entendida, segundo Pavis, como a “espessura de signos e de sensações” (2011, p. 372).

Segundo Lehmann (2007), a narrativa da imagem independe do que é representado. A imagem como forma de relação ultrapassa o sentido de tempo percebido pelo observador. Para o autor,

[...] sob o signo da dramaturgia visual, a percepção teatral não mais é direcionada para que o aparelho sensorial seja alvejado por imagens em movimento, mas ativada, tal como a capacidade dinâmica do olhar diante de um quadro, no sentido de produzir processos, combinações, e ritmos com base nos dados do palco, mas sob direção própria. (p. 313).

As narrativas de espetáculos midiáticos têm como característica a temporalidade da velocidade com as misturas de imagens e sons que se inserem em cena e se desdobram em dois espaços, o espaço do corpo e o da tecnologia. Sentimos a velocidade do tempo pela qualidade das narrativas fragmentadas. Esta velocidade pode ser acelerada ou retardada na concepção cênica pela suspensão de tempo, que pode ser trabalhada pelos gestos dos atores e com a aderência de imagens pré-gravadas, que podem dar outra qualidade de significação ao movimento e ao tempo.

O recurso do vídeo no teatro cumpre uma função narrativa, pois sua gramática está associada à linguagem do cinema pelo agrupamento e composição de um plano. E, de um plano para outro, acontece uma mudança de ponto de vista que tem por objetivo guiar o espectador para outras dimensões espaço-temporais na/da cena. Neste sentido, em relação à linguagem cinematográfica, Aumont e Marie (2009) consideram o plano o primeiro índice narrativo e o segundo, a montagem, que é a articulação dos planos no filme, mas que podem ser considerados nas artes cênicas como a articulação das cenas e como a criação de uma narrativa em que a imagem projetada é concebida pela estrutura da linguagem cinematográfica, pela utilização dos planos, pela edição que resulta na montagem.

Nas narrativas do teatro, em relação às mídias, continuamos experimentando as fusões de linguagens, a inserção da câmera em espetáculos com projeção ao vivo (em momento real); as imagens projetadas articuladas com cenários (videocenografia); as imagens de registros pessoais, registros históricos que, já nos anos de 1990, segundo Lehmann (2007), apareciam com muita frequência nas elaborações de cena. Segundo o pesquisador: “A mistura de ação ao vivo e de material pré-gravado promove a dissolução da homogeneidade do tempo, e com isso dissolve aquela ideologia que se deleita como presente vivo no teatro, supostamente irreduzível” (p. 314).

Lehmann faz uma pesquisa cartográfica dos espetáculos dos anos 1970 a 1990, encenados em sua maioria na Europa, que utilizaram o conceito de pós-dramático. Não vamos entrar nas problematizações do conceito. O interessante é que o pesquisador alemão faz um levantamento de grupos, de artistas que incorporaram à cena as novas mídias, e, conforme a pesquisadora Sílvia Fernandes, “o conceito vem juntar-se a uma série de nomeações que, há pelo menos três décadas, tenta dar conta da pluralidade fragmentária da cena contemporânea” (2008, p.11). Em seu livro *Teatralidades Contemporâneas* (2010), a

pesquisadora utiliza o termo pós-dramático para apurar as produções teatrais brasileiras. O mesmo é feito no livro *O Pós-Dramático*, organizado por Fernandes e Guinsburg (2008).

O importante nesta investigação é identificar que a evolução do espaço do teatro, tanto na Europa quanto no Brasil, acontece paralelamente às tecnologias de sua época e com a intenção de conectar ao espaço do teatro outras ferramentas e linguagens. Neste sentido, o teatro pós-dramático contemplaria uma nova experiência do espaço teatral pela inserção de imagens mediadas pelas tecnologias, pela aproximação com os efeitos de montagem, demarcado por impressões visuais e pelos gestos dos atores, que também sofrem alterações na forma de atuar.

A câmera filmadora se tornou um equipamento de trabalho importante das artes cênicas e com ela o teatro estabeleceu um diálogo promissor com as novas tecnologias e possibilitou a imbricação de linguagens distintas como o vídeo, o cinema, a performance e a telepresença em espaço cênico. Todas essas linguagens produzem percepções variadas das imagens. A questão do tempo da imagem adquire uma qualidade de espaço de significação e como experiência compartilhada isso acontece tanto em salas de cinema quanto em salas de teatro. No teatro, encontramos atualmente esses espaços temporais friccionados pelo recurso do audiovisual que justapõe imagens e sons, como atrações que permitem outras percepções, tanto para os artistas envolvidos quanto para o público.

Juntos no espaço do teatro, o espaço da tela (caixa luminosa) e o espaço do palco (caixa preta) compõem um quadro enorme, de grandes dimensões e com uma dinâmica frenética pelas composições das imagens e pelos corpos vivos em relação de jogo com as texturas de cores, sons e movimentos. A tela como elemento cênico pode ser vista como uma moldura para outro quadro que oferece possibilidades variadas para a imersão ou o distanciamento da cena. Independentemente da recepção, a tela pode ser vista como um portal, como uma passagem para outro lugar de significação. Um acesso ao mundo recortado por olhares documentais, olhares ficcionais, um olhar que fragmenta corpos, que emite outros olhares pelos pontos de vista diferenciados, um olhar pelo olhar de uma câmera, ou melhor, um olhar através dela. Patrice Pavis (2008) afirma que o olhar do cinema age de forma analítica sobre o teatro. A câmera filmadora como olho clínico que circula em diferenciados ângulos de visão, possibilitando ver pelos recortes das imagens, pelos enquadramentos, pelos distanciamentos e aproximações das ações.

No teatro, o olho do espectador funciona quase da mesma forma que o olho da câmera. De forma autônoma, cada sujeito da plateia escolhe dirigir o seu olhar a determinada cena, ação, a qualquer ponto do espaço do palco ou mesmo sobre o ator.

Vivemos em contato direto com as mídias, telefone, televisão, cinema, máquina fotográfica, computador, e o teatro com muita frequência se utiliza de diferentes mídias em seus processos criativos, seja para registrar o espetáculo para divulgação, seja para criar a estética do teatro por meio da linguagem cinematográfica nos roteiros de planos e enquadramentos. Hoje, é possível dizer que os espaços teatrais podem ser multiplicados pelo fator mídia. Os espetáculos podem acontecer simultaneamente em lugares distintos, separados geograficamente e transmitidos via *internet*.

