

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Educação
Programa de Pós Graduação em Educação

**TEATRO E VÍDEO:
ANÁLISE DOS EXPERIMENTOS DO LABORATÓRIO DE TEATRO E
TECNOLOGIA**
Marcello Lucas de Araújo Brito

Brasília-DF
2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Educação
Programa de Pós Graduação em Educação

**TEATRO E VÍDEO:
ANÁLISE DOS EXPERIMENTOS DO LABORATÓRIO DE TEATRO E
TECNOLOGIA**
Marcello Lucas de Araújo Brito

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de Pesquisa: Educação, Tecnologias e Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Lúcio França Teles

Brasília-DF
2013

**DISSERTAÇÃO E PRODUÇÃO IMAGÉTICA DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO
APRESENTADA AOS PROFESSORES:**

Professor Dr. Lucio França Teles (FE/UnB)
ORIENTADOR

Professora Dra. Suzete Venturelli (VIS/UnB)
MEMBRO EFETIVO

Professora Dra. Laura Maria Coutinho (FE/UnB)
MEMBRO EFETIVO

Professor Dra. Raquel Almeida Moraes (FE/UnB)
SUPLENTE

Vista e permitida a impressão
Brasília, quinta-feira, 07 de março de 2013.

Coordenação de Pós Graduação da Faculdade de Educação / UnB.

À Cia. de Teatro Ensaio,
à família, os entes queridos,
e os amigos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pela força e coragem.

Aos meus pais, Divino e Elma, pelo incentivo e apoio à minha formação, sempre veementes e ininterruptos. Agradeço também a toda a minha família.

À minha esposa Camila, pela incrível facilidade de me fortalecer e de me renovar, ao colaborar com as minhas decisões.

Ao professor Lúcio Telles, pela orientação generosa, compreensível e fundamental para o êxito da investigação.

Aos amigos Gustavo Cordeiro e Bárbara Tavares, pela presença e contribuição durante a escrita desta dissertação.

Aos amigos e profissionais do Laboratório de Teatro e Tecnologias e da Cia. de Teatro Ensaios, que mergulharam nesta proposta, assumiram-na e foram fundamentais para sua construção: Bruna Seixas, Cecy Wenceslau, Clara Camarano, Eli Moura, Manu Mendes, Thiago Ramade, Thiago Ramos e Valéria Rocha.

Aos atores participantes das gravações em vídeo, Betânia Campos, Bernardo Côrtes, Cláudia Bispo, Cláudio Chinaski, Nívea Furtado, Rodrigo Rocha, Ryan Leivas, Tainá Seixas e Victor Rocha.

Agradeço também às professoras Laura Coutinho, Raquel Moraes e Suzete Venturelli, pela participação na banca de defesa deste trabalho, cujo enriquecimento se fará notável, a partir de suas contribuições.

“O que é insubstituível na obra de arte —...
é que ela contém, melhor do que ideias, matrizes de ideias;
ela nos fornece emblemas cujo sentido jamais acabaremos de desenvolver,
e, justamente porque se instala e nos instala num mundo
do qual não temos a chave, ela nos ensina a ver
e nos faz pensar como nenhuma obra analítica pode fazê-lo,
porque nenhuma análise pode descobrir num objeto
outra coisa senão o que nele pusemos” (Merleau-Ponty).

RESUMO

Esta dissertação analisa a relação entre teatro e vídeo na arte contemporânea, bem como as suas possibilidades estéticas. Para o aprofundamento desta análise, utilizou-se das experiências do Laboratório de Teatro e Tecnologias, idealizado para esta pesquisa e do qual resultou o espetáculo *Bonde_Desejo*, em que foi possível observar a integração entre as linguagens do teatro e do vídeo. Concentrado, principalmente, no diálogo entre teatro e mídias, este trabalho volta-se para a descrição do experimento proposto e, ao cabo, para a análise crítica de todo o processo criativo do qual o referido experimento foi produto.

Palavras chaves: educação estética, comunicação, arte, teatro, vídeo e encenação.

ABSTRACT

This dissertation analyzes the relationship between theatre and video in contemporary art, as well as its aesthetic possibilities. To deepen this analysis, we used the experiments of the Laboratory of Theater and Technologies, designed for this research and from which resulted the spectacle titled *Bonde_Desejo*, where it was possible to observe the possible integration between the languages mentioned above. Concentrated, mainly, in the dialogue between theater and media, this work presents the description of the experiment, as well as the critical analysis of the entire creative process in which resulted the mentioned experiment.

Keywords: aesthetic education, communication, art, theater, video and staging

RESUMEN

Esa tesis analiza la relación entre teatro y video en el arte contemporáneo, así como sus posibilidades estéticas. Para profundizar en este análisis, se utilizaron experimentos del Laboratorio de Teatro y Tecnologías, diseñado para esta investigación, de la que resultó el espectáculo *Bonde_Desejo*, donde es posible observar la integración entre los lenguajes artísticos mencionados. Concentrada, principalmente, en el diálogo entre el teatro y los medios de comunicación, obra a la descripción del experimento y al análisis crítico de todo el proceso creativo en el que resultó el experimento.

Palabras llave: educación estética, comunicación, arte, teatro, vídeo y puesta en escena.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
Capítulo 1 – TEATRO E VÍDEO <i>A questão das novas mídias na conceituação do teatro contemporâneo</i>	17
Capítulo 2 – BONDE_DESEJO <i>Descrição do experimento em Teatro e Vídeo do Laboratório de Teatro e Tecnologias</i>	37
Capítulo 3 – LABORATÓRIO DE TEATRO E TECNOLOGIAS <i>Análise e comentários do experimento “Bonde_Desejo”</i>	58
3.1 A adaptação de “Um bonde chamado Desejo”	58
3.2 A concepção de Bonde_Desejo	62
3.3 O trabalho do ator e a construção da personagem: experiência registrada pelo Diário de Bordo	67
3.4 Bonde_Desejo: o caso da imagética e da teatralidade	70
3.5 Outros diálogos entre Teatro e Vídeo	74
3.6 O contínuo processo de um Teatro Midiático	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS / WEBGRAFIA	85

INTRODUÇÃO

A presente dissertação tem como objetivo analisar a situação da comunicação na contemporaneidade, no que diz respeito à relação entre as tecnologias contemporâneas e a arte. Percebendo a linguagem da encenação teatral como sendo um campo plural para as experiências que perpassam pela investigação sobre educação estética, voltou-se a atenção para a concepção de um laboratório de pesquisa, que investigasse a fusão entre o teatro realista e as novas mídias.

Desse modo, partiu-se para a elaboração do objeto, núcleo desta pesquisa, intitulado, pelo pesquisador, como Laboratório de Teatro e Tecnologias, que teve como proposta central a investigação, a análise e a sistematização de uma experiência voltada para o processo criativo a partir da composição cênica e da audiovisual. Assim, o Laboratório tratou de realizar, por meio dos recursos da montagem teatral, um percurso reflexivo, que se concentra na análise do material bibliográfico disponível sobre a relação existente, na contemporaneidade, entre o teatro e a audiovisualidade – com ênfase nas projeções em vídeo – além de, sequencialmente, perpassar pelas etapas de adaptação de texto e de concepção da encenação, culminando em um espetáculo midiático, cuja descrição e análise encontram-se presentes ao longo dos capítulos desta dissertação.

Foi notório, ao longo desta averiguação, que a arte, a cena e a comunicação contemporâneas tiveram os seus conceitos fundidos, interligados com outras áreas e linguagens. Essa percepção permitiu a instalação da pesquisa em um ambiente não determinista, no qual a experiência do Laboratório transitou por todas estas áreas sem ficar restrito a nenhuma delas. Com isso, encontrou-se a primeira problemática da proposta, que consiste na pluralização de termos e definições, para cada um dos conceitos estudados, o que, de antemão, gerou uma perspectiva dialética entre a teorização, a elaboração do experimento e, por conseguinte, sua análise e sistematização.