3.3. E no Brasil, algumas referências

No Brasil, são muitos os grupos e companhias que utilizam as ferramentas tecnológicas nas encenações. Leonardo Foletto, em *Efêmero Revisitado* (2011), entrevista artistas contemporâneos que trabalham com a perspectiva do teatro expandido pelas tecnologias, seja pelo uso da câmera em cena, seja pela telepresença via rede de compartilhamento *streaming*. Em sua pesquisa, o autor aborda o pioneirismo do Teatro Oficina – que hoje se chama Uzyna Uzona, do diretor Zé Celso Martinez – em utilizar a rede para difusão do teatro pela internet. Antes ainda, foi pioneiro no trabalho do teatro em relação às novas mídias. Desde 1967, o Teatro Oficina utiliza a linguagem cinematográfica e a incorporação do vídeo no espaço cênico. E, desde 1993, passaram a gravar todos os espetáculos e inserir as gravações no espaço teatral. A relação com a internet e a transmissão ao vivo, *on-line*, acontece em 1999 com o espetáculo *Boca de ouro*, de Nelson Rodrigues. Desde 2001, a transmissão dos espetáculos e a presença da câmera em cena como personagem viraram regra.

A Cia. do Latão,³⁴ de Sérgio Carvalho, situada em São Paulo desde os anos 2000, vem trabalhando com o cinema e o vídeo, criando um núcleo dentro da companhia para desenvolver e realizar os projetos de pesquisa entre estas categorias artísticas. O grupo se dispõe a utilizar das experiências cinematográficas e audiovisuais para criar experimentos cênicos e documentais.

³⁴ Disponível em: <<http://www.companhiadolatao.com.br/>>. Acessado em: 25 fev. 2014

Outra companhia de São Paulo, a Cia. Munguzá de Teatro (2011), ganhou muita visibilidade no Brasil por misturar os gêneros ficção e documentário no espetáculo *Luis Antonio Gabriela*, além de usar em cena as ferramentas de captação e projeção. O argumento partiu do diretor Nelson Baskerville, que inspirou o grupo com a história do seu irmão Luis Antônio, transexual que utilizava o codinome Gabriela. O grupo utiliza imagens pré-gravadas e o recurso de captação da imagem do ator ao vivo em cena, projetada em tempo real. O espetáculo utiliza de diversos recursos midiáticos, sonoros e audiovisuais para contar a história.

Imagem 21 – Espetáculo Luis Antônio Gabriela



Fonte: youtube.com.

Outro espetáculo, *Julia* (2012), dirigido por Cristiane Jatahy, é uma adaptação do texto *Senhorita Júlia*, do dramaturgo sueco August Strindberg (1887), e é fruto de uma pesquisa continuada da diretora, que desde 1996 investiga as imbricações do cinema no teatro a fim de explorar um novo território cênico. Neste trabalho, Jatahy investe na linguagem cinematográfica para a construção da dramaturgia da cena.

Imagem 22 – Espetáculo Julia (2012). Fonte: youtube.com.



Em *Julia*, o teatro e o cinema estão presentes atuando no mesmo espaço cênico. A composição pela junção de cenas pré-gravadas, captadas e projetadas ao vivo somadas à presença dos atores no palco trazem ao espetáculo uma percepção de cinema ao vivo. A câmera está sempre presente como personagem, dirigindo o olhar do espectador entre as presenças reais dos atores em cena e os enquadramentos projetados na tela. Para a realização da peça, a diretora optou por construir o *storyboard*, escritura utilizada pelo cinema para roteirizar os planos e os enquadramentos da filmagem.

O teatro em diálogo com os recursos de transmissão ao vivo, com a utilização das mídias digitais para a concepção de espetáculos, está na vitrine da atualidade do teatro brasileiro. Criado em 2008 pelo casal Renata Jesion e Nelson Kao, o Teatro para Alguém, segundo Foletto (2011), foi um dos pioneiros no Brasil a produzir espetáculos para a internet. Com peças curtas, encenadas em casa, as gravações são feitas com uma câmera que joga com os atores e transmite ao vivo, via plataforma *streaming*, no endereço eletrônico: <http://www.teatroparaalguem.com.br>. No *site* da companhia, encontra-se a seguinte descrição:

A fricção criativa dessas três pessoas oriundas de áreas diferentes levou ao desenvolvimento deste espaço digital para experimentar linguagens de espetáculos que misturam artes cênicas, cinema, vídeo, performance e internet. A arte que fazemos é híbrida. Por isso, consideramos o rótulo “Isso não é teatro” uma discussão simplista e superada. (JESION, 2011, p. 83).

Foletto (2011) descreve que o grupo trabalha com a caixa preta do teatro (sala de casa), usa câmera com plano sequencial, sem edição, para desvincular da premissa do cinema baseado no corte e na montagem, e o tempo varia de dez a 30 minutos. O grupo trabalha com captação, captura e transmissão.

Diferentemente do Teatro para Alguém, a Cia. Phila 7,³⁵ dirigida por Rubens Velloso, com sede em São Paulo e criada em 2005, tem por objetivo pesquisar novas linguagens e diferentes mídias. Conforme Foletto (2011), a Cia. foi a pioneira em criar um espetáculo via internet ligando três elencos em três continentes simultaneamente: Phila 7 em São Paulo, Station House Opera em Newcastle, Inglaterra, e Cia. Theatreworks, em

³⁵ Disponível em: http://www.gag.art.br/phila_7/

Cingapura. Os atores interpretavam cenas de um cotidiano fragmentado, transmitido em tempo real por um telão ao fundo e assistido presentemente pela plateia local.

Em depoimento ao pesquisador Leonardo Foletto (2011), Velloso declara:

A partir destas questões, e de outras questões geracionais muito claras depois do advento da internet – essa geração que nasceu com a internet tem o seu olhar todo modificado, no sentido de que a presença física e a presença virtual são vistas como duas formas de presença. Com manifestações diferentes, mas são presenças: uma presença carbônica, que é como nós estamos aqui, e a presença silícica, quando está na rede. Quando você trabalha com isso, me interessa a potência do teatro na singularidade do local onde ele se dá. Me interessa o que está em torno – e que ainda está em fase embrionária e que está começando a explodir sem rumo, o que é bom. Me interessa, a partir disso, potencializar estas duas formas de presença e quebrar as paredes do teatro, fazer com que ele, na força que tem como uma forma de presença, desdobre essa reflexão para fora dele e de fora dele lá para dentro. (p. 104).

Em oficina realizada em Brasília em janeiro de 2014,³⁶ Velloso descreveu como foi realizado o trabalho. Segundo o diretor, a linha em comum dos três espetáculos em continentes diferentes era o cenário. O ator presente fisicamente não interagiu com a imagem na tela, nem mesmo olhava para a tela. A atuação era voltada ao público presente fisicamente. A relação com a câmera como personagem que recortava a história ao vivo. A imagem era considerada uma forma de presença. As relações com as imagens projetadas eram concebidas igualmente, seguindo uma uniformidade. Fora isso, cada diretor trabalhava de maneira diferente no palco. A experimentação realizada pela Cia. de transformar o espaço do teatro em espaço conectivo e “desterritorializado” levou a outros trabalhos que mesclam o digital como uma espécie de extensão corporal, mas sobre os quais não vamos nos aprofundar nesta escrita. Mas cabe frisar que a Cia. Phila 7 não chama seus espetáculos nem de teatro, nem de *performance*, nem de teatro digital, mas de uma nova forma embrionária de conexão e reflexão, algo em processo.

Os espetáculos descritos acima têm por semelhança a utilização do vídeo em suas concepções cênicas. O equipamento da câmera está presente de diferentes formas compondo as cenas. Importante informar que tive contato como espectadora da maioria dos espetáculos citados e pude conferir de outra maneira os efeitos das projeções em espaço teatral. Considero pertinente trazer tal experiência de espectadora a esta escrita,

³⁶ Oficina oferecida ao público durante o Festival Internacional de Arte e Tecnologia (Fiart), sob o título: “Teatralidades, Imagéticas e Espaços Conectados”, de 16 a 19 jan. 2014, no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), Brasília/DF, da qual participei.

pois reconheço que este olhar distanciada, de um lugar da plateia, me instigou a experimentar e a investigar as fricções do teatro e das tecnologias de captação e projeção ao vivo. Nosso processo criativo foi se desdobrando em possibilidades de composição com a linguagem do vídeo que, de acordo com o pesquisador Philippe Dubois, “se propõe a ser ao mesmo tempo uma imagem existente por si mesma e um dispositivo de circulação de um simples ‘sinal’” (2004, p. 74). Desta maneira, produzimos com o dispositivo do vídeo uma circulação de diferentes qualidades de presença (sombra e a telepresença) em mesmo instante na cena. Os efeitos gerados foram construídos por meio da captura e da projeção da imagem da atriz presente fisicamente. Neste contexto, o vídeo serviu como suporte de transmissão de imagens e de informações.

Patrice Pavis acrescenta que o vídeo em cena restitui o tempo real e o movimento geral do espetáculo. “Ele constitui a mídia mais completa para reunir o maior número de informações, particularmente sobre a correspondência entre os sistemas de signos e entre imagem e som” (2008, p.37). O vídeo, para o autor, tem a característica de “intermedialidade”, que significa a possibilidade de interação com diversas mídias.

3.4. Uma experiência semelhante, do lado, bem pertinho em conexão

“[...] eu adorei trabalhar com a tecnologia, é muito legal, abre margem pra muitas possibilidades para o uso do vídeo, a mesa de luz, o chroma-Key. A manipulação de formas e objetos, me agrada muito, mas é difícil, até agora eu ainda estou entendendo o processo.”

Ludmilla Valejo

Uma das etapas de pesquisa foi a entrevista com o diretor Tomás Werner Seferin e a atriz Ludmilla Valejo, do espetáculo *Havia*, que estreou no mês de setembro de 2013. As entrevistas foram realizadas individualmente.³⁷ A relevância das entrevistas se dá pelo fato de que o espetáculo atua com os recursos tecnológicos de captação, projeção, edição e composição ao vivo. A descoberta do espetáculo em paralelo à minha pesquisa trouxe a necessidade de ampliar a investigação e de averiguar junto a outros artistas que, de alguma

³⁷ VALEJO, Ludmilla. Brasília, Brasil, 25 nov. 2013. Entrevista concedida a Janaina Mello.
SEFERIN, Tomás. Brasília, Brasil, 11 dez. 2013. Entrevista concedida a Janaina Mello.

forma, trilham caminhos semelhantes de composição e atuação com as tecnologias de captação e projeção ao vivo.

Cabe frisar que a entrevista e a relativa aproximação com o processo criativo de outros artistas, como Tomás e Ludmilla, foram importantes para refletir sobre alguns aspectos que dialogam com o processo apresentado nos capítulos anteriores, tais como: o trabalho coletivo, a criação com as ferramentas, a criação com atores, a atuação em processo de composição ao vivo, que mostra as máquinas em cena e que, de alguma forma, amplia a interação com o olhar do público, que escolhe a condução do seu foco. Uma das questões importantes das entrevistas foi averiguar o processo de criação e de atuação frente às máquinas pela escuta de outra atriz que se deparou com um processo diferenciado. Reforço que esta etapa veio após o meu processo prático e, em virtude do tempo da escrita e da disponibilidade dos outros atores do espetáculo, a entrevista se resume ao diretor e à atriz.

Segundo o pesquisador Eduardo Veras, “o que a entrevista com um artista poderá nos oferecer é, portanto, uma versão provisória, parcial e não definitiva do ato criador, mas uma versão construída por quem estava lá no momento decisivo, a testemunha única e participante” (VERAS, 2006, p. 27). A entrevista é uma forma de acessar a versão do artista sobre o processo criativo, sobre seu estar no mundo da criação. De acordo com Veras, a entrevista funciona como uma “câmara de eco” (Ibidem) acionada pela palavra e sentida pela escuta.

Foi no rastro de um eco reverberado muito próximo de mim que a necessidade da escuta se realizou e reforçou o entendimento de que há vários caminhos para se conduzir um processo criativo voltado à construção de cenas com as tecnologias de captação e projeção ao vivo.

Nas entrevistas, Tomás e Ludmilla falaram sobre o processo de criação e de atuação do espetáculo *Havia* (2013), realizado em conjunto com o Grupo. Mesa de Luz e com a Cia. B de Teatro, ambas de Brasília. A criação foi concebida pela mistura de diferentes linguagens e técnicas como o vídeo, a projeção, a manipulação de objetos, a atuação dos atores e a edição ao vivo. A estética do ao vivo foi conduzida com todas as operações dos equipamentos eletrônicos expostos em cena, apresentando ao público toda a sua estrutura técnica de manipulação e composição de imagens.

Tomás Seferin é formado pelo Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB), em Artes Plásticas e integra o Grupo Mesa de Luz,³⁸ que trabalha desde 2008, trabalha sob o prisma da composição ao vivo com objetos, som e imagens de vídeo. Sempre visando à exposição do trabalho tecnológico em que as formas de composição e as ferramentas estão explícitas em suas apresentações o fator ao vivo é uma marca do grupo O artista enfatiza: “O que interessa é a poesia que se pode fazer trabalhando com as tecnologias”. Tomás explica que a exposição do fazer funciona como “uma mágica falsa”, em que o fascínio se estabelece pelos descobrimentos das engenhocas, da tecnologia utilizada e de como ela pode ser utilizada para construir a ilusão. O Grupo Mesa de Luz trabalha principalmente com a manipulação de objetos sobre uma mesa com um tampo de vidro e com câmeras em cima e embaixo da mesa para focar a manipulação dos objetos e compor as performances audiovisuais. Com o espetáculo *Havia*, Tomás estreia como diretor teatral.

No Mesa, a gente tende a se inspirar no jeito que as pessoas contam coisas, no jeito que a arte e a tecnologia se apresentam e até como é contada uma história num filme. Isso é fruto das nossas pesquisas que não veio com o *Havia*, mas é característica do Grupo Mesa de Luz. (SEFERIN, 2013. Entrevista concedida a Janaína Melo de Lima).