Todavia, o referencial teórico à disposição no Brasil, que trata dessa inter-relação entre os elementos que constituem a pesquisa, embora enriquecedor, foi percebido como escasso, no que tange a criação e composição cênico-midiática, conforme nos situa Marta Isaacsson, em sua discussão sobre comunicação, teatro e tecnologias:

No estado atual de nossa cultura, são inúmeras as reflexões sobre o entrelaçamento das disciplinas, a mestiçagem das linguagens artísticas e o hibridismo das obras de arte. Poucos são, todavia, os estudos voltados à análise das relações entre tecnologia e atuação cênica, à pesquisa dos reflexos da interação dos novos dispositivos técnicos no fazer dos atores (2011, 2).

Entende-se, como premissa, na organização do Laboratório, a possibilidade de se voltar não apenas para a qualidade do resultado do processo criativo, mas, sobretudo, para a compreensão de um percurso teórico-prático, de conceituação sobre a área do teatro midiático, de sua base teórica e histórica, até o seu levantamento processual, como é o caso do espetáculo resultante desta proposição. Em contrapartida, a busca por material bibliográfico sobre a discussão aqui aludida e a sistematização de uma iniciativa técnico-estética também se tornaram indissociáveis da pesquisa.

Outro fator relevante, que conduziu a experiência para o foco na contemporaneidade, diz respeito ao perfil do indivíduo pós-moderno, dominador de inúmeros recursos digitais, imerso em um cotidiano repleto de signos advindos da evolução das tecnologias, o que altera a sua percepção, enquanto apreciador, de uma obra de arte cuja estética proporciona uma experiência sensorial além das técnicas acessíveis pela dramaturgia da obra, interpretação do ator e dos efeitos da sonoplastia e iluminação. Nota-se que a audiência do teatro contemporâneo não percebe a midiaticização – ou o encontro entre a encenação teatral e as novas tecnologias contemporâneas – como uma novidade deslumbrante, tampouco a observa em busca de compreendê-la. Mas, sim, em outro sentido, permite-se participar da proposta da encenação, ainda que esta não seja interativa, sem distanciar-se da obra, separando os ambientes imagéticos que lhes são apresentados ao vivo, daqueles que se configuram via midiaticização.

Afirma-se, contudo, que um dos problemas vislumbrados no alcance desta pesquisa está relacionado com a vivência em uma prática ainda não sistematizada, compreendida com relativa profundidade e envergadura teórica. Enquanto tantos grupos de artistas multimídias e de artistas cênicos veem na *internet* a possibilidade de criar ambientes remotos de interação, em que as noções de presença e ausência são transfiguradas, pouco é o material disponível acerca desses experimentos, no que tange à produção e à condução de um processo criativo, na área da estética, que preconize a compreensão acerca de tais fenômenos.

Torna-se válido ressaltar que não há, aqui, uma tentativa de situar a estética da tecnologia como indissociável do processo artístico, pois se reconhece que os objetivos entre os cientistas da arte-tecnologia e da comunicação são distintos, e priorizam outras relevâncias, dadas as especificidades de sua inquietude. Ressalva-se, apenas, que houve uma carência significativa, no contexto desta pesquisa, de se encontrar referenciais que ampliassem os horizontes da discussão acerca da educação estética, do teatro e do vídeo, ambientados no contexto do processo criativo.

Ao mergulhar nessa área de investigação, notou-se uma demanda relevante de experiências, no Brasil e no mundo, de grupos de teatro e iniciativas científicas, que exploraram o estudo sobre comunicação, a partir da linguagem teatral, concentrando-se em experiências com telepresença. Aproximou-se, nessa esfera, de grupos de pesquisa em teatro e tecnologias, como é o caso da Cia. Phila 7, de São Paulo, que tem o intuito de pesquisar novas linguagens e diferentes mídias. O encenador Enrique Diaz também se apresentou nesta discussão como referência significativa para o aprofundamento na reflexão, a partir de seu repertório artístico, com o uso dos aparatos tecnológicos e a relação com a modulação da dramaturgia, e os experimentos com tempo, espaço e interpretação. Contemplou-se, todavia, um estudo acerca da história dos encenadores que se anteciparam na utilização das tecnologias à disposição, com o uso de filmes e fotografias projetados no espetáculo, como também os que ampliaram as possibilidades do uso de tais tecnologias na construção do espetáculo.

Ao considerar tal delineamento, a presente busca concentrou-se na elaboração de um grupo de pesquisa, aqui entendido como grupo focal, para tornar possível que a análise transcorresse não apenas com o ponto de vista do pesquisador, mas, também, agregasse as reflexões dos atores participantes da posterior montagem teatral, além de outros artistas técnicos e da área da estética, bem como assistentes de direção e produção. Tornou-se possível, com isso, o registro das interações entre os participantes ao longo de todo o processo, cuja moderação foi assumida pelo pesquisador, o que resultou num aumento na qualidade da codificação e sistematização do material alcançado. O Laboratório de Teatro e Tecnologias compôs-se, no entanto, de atores, técnicos e pesquisadores que, voltados para a compreensão acerca do teatro midiático, perpassaram pela

conceptualização de teatro contemporâneo, vídeo, projeções, educação estética, gêneros teatrais, alcançando, juntos, o ponto máximo da proposta, o espetáculo resultante de toda essa investigação.

Parte-se, afinal, para outra problemática, inerente ao processo criativo, que diz respeito à definição do mote direcionador da proposta do Laboratório, que visa a ir além do previsível diálogo que pode ser estabelecido entre o teatro e as novas mídias, buscando, sobretudo, a ressignificação dos pressupostos da linguagem da encenação teatral, no que tange à estética do teatro realista, como é o caso do texto escolhido como dramaturgia a ser investigada no experimento, “Um bonde chamado Desejo”, do dramaturgo norte-americano, Tennessee Williams.

Essa situação direcionou os interesses do Laboratório para um experimento que não integrasse, em seu escopo, apenas a fusão entre teatro e tecnologia, mas que resultasse na tentativa de compor um drama cuja estética fosse elaborada com base nos princípios da representação do real, em contraponto com a inclusão, na encenação, de novas tecnologias. Estas não estão situadas na conceituação do teatro realista e, assim, possibilita-se gerar uma estética singular, cujo espetáculo é encenado e interpretado a partir dos modelos realistas, ainda que sua motivação seja a fusão entre teatro e vídeo.

A escolha do recorte “vídeo”, como sendo elemento específico da tecnologia, deu-se a partir da compreensão de que ele situa-se como um aporte técnico cuja linguagem também se confunde com a do cinema, por exemplo, mas que possui características específicas, ainda que a base criativa e estética esteja alocada proximamente às formas do audiovisual. Reitera-se que a utilização dos vídeos no espetáculo, por meio de projeções, exigiu do Laboratório que a atenção também se voltasse para a produção e direção de arte na videocriação, paralelamente à concepção e montagem da peça resultante, intitulada “*Bonde_Desejo*”.

Entre tantas significâncias correlatas, o Laboratório permitiu a imersão dos participantes em um processo que pensasse, além da criatividade e produção técnica, sobre os elementos pertencentes à formação na educação estética. Por meio da investigação acerca da teatralidade, das projeções em vídeo, da fusão advinda de ambas, das noções acerca da contemporaneidade, da reorganização da representação realista, entre tantos outros elementos, gerou-se um considerável

material para que os princípios no delineamento da educação estética agregassem à sistematização dos procedimentos do Laboratório, ao longo de toda esta proposição.

Quanto ao referencial que predominou a fundamentação da pesquisa e a escrita dos capítulos, menciona-se a utilização do aporte conceitual de Hans-Thies Lehmann, dramaturgo e diretor teatral que se preocupou em discorrer sobre a realidade do Teatro Pós-dramático, concebido na contemporaneidade, onde, por meio de sua obra, estabeleceu-se o diálogo entre o teatro e as mídias. Para que a composição dos vídeos, bem como a busca pela organicidade no realismo, pudessem ser contemplados, utilizou-se das teorias de Sergei Eisenstein, a partir de sua perspectiva sobre a forma do filme. Gaston Bachelard tornou-se imprescindível para os estudos sobre a poética do devaneio e do espaço, presente na dramaturgia composta pelo Laboratório e no texto teatral. Tantos outros autores que se dedicaram a discorrer sobre teatro, teatralidade, vídeo, performance, mídias e novas tecnologias, foram abordados nesta investigação.

Com a pluralidade de conceitos e o pluralismo metodológico, voltou-se a abordagem da pesquisa para a ideia de transdisciplinaridade, quando os elementos da pesquisa, segundo Maria Luiza Fragoso (2008), dialogam, mistura-se e se tornam outra coisa. Parte-se, também, da definição de Basarab Nicolescu, ao afirmar que

A transdisciplinaridade como o prefixo 'trans' indica, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo **entre** as disciplinas, **através** das diferentes disciplinas e **além** de qualquer disciplina. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento (1999, 22).

Destaca-se que a metodologia da pesquisa gira em torno dos procedimentos relacionados às áreas da educação, da arte e da comunicação, o que potencializou a ideia descrita acima, de haver um diálogo em diferentes níveis e graus, entre as disciplinas e os campos investigados. Contudo, a ênfase do Laboratório é pluralista e identifica, em cada área distinta, uma problemática referente à conceituação ou ao levantamento prático, estético. Ao reunir e, conseqüentemente, reorganizar os elementos constituintes da proposta central analisada, a experiência do Laboratório resultou em um material sistematizado sobre comunicação e arte, teatro e educação, além de culminar numa proposta prática, apresentada ao público por meio da obra teatral *Bonde_Desejo*.

Um conflito que acompanhou todo o percurso da pesquisa consiste na impossibilidade de alguns capítulos deste trabalho teórico serem escritos antes da concretização das etapas, o que exigiu do pesquisador uma alteração no cronograma da pesquisa, retendo algumas etapas e avançando outras, para que tanto a dissertação, quanto o espetáculo resultante da investigação do Laboratório, pudessem ser concluídos.

Desse modo, este trabalho organiza-se em três capítulos, distribuídos da seguinte maneira:

O Capítulo 1 trata da conceituação e definição dos termos e expressões utilizados na dissertação. Além de discutir e problematizar a arte e o teatro contemporâneos, volta-se para os meios de comunicação no século XXI e desenvolve uma ponderação sobre vídeo, videoinstalação e videocriação, definindo-os. Há, também, uma reunião de conceitos sobre o teatro midiático e as formas da sua realização. Além disso, introduz o conceito de imagem e midiatização, além de serem exemplificados os atuais experimentos relacionados ao teatro-tecnologia.

No Capítulo 2, será feita a descrição da concepção e dos procedimentos do Laboratório de Teatro e Tecnologias, bem como será narrada a trajetória do grupo, de seu primeiro encontro até o momento em que a dissertação foi escrita. É dada ênfase às suas opções metodológicas e criativas, além de abordar a construção imagética e processual do espetáculo *Bonde_Desejo*. É discorrido, também, sobre o processo de gravação das cenas de vídeo, dos objetivos da equipe com as cenas gravadas e a proposta estética da peça.

Para finalizar, o Capítulo 3 destina-se a analisar e a comentar o percurso descrito no capítulo 2, tendo por base a conceituação do capítulo 1. Assim, as questões da adaptação do texto, da concepção do espetáculo, do trabalho do ator e seu uso dos Diários de Bordo¹ serão ponderadas, incluindo uma discussão sobre o caso da imagética em *Bonde_Desejo*, passando também por uma reflexão sobre teatro, vídeo, tecnologias e midiatização.

¹ Os Diários de Bordo tornaram-se elementos constituintes da pesquisa desde o início de sua organização, quando os integrantes foram convidados a registrar, encontro por encontro, sua percepção acerca das discussões desenvolvidas em grupo, das intervenções do mediador e também sobre a construção de suas personagens.

1

TEATRO E VÍDEO

A questão das novas mídias na conceituação do teatro contemporâneo

A principal problematização abordada neste capítulo é a recente discussão sobre a fusão entre as artes e as mídias, embora parte de seus experimentos não sejam recentes e já estejam situados tanto na teoria da Arte-tecnologia, da Comunicação e do Teatro, quanto na prática de seus artistas fazedores. É pertinente a compreensão de que o lugar desta investigação está acoplado não somente nas áreas acima mencionadas, como também se insere no campo experimental de um percurso cênico, que envolve a compreensão dos princípios teóricos e também da percepção de uma *práxis* que envolva os objetos analisados.

Partindo deste princípio, o presente capítulo busca uma reflexão sobre os conceitos voltados para a arte contemporânea, as Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação e, sobretudo, o experimento cênico como campo de compreensão da fundamentação apresentada pelas teorias. Nesse sentido, é importante situar que o núcleo desta investigação reside na proposta do Laboratório de Teatro e Tecnologias, organizada para a situação desta pesquisa, que busca a compreensão de um processo de montagem teatral cujo diálogo principal está voltado para a interação – na encenação – entre o teatro e o vídeo.

Nesse contexto, as reflexões de Hans-Thies Lehmann (2007) tornam-se fundamentais para situar e conceptualizar alguns novos horizontes da arte e do teatro contemporâneo, principalmente no que tange à civilização e à realidade midiática, como também o teatro midiático, entre outras definições. De acordo com o teórico da estética teatral e do teatro contemporâneo, são variadas as interpretações, os interesses e os conflitos encontrados nesta modalidade cênica, como a que aqui se propõe, quando há um diálogo ou uma fusão entre o teatro e as novas tecnologias. Embora não seja exclusividade da arte contemporânea tal organização, os experimentos no teatro do século XXI tendem a revisitar, com um novo olhar, os conceitos predominantes e substanciais desta arte dada essencialmente no encontro.

Se considerarmos que a pós-modernidade possui uma identidade híbrida no sentido de haver uma multiplicidade nas comunicações humanas, e um

reestabelecimento de sentidos entre presença e virtualidade, poder-se-ia afirmar que a contemporaneidade instaura-se não apenas na condição do aparecimento de novos dispositivos para a comunicação, mas, sim, que ela reorganiza o olhar sobre a modernidade e sua relação com ela, os participantes desta geração, portanto, são compreendidos como uma “(...) civilização midiática (...)” (LEHMANN, 2007, 365).

Essa civilização midiática, dominadora de aparelhos cada vez mais modernos, práticos e sofisticados, tem se identificado, gradativamente, com o encontro cotidiano de eventos cuja participação das mídias digitais se faz indispensável. Além de portar seus próprios aparelhos com câmeras, e com acesso a *internet*, também cruzam com fachadas e letreiros multimidiáticos, em *shoppings*, escolas, paradas de ônibus, repartições públicas, entre outros. A percepção sobre a realidade dos participantes desta civilização tende, a cada dia, a não desvencilhar-se do que é *high-tech* e/ou digital.

Não por isso, a intervenção das novas tecnologias, ao passo em que toda a sociedade a incorpora e a usufrui, alcança também os ambientes da experimentação estética, como é o caso da chamada Arte tecnologia, termo empregado para situar a obra e a experiência em arte digital, arte computacional, entre outras. Alguns autores que se dedicaram a compreender os fenômenos que rondam esta situação artística serão mencionados ao longo deste capítulo e participarão do diálogo entre Arte, Teatro e Mídias.

Para que o recorte desta pesquisa seja contemplado, é imprescindível que se compreenda que a investigação aqui apresentada gira em torno de uma discussão que contemple a visão sobre o atual panorama do Teatro (Contemporâneo ou Pós-moderno), entendido, nesta pesquisa, como um interessante canal para refletir, entre tantas outras demandas, sobre Educação e Comunicação, pontos eminentes da linha de pesquisa a qual está atrelada esta proposição.