Ludmilla é atriz, formada pelo Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB) e integrante da Companhia B de Teatro desde 2005. Em depoimento a atriz relata que a parceria com o Grupo Mesa de Luz surgiu em virtude de um projeto para a comemoração dos 50 anos de Brasília, em 2010. Na ocasião, a Cia. B de Teatro buscava trabalhar na perspectiva do audiovisual e com a composição ao vivo de imagens. O projeto resultou na performance *CUBO*, em que os atores trabalhavam como se fossem objetos manipulados sobre a mesa de luz. Porém a mesa era o chão. A atriz relata que este trabalho foi um aprendizado para todos os envolvidos e explica que a Companhia. B de Teatro sempre teve interesse em trabalhar com os elementos imagéticos, com as artes plásticas, e foi no contato com a técnica de composição ao vivo do Grupo Mesa de Luz que o espetáculo *Havia* foi concebido.

No trabalho coletivo, primeiramente realizaram a leitura do livro intitulado *Havia, histórias de coisas que havia e de outras que vai havendo*, da escritora Portuguesa Joana

³⁸ O grupo é composto também por Hieronimus do Vale, Marta Mencarini e Tomás Werner Seferin.

Bertholo. Deste, escolheram um conto curto como fio condutor para elaboração das cenas e construção da personagem, tudo em consonância com a tecnologia de produção de imagens. Os artistas trabalharam na esfera da criação colaborativa e dividiram as funções nas quais os atores produziram o roteiro e a equipe do Grupo Mesa de Luz se ocupou em pensar a técnica para a criação das imagens e da videocenografia.

Imagem 23 – Espetáculo Havia - videocenografia



Fonte: Arquivo do grupo.

Sobre o trabalho técnico com as tecnologias do vídeo, de captura, de edição e de projeção ao vivo Tomás descreve que a disposição dos equipamentos e suas funções,

Na captura, temos uma estação que chamamos de mesa, com um câmera de cima para baixo e outra câmera manual. Em outra estação estão o fundo *chroma-Key* e o ator com uma câmera frontal captando estas imagens. O Hieronimus recebe as imagens das câmeras, as edita, loopa, projeta em um sinal mapeado que a gente chamou de palco. É um mapeamento muito simples até pensamos em explorar mais essa técnica mas acabamos simplificando o mapeamento. Para o áudio temos sons que saem do computador, sons que saem de uma vitrola, e microfones pra fazer sonoplastia ao vivo, por exemplo, a manipulação de máquina de escrever ou de um teclado de computador ou gravação de uma fala ao vivo, aqui também com captação, edição e amplificação do som. De tecnologia é isso. (2013. Entrevista concedida a Janaina Melo de Lima).

Segundo o diretor, o trabalho de composição de imagens projetadas acontece com a presença do ator na frente do *Chroma-key*, este recurso permite que as imagens dos objetos manipulados pela estação da mesa componham a imagem projetada sobre a tela. Todas as imagens captadas são enviadas para a mesa de edição e em seguida é projetada o efeito ao vivo. Com as câmeras é feito o trabalho de aproximação dos planos, com foco nas ações das mãos, em planos mais abertos, em diálogo com a linguagem cinematográfica, juntando

imagens, que são postas no ar. O ator interage e compõe com essas imagens. Na imagem a seguir, a qual demonstra o trabalho da mesa de manipulação de objetos e imagens, a atriz em frente ao *Kroma-key* e a projeção na tela com a composição das capturas da mesa e do rosto da atriz.

Imagem 24 – Foto do espetáculo *Havia* - estação *Kroma-key*



Fonte: Arquivo do grupo

Tudo que está visível em cena compõem a cena, desde os cabos dos equipamentos até a operação das máquinas e o espectador pode acompanhar a execução das ferramentas. Segundo Tomás, toda a arquitetura do espetáculo foi pensada a provocar uma reação ativa no público permitindo inclusive que os celulares e equipamentos eletrônicos da plateia permanecessem ligados. Na opinião do diretor e artista visual, a nova geração tem mais apropriação da tecnologia e está habituada a fazer muitas coisas ao mesmo tempo e que por isso esse público específico teve uma fruição mais tranqüila com o espetáculo.

Sobre o trabalho de atuação, Ludmilla ressalta que os atores do espetáculo tinham qualidades de interpretação bem diferentes e todos faziam o mesmo personagem. Para compor a personagem, foi realizado um exercício bastante pontual de adentrar a casa de alguém que, obviamente, permitisse a entrada, mas que não estivesse presente na casa. O objetivo foi criar a sensação de ser um invasor, de imaginar a pessoa que vive na casa. Esta era uma ação realizada pela personagem do conto *Havia um senhor que tinha gosto de assaltar a casa alheia* da escritora portuguesa Joana Bertholo, adaptado pelos atores do

espetáculo com o título de Havia. Fora esse processo de “intelectualização”³⁹ do personagem, os atores buscaram entender as ferramentas utilizadas para a composição das cenas. Ludmila declara achar que

Eu acho que a dificuldade maior é entender como os equipamentos funcionam e o que se pode fazer com eles. O que eu posso fazer com esta porta? Cortar a porta? Abrir? Fazê-la sumir? Quando não temos intimidade com o uso da tecnologia, é difícil saber como. A segunda é a questão espacial mesmo, a dependência da imagem pra fazer, eu pelo menos já consigo entender o espaço, mas a dificuldade de não ter as coisas lá, embora isso seja de práxis, ensaiar sem ter os objetos e o cenário, com a tecnologia ficávamos fragilizados, saia muito de um lugar confortável porque é diferente um objeto de uma imagem projetada. Você olha e parece que oprime, mesmo, aí tem um momento por ela ser muito grande que parece uma competição, aí é preciso entender e interagir com ela, tem esse momento de estranhamento. (VALEJO, 2013. Entrevista concedida a Janaina Melo de Lima).

O ator e o contato com a tecnologia nas palavras do diretor Tomás:

O que aconteceu foi que quando fomos para o atelier para começar a levantar a peça houve por parte do ator a necessidade muito grande de ter “as coisas” e é engraçado porque na minha cabeça o ator consegue criar o mundo do zero. “Imagina isso tudo do zero: você está em um bar e tem alguém do seu lado e ele é um louco e aí começa a chover do lado de fora”. Mas ao mesmo tempo não acho que foi o que aconteceu quando chegou a hora da tecnologia por ser uma técnica que os atores não tinham intimidade. (SEFERIN, 2013. Entrevista concedida a Janaina Mello).

Tomás observa que no contraste com a tecnologia o ator se vê perdido, porque não consegue saber exatamente como será o resultado da interação com as tecnologias.