Quando Renato Cohen (2006) comenta que a cena contemporânea tem estado cada vez mais aberta para experimentações voltadas ao que o artista e a sociedade vivem, percebe-se que há uma indicação de que a obra de arte, como resultado do testemunho de seu tempo e atrelada àquilo que se pensa e vive, neste presente século, já não é capaz de territorializar os espaços individuais de cada específica linguagem, o que gera um ambiente artístico e estético transcultural, cujas

linguagens são abordadas de modo não estanque, ou seja, as artes convergem de modo interligado e, nesse sentido, nossa cena contemporânea está instaurada, interligada, como Lehmann (2007) apontara, a uma civilização midiática, imagetivamente imensurável, plural, virtual e, acrescenta-se – experimentalmente voltada para diferentes modelos de representação e mediação.

Para Silvia Fernandes (2007), sobre as reflexões de Cohen:

O *mythos* enquanto preenchimento de significação e o *work in progress* enquanto desconstrução de linguagem são apenas dois *topos* em que o leitor se agarra como a uma tábua de salvação para escapar do naufrágio de uma noção de teatro submetida a vendavais. O campo da cena contemporânea, com seus vários nomes de batismo – parateatro, *performance*, dança-teatro, instalação, arte como veículo – resulta dessa devastação (p. 18).

A procura por definições estéticas no século XXI tem se mostrado, a cada dia, muito complicadora nesse sentido mencionado, considerando que parte das definições apresentadas por artistas e teóricos da linguagem resulta, sobretudo, da não compreensão plena das múltiplas variáveis que circundam sua prática e sua apreciação. É evidente que o campo escorregadio em que a arte sempre esteve instalada na sociedade é subjetivo e plural. Entre tantas definições perenes cujo Teatro esteve submetido, por exemplo, nenhuma delas foi eficiente para mensurar a totalidade dos experimentos disponíveis. Mesmo quando estamos nos referindo ao trabalho em progresso (*work in progress*²) e a prática está voltada para esta articulação, ainda haverá outras definições rondando os experimentos adjacentes, no que se refere a temas, gêneros e abordagem.

Outra referência substancial para as novas identidades do teatro contemporâneo encontra-se no que Ingrid Koudela (2010) chama de “(...) a realidade do novo teatro (...)” (p. 41), ao situar que a triangulação drama – ação – imitação, estabelecida nas primeiras definições sobre o que é o teatro, encontra-se em situação de desaparecimento. Para ela, as novas formulações estéticas voltam-se para a criação de imagens, percepções e sentimentos diferenciados. Essa compreensão é feita por meio do discurso de Bertold Brecht sobre o teatro do futuro, que atores e espectadores, no lugar de se aproximarem, se estranharão. Esse

² Renato Cohen adotou esta terminologia para “(...) enfatizar a genealogia dessas criações apoiadas no processo, na permeação, no risco, no devir” (2007, 38).

estranhamento, acompanhado de seu espanto, será necessário para que haja a construção do reconhecimento.

Considerando a amplitude destas reflexões sobre os novos ambientes da cena contemporânea e situando o teatro nessa intersecção entre o pós-moderno, os novos modelos de representação do real, os recursos disponíveis na chamada realidade midiática, entre tantos outros componentes, vislumbra-se a possibilidade de experimentar e dar forma a estas tensões e contradições que habitam os paradigmas sobre o drama e a encenação. Entendendo o espaço cênico como um ambiente para gerenciar tais conflitos, a sequência dessa discussão está voltada para sistematizar os procedimentos que rondam a experiência do Laboratório de Teatro e Tecnologias e da Cia. de Teatro Ensaio, sobre a específica fusão entre Teatro e Vídeo.

Para tornar compreensível a função das mídias nesta proposta, torna-se fundamental definir o conceito de vídeo, presente no discurso desta concepção. Arlindo Machado (1988) já havia definido que “O termo vídeo abrange o conjunto de todos esses fenômenos significantes que se deixam estruturar de forma simbólica da imagem eletrônica, ou seja, como imagem codificada em linhas sucessivas de retículas luminosas” (p. 7). Suzete Venturelli (2011), a partir do aporte conceitual de Machado, localiza a ideia de artemídia para “(...) designar a produção artística que envolve as tecnologias da imagem (...) subtítulo para as produções de videoinstalações e videoarte” (p. 49). Venturelli emprega, ainda, a expressão “videomultimídia” (p. 50) para definir ambientes que circulam esta designação.

Enquanto a busca pela definição concreta de vídeo permeava a análise, tornou-se perceptível que tal definição permaneceria incomensurável, tanto pela ausência de referenciais concretos que o abarcasse contundentemente, quanto pela situação de os próprios referenciais o situarem como um elemento suspenso, portanto, indefinido. Para que essa discussão sobre a estética do vídeo fosse contemplada, partiu-se dos pressupostos teóricos de Philippe Dubois e a sua busca por compreender e conceituar amplamente o vídeo como linguagem pertencente do campo estético e/ou artístico.

Dubois (2004) aponta que há realmente muito a ser discutido para que haja uma conceituação definitiva e apropriada de vídeo. Tal signo possui um plano

histórico e econômico, pois surgiu entre o cinema e a imagem infográfica, outro plano – técnico-estético – pois é pertencente à imagem eletrônica, no entanto, é possuidor de uma imagem analógica e transita entre a ficção e o real, o filme e a televisão, a arte e a comunicação. Essas tantas modalidades e linguagens que assumiram a palavra “vídeo” em seu prefixo ou sufixo, como as anteriormente mencionadas, conduzem à situação da inflação de uso do conceito sem, portanto, situá-lo: “O vídeo é bem o lugar de todas as flutuações, e não devemos estranhar que ele apresente, no final das contas, incomensuráveis problemas de identidade” (DUBOIS, 2004, 72).

Nesse sentido, o autor considera que o vídeo encontra-se em situação indefinida, numa posição instável, pois transita aparentemente sem critérios entre o objeto e o processo. É imagem-obra, mas também é um meio de transmissão, pode ser considerado pintura, como pode ser considerado televisão. Por isso, acrescenta Dubois (2004), tamanha é a sua natureza paradoxal, sendo ela, sobretudo, bifronte e hesitante. Ele considera, ainda, que a existência do campo de práticas videográficas e seu modo narrativo e ficcional não dimensiona o gênero com precisão. Aqui se consideram alguns principais modos de representação em vídeo: o plástico, situado por meio dos experimentos em videoarte e o documentário, entendido, principalmente, pelas tentativas de representar a realidade como ela é. Contudo, em ambas as práticas, há a utilização de ensaios, experimentações, pesquisa, inovação. Talvez por isso o termo que mais se aproximou dessa tentativa de conceituação “(...) nessa diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação” (p. 77).

Outro ponto que também converge para a busca desta definição, situada por meio das ideias de Christine Mello (2008) e a sua proposta de diálogo entre as linguagens, reside em uma contaminação, em uma ação estética que propõe o vídeo como elemento central da fusão com outras linguagens e o potencializa: “As estratégias criativas geralmente partem de uma problemática advinda do contexto videográfico e se associam com outros campos artísticos (...)” (p. 137). Há, portanto, a construção de um discurso dialético no momento em que o vídeo se localiza enquanto participante do diálogo entre alguma linguagem e a sua própria, fazendo aparecer outra nomenclatura pertinente, o “(...) videoteatro (...)” como resultado da lógica do vídeo que soma seus sentidos aos sentidos da linguagem cênico-teatral.

Cabe ressaltar que, apesar de a conceituação de vídeo manter-se em construção, os autores supracitados confirmam a ideia de que a localização do vídeo em alguma situação inter-artística somente será considerável quando a proposta resultar da ideia de uma dialogicidade. Em outras palavras:

A ideia central da contaminação do vídeo diz respeito a compreender que o vídeo não pode ser considerado nessas manifestações como um produto acabado de linguagem, mas sim como um processo, em que as outras linguagens e seus reflexos co-participam da experiência artística sem um estatuto hierárquico. Nos procedimentos de contaminação de vídeo, a sua linguagem é colocada em discussão a partir de outras linguagens, como uma convergência incessante de contrários, geradora de síntese e potencialidade poética (MELLO, 2008, 139).

A partir da ideia de vídeo como experimento e como processo, a cena contemporânea, para além da utilização simplificada de vídeos em projeções – muito tem se explorado enquanto *internet*, simultaneidade de apresentação e imersão – tem se mostrado como uma gerenciadora dos conflitos existentes nos experimentos disponíveis, além de situar essas práticas como eventos ainda em construção, em constante processo de elaboração. É relevante, a partir disso, localizarmos as diferentes experiências existentes no que tange às tentativas de contaminação das linguagens, como é o caso das videoperformances e das videoinstalações.

Um dos elementos que diferencia a videoinstalação desta proposta sobre Teatro e Vídeo é a função de interação (espectador x obra), necessária para o acontecimento de uma videoinstalação, não obrigatória para que nosso experimento ocorra e emerja de modo plenamente cênico. No entanto, um fator importante encontrado no material bibliográfico, no que se refere aos vídeos – e adotado para o escopo de nosso problema –, é a sua possibilidade de alcançar facilmente o sublime, gerando atmosferas para o ambiente cênico, potencializando sensações e sentimentos que o teatro midiático pode facilmente alcançar.

Não se trata, porém, de situarmos essa prática cênica como absoluta e trazê-la como referência exclusiva do teatro pós-moderno, considerando tantas outras ideias e investigações. No entanto, a utilização de recursos midiáticos, que já fora previsto na proposta da encenação, gera um material estético interessante para a concepção e amplia a conexão entre o espectador e a obra. Primeiramente pelo fato de haver o estranhamento, seguido de uma identificação, e por elevar a observação do espectador e sua imaginação dramática.

Nesse ponto, Lehmann (2007) indica uma problematização deveras pertinente, relacionada ao uso aleatório do vídeo – entre outras mídias – no espetáculo:

Imagens midiáticas são em primeira e última instâncias *representação* (...) Somos os caçadores do tesouro perdido. Na imagem, estamos sempre na pista de um segredo, mas em cada momento já 'satisfeitos', porque preenchidos pela imagem. O motivo disso é que a imagem eletrônica atrai pelo vazio. O vazio não oferece nenhuma resistência. Nada pode nos bloquear, interromper. A imagem eletrônica é ídolo (não simplesmente ícone) (p. 398).

Esse ponto de vista apresenta certa “garantia” da funcionalidade das imagens midiáticas projetadas no espetáculo. De um lado, há o encantamento do espectador pelos elementos constituintes do vídeo e, de outro, sua curiosidade pela inserção de uma linguagem na outra e o diálogo ali estabelecido. No entanto, o que configura o teatro midiático, além de estar denominado para todos e quaisquer experimentos que envolvam a técnica cênica e os elementos das novas tecnologias, é a concepção de que ele não apenas instrumentaliza as mídias e faz delas aporte para a encenação. Entende-se que os elementos constituintes da cena, maquiagem, figurino, cenografia, iluminação, projeções, sonoplastia, vídeos, entre outras possibilidades, devem estar alicerçadas no conceito geral do trabalho. Devem não apenas ser apresentadas como resultado de uma resposta ao texto dramático, mas, sobretudo, ser uma resposta frente as inevitáveis inquietações do encenador.

A fascinação acima mencionada, no entanto, está condicionada ao evento do teatro midiático. É um “(...) efeito colateral (...)” (LEHMANN, 2007, 389) indissociável do experimento, pois os espectadores conseguem captar a dimensão entre o real e o irreal – o que acontece no palco e no vídeo projetado – sentem-se esclarecidos sobre o jogo da encenação. O diálogo que se estabelece entre a representação ocorrida no palco e as histórias contadas nas projeções, ligadas e desligadas, interrompem a sequência das cenas representadas e faz surgir a percepção sobre o corpo presente e o outro corpo, projetado. Conforme situa o pesquisador Guilherme Carvalho (2011), a imagem do ator virtual é o seu duplo presencial. Essa elaboração fica não apenas esclarecida para o espectador, mas torna-se um dos elementos de sua reflexão sobre o tempo, o lugar e a representação. Embora se parta do princípio de que o teatro é a arte da mentira, sua ilusão ainda se mantém como proposta de

parte dos encenadores, mesmo os que propõem elementos de anti-ilusionismo, como Brecht.

Outro ponto indispensável desta discussão reside no fato de se acreditar que o vídeo, no contexto da encenação, possui elementos significativos para a exploração da imaginação dramática. Sobre isso, Marcus Mota (1998) acredita que há, na representação teatral, uma comunhão de imaginários que são construídos ao longo do evento do espetáculo. Acrescenta-se que a exploração desse imaginário está atrelada às provocações e às estimulações do espetáculo, por meio dos atores e da encenação. Contudo, pensa-se que o público de um espetáculo do teatro midiático tende a – além de se envolver na história representada, quando bem feita e apresentada – ocupar-se em desvendar os mistérios estabelecidos entre o drama, a encenação e a sua execução.

É pertinente admitir que um dos potenciais do teatro esteja voltado para sua condição de levar o espectador a uma reflexão sobre os temas abordados na representação vista. Nesse sentido, seria válido afirmar que, quando há uma integração síncrona entre o teatro e as mídias, os efeitos propostos pela dramaturgia, interpretação e encenação são potencializados, sentidos por outros ângulos e pontos de vista, desmistificados por meio do estranhamento e da aproximação, além de, sobretudo, pluralizarem ainda mais o alcance estético e os signos presentes no espetáculo:

A utilização de novas e velhas mídias audiovisuais – projeções, texturas sonoras, iluminações refinadas –, apoiadas por uma tecnologia computacional avançada, certamente levou a um teatro *high-tech* que amplia cada vez mais as fronteiras da representação (LEHMANN, 2007, 368).

Esse teatro *high-tech* acima mencionado, para situar-se como um dos frutos dos experimentos do teatro midiático, é, além de enriquecedor para a linguagem cênica, um expoente para ampliar a discussão sobre os limites entre o que é e o que não é teatro, considerando os pressupostos de suas anteriores representações. Lehmann (2007) menciona que tem se tornado cada vez mais incomensuráveis os limites entre a tradição do teatro apoiado apenas nos fazeres pré-estabelecidos, e o uso desmedido das novas mídias. Ele alerta que o problema maior no contexto dessa discussão está relacionado com o fato de essa sociedade midiática fazer “(...)

da surpresa uma norma, do choque um hábito, do achado da variante uma regra, a surpresa não mais surpreende, o improvável se torna provável (...)" (p. 369).

Nas situações em que esta banalização ocorre, há outro problema que surge desta proposição: sentimos que, quando o teatro é concebido apenas para que haja a utilização das novas mídias, tanto a cena quanto a mediatização tornam-se, uma para a outra, meros entretenimentos acessórios. Não se trata aqui, todavia, de situar o "correto" uso na integração das novas mídias no contexto da cena contemporânea. No entanto, o capítulo 2 desta dissertação tratará do experimento realizado pelo presente pesquisador, cuja concepção do espetáculo cênico propõe, conforme já mencionado, a integração do teatro e do vídeo.

Outro importante fator mencionado por Lehmann (2007) e correspondente às expectativas de nossa concepção, consiste no fato dele mensurar "(...) o jogo com a experiência do conflito entre o corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação" (p. 368) e, assim, cabe buscar reconhecer se há uma diluição do limite entre a realidade e a virtualidade. Esse limite muito provavelmente está associado ao modo como o condutor do espetáculo-experimento situa o espectador, por meio da própria encenação, sobre o jogo estabelecido entre o real e o virtual.

Ainda na busca por compreender e conceituar a fusão entre o teatro contemporâneo e as suas mídias contemporâneas, pode-se encontrar outras nomenclaturas para definir e entender o que Lehmann situou como "(...) teatro *high-tech* (...)". Priscila Arantes (2005) utiliza, neste contexto, uma das expressões de Lehmann sobre esta definição. Para ela, o "(...) teatro midiático contemporâneo (...)" incorpora "(...) a dramaturgia de processo, as hibridizações entre textualidades, as imagens e os acontecimentos, a atuação performática e os procedimentos de mediatização com veiculação multimídia e a utilização das mídias digitais" (p. 125).