Uma das novas experimentações da equipe técnica do Grupo Mesa de Luz com os atores foi o trabalho com a linguagem cinematográfica, especialmente com o enquadramento *close-up*. Neste aspecto o trabalho de atuação necessitou de um registro mais naturalista dos atores diante das câmeras.

Para Tomás, o trabalho de montagem do espetáculo foi adquirindo experiência confiança na proposta híbrida de trabalho, dividindo os momentos de ser teatro, cinema, vídeo, projeção. Neste aspecto, o trabalho foi ganhando possibilidades de diálogo entre as diferentes linguagens. Ele ressalta que o processo criativo do teatro é bastante diferente do processo criativo de um artista visual, que trabalha a escuta da imagem de maneira diferente.

³⁹ Termo utilizado pelos entrevistados.

Quando a gente está pensando o teatro que não envolve projeção você tem “n” soluções [...] com o palco sem tecnologia da para fazer “n” coisas. Quando você adiciona um elemento que não é natural ao teatro já é uma bifurcação [...] a projeção traz mais um “n” do cinema. A interação com o vídeo gera muitas possibilidades (SEFERIN, 2013. Entrevista concedida a Janaina Melo de Lima)

Tomás revela que as referências de grupos que trabalham teatro com projeção, cinema ao vivo, teatro expandido e a vídeo arte foram importantes para absorver o que os artistas estão fazendo e pensando no contexto atual. Mesmo no contexto de décadas atrás, porque o trabalho com tecnologias visuais não é novidade, o novo está na relação artística construída com as tecnologias e nesta perspectiva declara que, “o Grupo Mesa de Luz tem dificuldade em falar que se espelha em tal trabalho, tem muita gente que tem a pesquisa da vitrine da tecnologia, e isso não nos interessa, a poesia em cima da tecnologia é o que interessa”.

Segundo Cecília Almeida Salles, no artigo “A intimidade da criação” (2001),⁴⁰ a entrevista serve para olhar, detectar e adentrar outro espaço, o espaço do outro criador. A entrevista como exercício de pesquisa, aqui se qualifica pela observação das conexões presentes e semelhantes dos trabalhos realizados com as tecnologias de produção e composição de imagens para a cena teatral. Pela escuta da experiência de outra atriz certifiquei-me que há uma dificuldade real em atuar com as tecnologias e que cada processo encontra o seu caminho, sem uma fórmula exata, nem mesmo um método específico de trabalho.

A reflexão obtida nesse contato leva a compreensão de que o teatro contemporâneo da atualidade de alguma forma, continua friccionando linguagens e técnicas em diálogo com as tecnologias de sua época. A fala dos artistas corrobora a percepção de que estamos a caminho de algo novo, incerto e cheio de atalhos. Nesta perspectiva, o compartilhamento de experiências possibilita continuar a investigação, a qual não se esgota nesta escrita.

⁴⁰ SALLES, Cecília Almeida. A intimidade da criação. In: DERDIK, Edith. *Linha de horizonte – por uma poética do ato criador*. São Paulo: Escuta, 2001. p. 5.

Considerações do Processo em Processo



“Não é a ausência de desejo e de pensamento, e sim a completa incorporação deles na experiência perceptual, que caracteriza a experiência estética, tal como distinta de experiências especialmente “intelectuais” e “práticas”. A singularidade do objeto percebido é mais um obstáculo que um auxílio para o investigador, que se interessa por ele na medida em que esse objeto conduz seu pensamento e observação para algo além do próprio objeto, para o investigador, o objeto é um dado, uma prova.”

DEWEY

CONSIDERAÇÕES DE UM PROCESSO EM PROCESSO

“Não é a ausência de desejo e de pensamento, e sim a completa incorporação deles na experiência perceptual que caracteriza a experiência estética, tal como distinta de experiências especialmente ‘intelectuais’ e ‘práticas’. A singularidade do objeto percebido é mais um obstáculo que um auxílio para o investigador, que se interessa por ele na medida em que esse objeto conduz seu pensamento e observação para algo além do próprio objeto, para o investigador, o objeto é um dado, uma prova.”

John Dewey.

O processo criativo desenvolvido neste estudo objetivou experimentar, pela criação, atuação e composição com as tecnologias do vídeo e da projeção possibilidades de elaborações de cenas teatrais com ferramentas específicas tais como câmera filmadora digital e um projetor. Averiguamos as potencialidades que estas ferramentas propiciaram ao trabalho da atriz e ao trabalho de um grupo de artistas pesquisadores na construção de um processo criativo. Absorvemos uma experiência de composição estética com diferentes qualidades de presença em mesmo espaço cênico. Compomos em conjunto com os corpos físicos e com os corpos dos equipamentos. Atuamos para a produção de imagens poéticas com o duplo, com as projeções, com as presenças e com as ausências.

O trabalho com a projeção de imagens requereu também um exercício de alteridade e aprofundamento sobre os sentidos subjetivos da imagem, pois esta, quando inserida na tela, produz significados e compõem uma ambiência no espaço. Concluo que a imagem em movimento ou não, projetada sobre uma tela, se torna uma presença bastante marcante em espaço cênico. De acordo com Aumont “se a imagem contém sentido, este tem de ser ‘lido’ por seu destinatário, por seu espectador” (1993, p. 250). Acrescentamos ainda, que a imagem deve ser lida antes pelo seu criador. Nesta investigação a significação das imagens passou antes por uma discussão dos sentidos possíveis dentro de um corpo coletivo até se materializarem nas imagens finais que compuseram as cenas. As imagens foram construídas pela releitura das obras literárias de Lewis Carroll e Platão interligando-as com o próprio processo criativo e seus desdobramentos. Tais interligações refletiram na escolha de colocar Alice dentro da Caverna. Dessa forma, trabalhamos na perspectiva do exercício cênico, por entender a complexidade do trabalho com as imagens projetadas e por encontrar nesse formato possibilidades de experimentações quanto à produção de sentidos na criação de imagens. A definição de exercício foi diretamente conectada ao processo de aprendizado de atuação com as máquinas e com as imagens projetadas. Dessa maneira, a

atuação abrangeu todo o complexo da criação pela composição com diferentes qualidades de presença cênica. A presença física da atriz e dos integrantes da pesquisa, a presença de subjetividades e das tecnologias. A atuação neste processo significou a atualização das ações dos corpos físicos com os corpos das máquinas e com as imagens captadas e projetadas ao vivo em cena. Atuamos com as linguagens da sombra, do vídeo, e da telepresença e concluímos pela vivência da técnica que toda sombra é uma presença telepresente.

Sendo assim, esta pesquisa se traduziu no experimento de técnicas de composição com as diferentes qualidades de presença, para construir cenas para um futuro espetáculo, mas que, aqui, se configurou em exercício cênico, por ter encontrado nesta categoria espaço para a criação, para o erro, para o acerto, para o deslumbramento e para a liberdade de juntar todas as apetências deste trabalho.