A definição de teatro midiático que Arantes (2005) propõe abarca não somente os elementos citados acima, como também se refere a *cibercenários*, vídeos, projeções, teleperformances, ação performática *on-line* e *off-line*, entre outros segmentos virtuais e/ou digitais. Para Lehmann (2007) o "(...) teatro midiático (...)" dá prazer ao olhar" (p. 397). Ele acrescenta que a fusão entre teatro e mídias dimensiona o desejo e o não saber. O autor considera que o teatro é um

comportamento e uma situação e, somente depois disso, uma representação. Nesse sentido, as imagens midiáticas são sempre uma representação, ou seja, a imagem enquanto representação oferece, além de outras coisas, “(...) a sensação de estar a caminho de alguma outra coisa” (p. 398).

Caberia afirmar, também, que a cena contemporânea tende a refazer o percurso do teatro moderno, reorganizando o sentido dos signos e dos símbolos, das noções de presença e espetáculo, agregando outros significados ao que está preestabelecido como encenação e performance, atuação e interpretação, alterando, portanto – e principalmente – a recepção. Esse será um dos pontos abordados no capítulo 2 que, entre outras coisas, abordará a questão do espectador frente ao resultado de nosso experimento de teatro midiático.

Uma das fundamentações desta pesquisa está voltada para os estudos de Marta Isaacsson (2010) e suas reflexões sobre o teatro e as tecnologias de imagem. Ao longo da busca por compreender no que consiste este Teatro Midiático e quais são os seus elementos constituintes, um estudo que pode ser considerado para refletir sobre a distinção entre as suas modalidades é o de Laura Gemini (2003) *apud* Isaacsson (2010), que define quatro modalidades de performances cênicas, variando de acordo com a interação entre o performer (ator), a máquina e o espectador:

Assim, tem-se no modelo tradicional a interação direta performer-espectador; nos veículos de rádio, televisão, vídeo, a interação performer-máquina-espectador; na cena eletrônica, a interação mista, performer-espectador e performer-máquina-espectador³ e, finalmente, na performance on-line performer-máquina-homem (p. 9).

Conforme esclarecido ao longo deste capítulo, esta pesquisa está voltada para o que Gemini define ser, na terceira modalidade, o ingresso das tecnologias de imagens na cena teatral. Essa proposta de diferenciar as modalidades enriquece a investigação, sobretudo quando se identifica uma lógica representacional – estética e conceitual – do teatro midiático situado no contexto da cena contemporânea.

A interação mista é possibilitada a partir do momento em que, numa mesma encenação, há a integração entre os elementos da encenação e os elementos da midiáticação. Essa fusão, mediada pelo corpo presente do ator, é compreendida e

³ Grifo do autor.

absorvida pelo espectador, na medida em que a obra – o espetáculo – é desempenhada, descoberta e tornada tangível. Há, nessa interação, a possibilidade de o espectador apreciar um trabalho híbrido, misto, cujas imagens são compostas por corpos vivos, presentes, e por imagens projetadas – e também presentes.

Quanto à noção de presença, Isaacsson (2010) afirma que o teatro consiste naquilo que acontece entre alguém que faz na presença real de alguém que vê e acrescenta que tal fenômeno não pode ser rivalizado pelas mídias tecnológicas. Cabe mencionar, no entanto, que Lehmann (2007) questiona sobre o que é presença, concluindo que presença não advém apenas do efeito de percepção, “(...) mas do *desejo* de ver” (p. 387). Segundo ele, a percepção do corpo presente não é percepção de presença, mas consciência de presença e trata-se de uma confirmação sensorial, vivida e comprovada. Nesse sentido, o teatro midiático produz certa tensão sobre presença e imagem, sobretudo porque “(...) na imagem são niveladas as camadas e as tensões entre presença física, imaginária e mental (...)” (p. 387), conforme as ideias mencionadas nesta discussão.

Torna-se imprescindível fomentar a ideia da pluralização dos signos, da reorganização dos conceitos, da nova concepção de presença e realidade apresentada por quaisquer discussões que abordam o imbricamento entre as tecnologias contemporâneas, novas mídias e as linguagens artístico-estéticas. Sobre o teatro, seria possível considerar que há uma reformulação geral de conceitos, em todos os níveis e sentidos, conforme Cohen (2010) argumenta:

Essa nova cena está ancorada em alternâncias e fluxos sêmicos e de suportes, instalando o hipersigno teatral, da mutação, da desterritorialização, da pulsação do híbrido. O contemporâneo contempla o múltiplo, a fusão, a diluição de gêneros: trágico, lírico, épico, dramático; epifania, crueldade e paródia convivem na mesma cena, consubstanciando uma escritura não sequencial, corporificando o paradigma da descentralização (p. 3).

É considerável afirmar que tal descentralização, na encenação, por exemplo, é fruto de experimentos e de tentativas de reconhecer os signos e os elementos teatrais fora de seu contexto original. Além de se propor um imbricamento entre gêneros, temas e recursos, há também a tentativa de se explorar a ressignificação dos elementos da encenação, como a iluminação e o pano de fundo, com a utilização do ciclorama, entre outras intervenções do ator, na cena, para alterar a percepção e sensações do espectador.

No que se refere à dramaturgia, Cohen (2010) sistematiza “As novas estruturas textuais (...)” (p. 3) da seguinte maneira: a) interescritura, quando a *internet* faz uma mediação tecnológica possibilitando, portanto, a coautoria simultânea; b) a fusão das antinomias, por meio do texto síntese ideogrâmico; c) texto partitura, agregando imagens, sons, temporalidade, acaso e simultaneidades; d) texto espetacular, cuja autoria, encenação e performance estão em estado de interações.

Essa reorganização nos possibilita vislumbrar que a dramaturgia do espetáculo, mesmo que parta de um texto dramático, pode, também, ser pluralizada por elementos que rondam o teatro pós-moderno, com a instauração de outros dispositivos criativos, como é o caso da construção coletiva ou colaborativa, onde todo o grupo se propõe a construir o signo maior da representação teatral. Todavia, a cena contemporânea permite, facilmente, que quaisquer elementos considerados deslocados sejam entendidos como participantes da criação do roteiro dramático. Nesse sentido, os produtos das novas mídias fazem parte dessa elaboração.

Quando essa pluralização invade o palco e a representação participa da reorganização e ressignificação dos elementos da encenação, há, naturalmente, a interferência direta na recepção, na forma como o espectador recebe e nutre as sensações propostas pelo espetáculo. É sabido que se tornou praticamente impossível um espetáculo teatral ser encenado sem valer-se dos recursos das novas tecnologias, mesmo que elas não sejam assumidas enquanto linguagem. No entanto, há alterações significativas na composição da sonoplastia e na iluminação, por exemplo, a partir da intervenção de novos recursos e técnicas aprimoradas para a sua execução.

Com efeito, quando as novas mídias são assumidas enquanto linguagem visual e suas imagens – em vídeo – são projetadas para agregar os valores da encenação, o filme participante recebe algum tipo de atribuição, de acordo com o princípio da natureza da imagem. Erwin Piscator (1972) sinaliza as funções que diferentes tipos de filme assumem no espetáculo. Segundo ele, o filme didático contextualiza o espectador sobre o tempo e o espaço da encenação e lhe fornece imagens fatos atuais ou históricos; o filme dramático interfere no desenvolvimento da ação dramática, surge entremeio às ações das cenas no palco e, em alguns

momentos, substitui a representação cênica de certas situações da história; os filmes de comentários despertam a criticidade do espectador para alguns elementos das ações, dinamiza o contraste entre o que se passa em cena e o que é mostrado no filme, podendo ser texto ou imagem.

O filme dramático “(...) intervém no desenvolvimento da ação. Ele substitui a cena falada. Lá onde o teatro perde tempo em explicações e diálogos, o filme esclarece situações através de algumas imagens rápidas. Somente o mínimo necessário” (PISCATOR, 1997 *apud* MONTEIRO, 2001, 27). Esse filme, portanto, tende a acrescentar dados e informações da dramaturgia, utilizando-se de outros recursos além dos apresentados na cenografia, ampliando o significado das informações apresentadas pela encenação.

Considerando o filme dramático, acima mencionado, como o objeto de nossa elaboração, torna-se imprescindível reconhecer que tal modalidade propõe uma alteração na comunicação sensorial, entre o público e a obra. Este “(...) Teatro de Imagem (...)” (ISAACSSON, 2010, 20) compõe-se de paisagens sonoras e paisagens visuais, oferece situações audiovisuais que, por vezes, levam o espectador a ir além da compreensão, rumo à contemplação. Esse teatro, segundo Isaacsson (2010), está comprometido com a experiência sensorial do espectador. Quando o teatro considera relevante o uso dessa imagem, está investigando os modos de ampliar a composição cênica, promovendo a utilização dos recursos tecnológicos, como é o caso da captura e da projeção de imagens. Essa situação aumenta a possibilidade do teatro agregar imagens ao vivo ou gravadas e estabelecer relações em outros níveis entre as imagens vivas e as videográficas. Contudo, a projeção em telão, do corpo do ator que está em cena, revela “(...) a figura de um indivíduo ausente, ou seja, a projeção pode operar tanto como espelho quanto como espectro” (p. 21).

Nessa perspectiva, Gabriela Gurgel Monteiro (2001) amplia a discussão sobre o filme e o espaço, considerando que estas imagens em vídeo no espetáculo apresentam uma duplicidade na compreensão. A primeira, voltada para a criação de uma dramaturgia para o espaço, em ambientes inalcançáveis pelo teatro em si. E a segunda, a dinamização deste espaço ao objetivar a aproximação entre ator e espectador. A situação da poética da encenação e as opções metodológicas para o

ingresso do vídeo na encenação serão abordadas com maior profundidade no capítulo 2.

Ainda sobre essa relação entre teatro e vídeo, Isaacsson (2010) nos aponta outra nomenclatura relevante. Para ela, o “(...) teatro multimídia (...)” propõe a convivência entre os corpos reais e a imagem tecnológica, agindo a favor da teatralidade. E acrescenta, por meio das palavras de Pavis (2008), que “O teatro multimídia (...) não é uma acumulação de artes (teatro, música, dança, projeções, etc.)”, pois “(...) seu sentido próprio está no encontro de tecnologias no espaço-tempo da representação” (p. 21). Além disso, a autora considera que o domínio das novas mídias pelo espectador contemporâneo tem reduzido o poder de espetacularização das tecnologias.

Sendo assim, a concepção do espetáculo que visa a valer-se da utilização das novas mídias está fadada a algumas problematizações específicas do teatro pós-dramático, pois, segundo Lehmann (2007), as mídias podem encontrar um uso ocasional, que não faz parte da concepção – utilização superficial das mídias –, como também podem ser inspiração para a concepção cênica e são absorvidas pela encenação de modo orgânico, para contribuir com o discurso empregado no espetáculo. O teórico entende que a aplicação da tecnologia midiática na linguagem da encenação teatral, em algumas formas de teatro, está totalmente apoiada no que ele chama de “(...) estética das mídias (...)” (p. 379) e que isso, portanto, torna-se inconfundível e reconhecível na proposta do encenador.

Para dar continuidade a esta discussão, torna-se imprescindível que alguns exemplos reais que propõem o ingresso das novas tecnologias e novas mídias na linguagem da encenação teatral sejam mencionados, principalmente para que o desenvolvimento desta investigação esteja situado no campo da experimentação do que José Sávio Oliveira (2012) chama de composições cênicas mediadas por tecnologias digitais. Assim sendo, o diálogo entre as artes e as novas tecnologias pode ser mensurado pelo o que Lucia Santaella (2008) chama de Cultura das Mídias, Cultura Digital ou Cibercultura. Para ela, há uma subdivisão escamoteada no que se refere à convergência entre as comunicações e as artes. Aqui, no entanto, destaca-se sua reflexão sobre o vídeo e as artes e o teatro:

Na medida em que as capacidades técnicas das mídias se expandiram e a integração de diversas linguagens (som, imagens, vídeos, cenários escultóricos) tornaram-se possíveis, a arte foi se aproximando do teatro. Não é de se estranhar que o teatral fosse abraçado pelas instalações multimídia. Essa multiplicidade de usos artísticos a que o vídeo se presta é indicador de sua ubiquidade, uma capacidade que viria se desdobrar com o advento da hipermídia, tanto nos CR-Roms quanto nas redes (SANTAELLA, 2005, 56).

Essa noção de pluralização de linguagens e de fruição entre distintas práticas e conceitos vai ao encontro da ideia de desterritorialização, em que se encontram as linguagens na cena e na arte contemporânea. Santaella (2005) complementa sua reflexão sobre o vídeo e o teatro confirmando o que a proposta dessa investigação defende, que o vídeo produz a sensação de intimidade e de extensão do gesto do artista. Ainda segundo sua reflexão, as tecnologias multimídias foram encabeçadas pelas imagens videográficas nos anos 1960 ao surgir dos grupos de dança e teatro experimental, o que trouxe a conquista de uma legitimidade da videoarte que, nos anos 1980, atraiu os jovens, seja por seu barateamento, seja pela noção de uma ideia sobre a saturação das mídias.

Quanto às experiências disponíveis, Oliver Grau (2007) aponta para os experimentos de Enrico Prampolini, que multidimensionou o espaço cênico e o chamou de “(...) futurista (...)” (GRAU, 2007, 168). O cenógrafo italiano, ainda na década de 40, propunha um espaço teatral voltado para uma arquitetura eletromecânica, dinamizador da ação dramática no palco, alterando a visão do espectador sobre a encenação, a partir da diferenciação dos ângulos emocionais da ação, entre outros efeitos visuais. Essa exemplificação nos leva a crer que há muito tem se pensado sobre a linguagem da encenação teatral como um ambiente propício para a experimentação com as tecnologias disponíveis, como é o caso das artes visuais que, desde sempre, integrou as tecnologias disponíveis em suas concepções.

Uma experiência considerável, no contexto do teatro brasileiro, é o trabalho do ator e diretor Enrique Diaz, que propõe o uso das novas tecnologias para criar rupturas, aprofundar e alterar os significados da encenação. Roberto Moretto (2010) apresenta um apanhado geral sobre estas experiências e considera que o trabalho de Diaz tem rearticulado os signos da cena, ampliando as possibilidades estéticas e dramáticas do espetáculo. Algumas montagens desse diretor, como “Melodrama” e “Cobaias de Satã”, são exemplos de sua conceituação, que relaciona

o teatro e as novas tecnologias. No primeiro, a concepção gira em torno de um programa de rádio, que explora alternâncias na sonoplastia e, de modo crítico, envolve ou esclarece aos espectadores a manipulação existente no discurso dos “radialistas”. Há a exploração, também, do uso de vídeos projetados para representar o elemento principal, apresentado no título, o melodrama das novelas da televisão.

Já no segundo espetáculo, “Cobaias de Satã”, Diaz provoca o espectador abusando de vídeos pré-gravados, projetados ao longo da encenação e, além disso, propõe a presença de uma câmera que acompanha o trajeto dos atores entre o palco e a coxia e o revela projetando simultaneamente, em dois telões, ao vivo, todo o percurso da apresentação. Uma das personagens do espetáculo opera a câmera, em cena, enquanto a iluminação e a sonoplastia geram outras atmosferas provocantes para a situação:

Aí temos, além das imagens das coxias expostas nos telões do palco, o efeito de luzes estroboscópicas e uma música alucinante criando uma atmosfera onírica da loucura (...) Tudo isso acontece em um jogo entre atores, câmeras, telões, luzes e som no palco e nas coxias reveladas pelas imagens ao vivo. As imagens oscilam desfocadas, são distorcidas (...) Esse jogo quebra a ficcionalidade e escancara as construções dramáticas (...) Ao mesmo tempo em que apresenta a ficção, deixa no ar seu efeito de engano, de condutora de ideias, de construtora de sentidos. E como se criticasse seu próprio fazer como algo irreal, imoral e ambíguo, prova que a arte tem o poder de conduzir discursos e também sensações, que ela afeta não só a memória racional, mas, principalmente, a memória corporal (MORETTHO, 2010, 117).