Uma reflexão presente nesta imersão investigativa foi relacionada à atuação com as tecnologias de captação e projeção em cena e do atuante que transita entre técnicas e linguagens experimentando o híbrido do teatro contemporâneo da atualidade. Identificamos que este atuante precisa atualizar suas ações, gestos, movimentos corporais e suas emoções em prol do efeito das imagens projetadas na tela. O importante nesta relação é encontrar algum equilíbrio para garantir que todas as presenças tenham potência cênica.

Segundo Fayga Ostrower (1987), o processo de criação engloba conceitos, teorias, emoções misturadas à vivência das experimentações. Considera, ainda, que os questionamentos provindos da experiência são recolhidos novamente nas profundezas do indivíduo, que se coloca em processo. Neste sentido, os caminhos traçados aqui nesta descrição se defrontam com questões ainda pendentes e, por isso, a pesquisa deixa uma boa margem para a continuidade dos estudos. A experiência que nos levou à compreensão da sombra como uma qualidade de presença telepresente deverá ser analisada em trabalhos práticos e investigativos futuros, visando uma continuidade em pesquisa de doutorado. Contudo, vale ressaltar que as experimentações realizadas revelam que o uso de tecnologias em espaço cênico provocam interferências no trabalho de atuação, especialmente no contato e interação com as imagens projetadas.

Em relação ao trabalho de atuação com as tecnologias, não encontrei respostas que possam ser consideradas referências fixas para a atuação, encontrei, sim, possibilidades de atualizar as ações cênicas com as tecnologias empregadas. A escolha dos aparatos mais simples, como a câmera filmadora digital e o projetor, refletem a tentativa de perceber que

é possível criar espaços poéticos com recursos simples, não menos complexos que as tecnologias mais avançadas que circulam no mercado das artes, como vídeo *mapping*, programas de computadores, dentre outros. Neste sentido, criamos pelas figuras de Alice e a caverna possibilidades de reflexão sobre a atuação com as tecnologias de captação e projeção ao vivo de imagens. Observo que o exercício de atuação esteve conectado a prática de manipulação de imagens para construção de sentidos tanto para elaboração de um espaço poético quanto para a construção da personagem. Concluímos que o ator/atriz/atuante em contraste com as novas tecnologias de produção de imagens, adapta, configura e reconfigura sua atuação para construir relações com as ferramentas tecnológicas de sua época.

O compartilhamento deste estudo sobre o processo criativo e seus desdobramentos foi estruturado em três etapas descritivas que se estende desde a formação de equipe (o trabalho em corpo coletivo), produção de cenas e a própria experiência da pesquisa em friccionar práticas e conceitos. A composição desta estrutura foi elaborada na tentativa de contribuir com outros artistas pesquisadores, que trilham caminhos semelhantes ao nosso.

As descobertas durante o processo, e mesmo agora, em fase de conclusão, ganham novos relevos e contornos diante do experimentado. Aqui, essas descobertas se expressam como parte de uma pesquisa ainda em andamento, porque, acima de tudo, se reconhece como um “*work in progress*” (COHEN, 2006). Percebo que esta pesquisa é o início de uma etapa de preparação para um estudo mais direcionado quanto às técnicas utilizadas, a exemplo do vídeo e do trabalho com a sombra, além das reflexões provindas da prática. Do desenvolvimento criativo e investigativo, refleti sobre a dificuldade de discutir com os autores e mesmo com a análise dos dados do processo criativo, pois quando se permanece muito tempo no deslumbre das experimentações, cria-se uma ilusão de tempo estendido para absorver todas as informações. Esta ilusão pode levar à dispersão do foco e a ampliação dos horizontes. Compreendi que nossas experimentações sugerem caminhos diversos para seguir jornada. Mantive a descrição de maneira ampla para assegurar a reflexão obtida neste trabalho de imersão que um processo criativo de pesquisa é permeado por caos, incertezas e muitas possibilidades. A descrição do processo é uma composição exposta do fazer e do pensar, do observar e ser observado que resultam numa experiência de criação. A sensação é muito semelhante àquela sentida durante a estreia de um espetáculo, em que o contato com o público reconfigura as percepções do trabalho, entre acertos e erros.

Dewey (2010) foi uma das vozes mais ouvidas neste processo de análise e encontros. Segundo o filósofo,

A experiência é limitada por todas as causas que interferem na percepção das relações entre o estar sujeito e o fazer. Pode haver interferência pelo excesso do fazer ou pelo excesso da receptividade daquilo a que se é submetido. [...]. O indivíduo passa a buscar, mais ainda inconscientemente do que por uma escolha deliberada, situações em que possa fazer o máximo de coisas no prazo mais curto possível. (2010, p.123).

A experiência nascida das relações entre o sujeito e os sujeitos envolvidos em trabalho de criação, em consonância com a definição de Dewey (2010), se torna ampla, com várias possibilidades que, no percurso, se não direcionadas, podem extrapolar os prazos das análises e reflexões sobre os dados. Como investigadora e atriz protagonista desse processo concluo que é difícil administrar estes dois papéis na produção de análises.

Por fim, ressalto que não estamos construindo o novo, mas seguindo os rastros de uma história do teatro que sempre experimentou possibilidades de interação com sua época e suas tecnologias.

Referências Bibliográficas

ABREU, Luiz A. de. **Processo colaborativo: relato e reflexões sobre uma experiência de criação**. Revista de Relatos, Reflexões e Teoria Teatral, Escola Livre de Teatro de Santo André, n. 2, jun. 2004. Disponível em:

<<http://www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/FreeComponent9545content77392.shtml>>.

Acessado em: 2 abr. 2014.

_____. **Dossiê espetáculo Recusa**. Revista Sala Preta, Porto Alegre, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS, v. 13, n. 1, p.135, 136, jun. 2013.

ALVES JUNIOR, Douglas Garcia. **Razão e expressão: O problema da moral em Theodor W. Adorno**. (Tese de doutorado) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, UFMG, 2003. Disponível em:

<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ARBZ-7JKJCJ/dial_tica_da_vertigem.pdf?sequence=1>. Acessada em: 1 dez. 2013.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro e Animação: Da teoria à prática**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

ANDREW, J. Dudley. **As Principais Teorias do Cinema: Uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ARAÚJO, Antonio. **O processo colaborativo do teatro da Vertigem**. Revista Sala Preta, São Paulo, v. 6, n. 1, 2006. Disponível em:

<<http://revistas.usp.br/salapreta/article/view/57302> Acessado em 27.11.2013>.

_____. **A gênese da vertigem: O processo de criação de *O Paraíso Perdido***. (Dissertação de mestrado) – Escola de Comunicação e Artes da USP, São Paulo, 2002.

ARAÚJO, Yara R. G. **Telepresença: interação e interfaces**. São Paulo: Educ/Fapesb, 2005.

ARMES, Roy. **On Vídeo: O significado do vídeo nos meios de comunicação**. Tradução de George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. 10 ed. São Paulo: Pioneira, USP, 1996.

AUMONT, Jaques. **A Imagem**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2006.

_____. **O cinema e a encenação**. Lisboa, Portugal: Edições Texto e Grafia, Ltda., 2008.

_____. ; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Lisboa, Portugal: Edições Texto e Grafia Ltda., 2009.

AZEVEDO, Sônia Machado de. **O Papel do Corpo no Corpo do Ator**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

AYRES, Amanda. **Processo criativo e atuação em telepresença na formação de professores de Teatro**. (Dissertação de mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Brasília, 2013.

BACHELARD, Gastón. **O ar e os sonhos**: Ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BONFITTO, Matteo. **O ator compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BRANDÃO, Tânia. **Metodologias de pesquisa em artes cênicas**. André Carreiras et al (Org.). Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006. (Memória ABRACE n. 9).

BRAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água. 1981.

BRECHT, Bertolt. **Teatro e Vanguarda**. Seleção de textos e tradução de Luiz Cary; Joaquim José Moura Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1970.

BURNIER, Otávio Luís. **A Arte do Ator – Da Técnica à Representação**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2001.

CARROL, Lewis. **Alice no país das Maravilhas e Alice através do espelho**. Tradução de Maria Luiza de X. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CARVALHO, Guilherme. **A telepresença do Ator na Montagem teatral @Pitomba online**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de Brasília, 2011.

CHACRA, Sandra. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

CHEKHOV, Michael. **Para o Ator**. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

COHEN, R. **A performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2002, p. 106.

_____. **Work in progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CUNHA, Antonio Geraldo. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 2000, p.759.

CRAIG, Edward Gordon. **On the Art of the Theatre. O ator e a supermarionete**. Tradução de Almir Ribeiro. Revista Sala Preta, USP, São Paulo v.1, n. 12, 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57551/60595>>. Acessado em: 8 abr. 2014.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A imagem Movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

_____. **O ato de Criação**. Palestra de 1987. Tradução de José Marcos Macedo. Folha de São Paulo, São Paulo, 27 jun. 1999. Disponível em: <<http://ladcor.files.wordpress.com/2013/06/gilles-deleuze-o-ato-de-criao.pdf#>>. Acessado em: 3 abr. 2014.

_____; GUATTARI, Félix. **Mil platôs – Capitalismo e esquizofrenia**. vol. 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

_____. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, Eric. **Deleuze, Filosofia Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996. Disponível em: <http://antropologiassociativa.files.wordpress.com/2010/06/deleuze_1996_o-atual-e-o-virtual_bookchapt.pdf>. Acessado em: 8 abr. 2014.

_____. **Lógica do sentido**. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2009.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Casac Naify, 2004.

DUNDJEROVIC, Aleksandar Sasha. **É um processo coletivo ou colaborativo? Descobrimo Lepage no Brasil**. São Paulo: Revista Sala Preta, Universidade de São Paulo, v.7, n.1, 2007. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/salapreta/issue/view/4699/showToc>>. Acessado em: 27 nov. 2013

EINSENTEIN, Serguei. **O Sentido do Filme**. Brasil: Jorge Zahar Editor, 1990-b.

_____. **A Forma do Filme**. Brasil: Jorge Zahar Editor, 2002-a.

FÁVERO, Alexandre. **Dramaturgia da Sombra**. Móin Móin. Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul, SCAR/Udesc, ano 8, v. 9, 2012.

FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero revisitado**: Conversas sobre teatro e cultura digital. Versão digital: Baixa Cultura, 2011. Disponível em: <<http://culturadigital.br/teatralidadedigital/tag/teatro-para-alguem/>>. Acessado em: 5 set. 2012.

FERRACINI, Renato. **Propor a relação de jogo**. In: FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero revisitado**: Conversas sobre teatro e cultura digital. Versão digital: Baixa Cultura, 2011. Disponível em: <<http://culturadigital.br/teatralidadedigital/tag/teatro-para-alguem/>>. Acessado em: 5 set. 2012.

FERNANDES, Silvia. **O Pós-dramático**: Um conceito operativo? GUINSGURG, Jacó (Org.). São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FROES, Mayra Monteiro. **O sonho de descartes**. 2012. Disponível em: <<http://ebookbrowse.net/mayra-froes-pdf-d364200946>>. Acessado em: 26 mar. 2014.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: Da ilusão à imersão. São Paulo: Unesp, 2007.

GROTOVSKI, J. **Para um teatro pobre**. Tradução de Ivan Chagas. Brasília: Teatro Caleidoscópio & Editora Dulcina, 2011.

JESION, Renata; KAO, Nelson. **Teatro digital no conforto do lar: Teatro para Alguém**. In: FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero revisitado**: Conversas sobre teatro e cultura digital. Versão digital: Baixa Cultura, 2011. Disponível em: <<http://culturadigital.br/teatralidadedigital/tag/teatro-para-alguem/>>. Acessado em: 2. abr. 2014.

LÉVY, Pierre. **O que é Virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.
_____. **As tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2001.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-Dramático**. São Paulo. Cosac Naify, 2007.

MACHADO, Arlindo. **De Volta à Caverna**. In. **O sujeito na tela**. São Paulo: Pulus, 2007.

_____. **Pré-cinemas & Pós-Cinemas**. Brasil: Papirus Editora, 1997.

MACHADO, Maria Ângela de A. P. **Uma nova mídia em cena: Corpo, comunicação e clown**. (Tese de doutorado em comunicação e semiótica) – PUC, São Paulo, 2005.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro Antônio; Maria Eduarda Colares. Lisboa. Portugal: Dinalivro, 2005. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/34325853/A-Linguagem-Cinematografica>>. Acessado em: 15 mar. 2014.

MATSUMOTO, Roberta K. **Imagem e corpos em Movimento**. In: COSTA, Cléria B. da Costa et al. (Org.). **Contar história, fazer história**. História cultura e memória. Brasília: Paralelo 15, 2003. p. 221-234.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

_____. **Le signifiant imaginaire – psychanalyse et cinéma**. Paris. Union Generale d'Éditions, 1977.

MEICHES, Mauro; FERNANDES, Silvia. **Sobre o Trabalho do Ator**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. Tradução de Carlos Alberto de Moura, 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MONTECCHI, Fabrizio. **Além da tela – Reflexões em forma de notas para um teatro de sombras contemporâneo**. Móin Móin. Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Jaraguá do Sul SCAR/Udesc, ano 3, v. 4, 2007. Tradução de Adriana Aikawa da Silveira Andrade.

Disponível em: <www.ceart.udesc.br/ppgt/revista_moin_moin_4.pdf>. Acessado em: 24 fev. 2014.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. **Teatro e Cinema. Uma Perspectiva Histórica**. ArtCultura, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 23, 34, jul.-dez. 2011. Disponível em: <http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/gabriela_monteiro.pdf>. Acessado em: 5 jan. 2013.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editores, 1970.

NICOLETE, Adélia. **Criação Coletiva e Processo Criativo: Algumas Semelhanças e Diferenças no Trabalho Colaborativo**. Revista Sala Preta, USP, v.2, n.1, ano 2002. Disponível em: <http://revistas.usp.br/salapreta/issue/view/4684/showToc>>. Acessado em: 27 nov. 2013.

_____. **Da cena ao texto, dramaturgia em processo colaborativo**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Artes) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27139/tde-28092009-092332/pt-br.php>>. Acessado em: 25 nov. 2013.

ODDEY, Alison; WHITE, Christine. **As potencialidades do espaço**: Teoria e prática da cenografia e da encenação. In: **Espaço e teatro**: Do edifício teatral à cidade como palco. Evelyn Furquim Werneck Lima (Org.). Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

OLIVEIRA, Fabiana Lazzari de. **Alumbramentos de um Corpo em Sombras**: o ator da Companhia Teatro Lumbra de Animação. Dissertação (Mestrado em Teatro) – PPGT/Udesc, Florianópolis, 2011.

OLIVEIRA, Vanessa Teixeira. **Eisenstein Ultrateatral**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1987.

_____. **Acasos e criações artísticas**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1995.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos espetáculos**: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema. Tradução de Sergio Sálvia Coelho. São Paul: Perspectiva, 2008.

_____. **Dicionário de Teatro**. Tradução de Jacó Guinsburg; Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PICON-VALLIN, Beatrice. **Teatro híbrido, estilizado e múltiplo: um enfoque pedagógico**. Revista Sala Preta, USP, v. 1, edição nov. 2011. Seção: Entrevistas. Disponível em: <http://www.revistasalapreta.com.br/index.php/salapreta/article/view/356/376>. Acessado em 10.04.2013.

_____. **Os Novos Desafios da Imagem e do Som Para o Ator: Em Direção A Um “Super-Ator”?** Tradução de Marta Isaacsson. **Revista Cena**, UFRGS, n. 7, 2009. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cena/article/view/11962>>. Acessado em: 11 nov. 2014.

PISCATOR, E. Entrevista. In: **Teatro e Vanguarda**. Tradução e seleção de textos de Luiz Cary; Joaquim José Moura Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1970.

PRADO, Decio de Almeida. **A personagem no teatro**. In. **A personagem da Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011. Disponível em:

ROAT, Leonardo Amorim. **As Artes Cênicas em um Mundo de Carbono e Silício: Perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia**. (Dissertação de mestrado) – UNISUL, Palhoça/SC, 2011.

RINALDI, Miriam. **O processo colaborativo do teatro da vertigem**. Revista Sala Preta, USP, São Paulo, v. 6, n. 1, 2006. Disponível em:
<<http://revistas.usp.br/salapreta/article/view/57303/60285>>. Acessado em: 27 nov. 2013.

RODRIGUES, Damiana Cerqueira Campos. **O cinema teatral de Eisenstein: Década de 20**. (Dissertação de mestrado) – UnB, Brasília, 2007.

ROSENFELD, Anatol. **Literatura e personagem**. In. **A personagem da Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A Arte do ator**. Tradução de Yan Michalski; Rosyane Trotta. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

_____. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2003.

_____. **A Linguagem da Encenação Teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar: Práticas dramáticas e formação**. Tradução de Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SAMPAIO, Zeca. **O Processo de Criação em artes cênicas como pesquisa: uma narrativa em dois atos**. Tessituras & Criação, n. 1. 2011. [suporte eletrônico] Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/tessitura>>. Acessado em: 18 fev. 2014.

SANCHES, José A. **La escena Moderna: Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias**. Madrid: Ediciones Aral, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

TCHEKOV, Michael. **Para o Ator**. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

SALLES, Cecília Almeida. A intimidade da criação. In: DERDIK, Edith. **Linha de horizonte** – por uma poética do ato criador. São Paulo: Escuta, 2001. p. 5.

VELLOSO, Rubens. **Experimentação radical**. In: FOLETTO, Leonardo. **Efêmero revisitado**: Conversas sobre teatro e cultura digital. Versão digital: Baixa Cultura, 2011. Disponível em: <<http://culturadigital.br/teatralidadedigital/tag/teatro-para-alguem/>>. Acessado em: 2 abr. 2014.

VERAS, Eduardo. **Entre ver e anunciar: O uso da entrevista em estudos sobre processo de criação artística**. Tese (Doutorado) – Universidade federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2006.

ZOURABICHVILI, François. **O Vocabulário de Deleuze**. Digitalização e disponibilização da versão eletrônica: Centro Interdisciplinar de estudo em Novas Tecnologias e informação, Unicamp, 2004.

Sites visitados/ referências de estudos

http://www.filosofia.net/materiales/articulos/a_baudrillard_vasquez.html. Acessado em: 12 mar. 13.

<http://phila7.com.br/>. Acessado em: 3 mar. 2014.

<http://www.teatroparaalguem.com.br>. Acessado em: 3 mar. 2014.

<http://www.ciamungunza.com.br/>. Acessado em: 3 mar. 2014.

<http://www.companhiadolatao.com.br/>. Acessado em: 3 mar. 2014.

Christianejatahy.com.br/. Acessado em: 3 mar. 2014.

<http://www.teatroficina.com.br/>. Acessado em: 3 mar. 2014.

<http://2013.sonicacts.com/artists/william-raban/>. Acessado em: 22 set. 2013.

[http://www.luxonline.org.uk/artists/william_raban/essay\(2\).html](http://www.luxonline.org.uk/artists/william_raban/essay(2).html). Acessado em: 22/09/2013.

<http://www.cabinetmagazine.org/issues/24/stoichita.php>. Acessado 22 set. 2013.

<http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ad631/expressionismo.htm>. Acessado em: 23.09.2013.

<http://www.historiadaarte.com.br>. Acessado em: 22 set. 2013.

<http://www.itaucultural.org.br>. Acessado em: 22 set. 2013.

<http://www.cyberartes.com.br>. Acessado em: 22 set. 2013.

<http://cineesquemanoovo.org/expandido/entrevista-com-william-raban>. Acessado em: 22 set. 2013.

<http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/artes-plasticas/vanguardas-artisticas/expressionismo-teatro.html>. Acessado em: 22 set. 2013.

http://www.ensaiosfilosoficos.com.br/Artigos/Artigo3/Romulo_Pereira.pdf. Acessado em: 20 nov. 13

http://www.dailymotion.com/video/x1dlfsr_gilles-deleuze-o-que-e-o-ato-de-criacao-legendas-em-portugues_creation. Acessado em: 3 mar. 2014.