Tudo isso nos mostra a relevância de tal experimento de Diaz, sobretudo no que se refere à busca pelas sensações corpóreas do espectador, como já havia previsto Antonin Artaud (1999) em seu interesse por provocar a audiência e fazê-la pensar sobre seus sentidos. Nesse caso, o espectador passaria de um mero receptor de imagens e faria parte daquilo que o evento da encenação propunha, com a exploração não apenas da audição e visão, mas do tato, olfato e, por vezes, do paladar. Além disso, a abertura proposital das coxias do teatro, do *backstage*, dos corredores escuros do teatro, como propõe o diretor Enrique Diaz, provocam uma contradição na estética da representação teatral, assumindo-a como processo e experimentação e, ao mesmo tempo, situa o público como participante construtor de toda a encenação.

Sobre essa questão do espaço, os exemplos dos espetáculos de Diaz vão ao encontro do que Pavis (2005) pensa acerca do espaço na representação, dividindo-o entre espaço cênico (o real) e espaço dramático (o fictício). Segundo ele, a simples leitura de um texto teatral já é capaz de fazer surgir a concretização do espaço dramático. No que se refere à utilização das tecnologias, Moretto (2010) afirma que os espaços tradicionais e frontais (a chamada quarta parede) têm sua frontalidade eliminada, visto que o espectador consegue ter uma percepção do plano geral da representação ao mesmo tempo em que, por meio das imagens projetadas, visualiza planos abertos e fechados, recortes e detalhes daquilo que o diretor quer significar.

Outro exemplo relevante é o da Cia. Phila 7, de São Paulo, que propõe a utilização das imagens e da tecnologia, alcançando novos sentidos para a cena e a poética contemporânea. Segundo Oliveira (2012) os elementos principais da prática cênica da Cia. Phila 7 são as relações entre corpo presencial e virtual e, primordialmente, os experimentos sobre a desterritorialização do espaço cênico. Um dos seus trabalhos mais exponencial é a série espetacular *Play on Earth*, cuja reflexão abordada neste capítulo advém da investigação de Rodolfo Gonçalves Araújo (2010), em sua dissertação no mestrado de Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, intitulada “Panorama da teatralidade remediada: uma reflexão a partir de *Play on Earth*”. Outros textos complementares que situam a Phila 7 como exponencial para a discussão sobre o teatro midiático e o próprio site⁴ da companhia foram imprescindíveis para a escrita dessa seção.

A ideia da série *Play on Earth* consiste basicamente na proposta de valer-se da *internet* para conceber uma obra-espetáculo que ocorresse, simultaneamente, em três distintos lugares do planeta. O projeto conduzido por Rubens Veloso dialogava com os grupos estrangeiros *Station House Opera*, da Inglaterra, e o *Theatre Works*, de Cingapura. Nele, a conexão virtual tornava-se elemento chave para a interpretação dos atores, que contracenavam com as personagens projetadas – não gravadas, que estavam em cena simultaneamente no outro lado do mundo. Esse espetáculo midiático que ocorria em tempo real em três ambientes remotos, de acordo com Araújo (2010), pode ser considerado como uma notável proposta para o jogo sobre ausência e presença, extrapolando os limites do espaço físico real,

⁴ http://www.gag.art.br/phila_7/

aquele que participa o espectador. Ao mesmo tempo em que os projetores espalhados no cenário conduziam a uma experiência midiática, a teatralidade proposta na interpretação fazia surgir a reflexão de que havia ali uma estrutura dramática, o que aproximava a obra para o surgimento de uma nova linguagem e não para um teatro cujo palco encontrava-se em situação virtual.

Cohen (2011) pondera que a performance pode ser considerada uma forma de teatro, pelo fato de ela ser uma expressão cênica e dramática, mesmo que ocorra de modo intencionalmente plástico. Para ele, “(...) a performance é antes de tudo uma expressão cênica (...)” (p. 28). Assim sendo, Araújo (2010) localiza *Play on Earth* como sendo performance e teatro e entende que mesmo sendo cênica, não é totalmente teatral e, portanto, performática. A mixagem de mídias, o encontro de imagens projetadas e as presenças físicas formam um “(...) mosaico visual (...)” (p. 38). Há que se ressaltar que uma das ideias da Cia. Phila 7, ao longo de todas as suas experimentações, é utilizar a rede para problematizá-la, localizar o indivíduo contemporâneo em um espaço híbrido que, segundo Márcio Hoffman (2011), é um meio para denotar a relação híbrida entre as realidades do espaço virtual e do espaço concreto. Essa configuração híbrida resulta de experiências na interconexão entre redes *online* e *off-line* e, segundo Araújo (2010), são mediadas por sistemas de gerenciamento de tráfego, celulares, painéis eletrônicos, entre outros.

Carvalho (2011), ao refletir sobre a telepresença do ator, reforça a ideia de que a interatividade e a flexibilidade são elementos fundamentais nesse teatro intitulado de “(...) *ciberdrama*, usado por Janet Murray (2003) (...) e *ciberteatro* (...) ‘nome-conceito’ sugerido por Ludmila Pimentel (2000)” (p. 55). Por meio de uma montagem teatral, “Pitomba Online”, Carvalho discute teatralidade e telepresença e, de modo similar à nossa experiência no Laboratório de Teatro e Tecnologias, sistematiza uma produção cênica situada no contexto das novas mídias.

Sobre telepresença, Yara Guasque (2005) considera que esta pode ser definida a partir dos parâmetros lógicos, sensoriais e estéticos. Para ela, o transporte do corpo sensorial é fundamental para que a telepresença aconteça. A partir desse transporte, há uma ampliação na percepção do mundo sensorial e uma promoção de experiências em mundos sintéticos, vistas e entendidas como autênticas.

Nesse sentido, Carvalho (2011) explica que, em “Pitomba Online”, havia uma tentativa de levar o espectador a experimentar a imersão em um ambiente remoto, enquanto a personagem presencial contracenava com a virtual – que realizava as ações ao vivo, em um lugar diferente do que acontecia a encenação. O diretor do espetáculo desenvolveu dois espaços, o Espaço A e o B, sendo o Espaço A composto por projetor, tela, câmera filmadora, luz e microfone, além do público e do ator presencial e telepresencial e o B composto pelo ator, um monitor de vídeo, uma filmadora e uma caixa de som. À medida que o espetáculo ocorria, havia uma intertroca entre as personagens, por meio de alternâncias entre a presença, a telepresença e as imagens gravadas. Além disso, o espectador virtual, que assistia ao espetáculo de casa, através da plataforma *Ustream*⁵, podia fazer intervenções e sugestões por meio de um *chat*, controlado por um mediador.

Entre tantas experiências existentes, a supracitada sensação de que a situação da arte contemporânea encontra-se difícil de mensurar torna-se latente, haja vista que a comunicação entre os indivíduos pós-modernos também está situada em ambientes remotos, incomensuráveis. Assim sendo, parece-nos coerente a proposta do Laboratório, de mergulhar numa investigação que, por meio da utilização da encenação teatral e das novas mídias, reflète acerca das necessidades dos indivíduos contemporâneos, seja no ato de conceber e realizar a encenação, seja no ato de nutri-la e recebê-la.

Além disso, o aprofundamento conceitual diante da encenação teatral, da arte contemporânea, dos novos recursos na comunicação, da educação estética, entre tantas outras temáticas, também é algo que se mantém em construção, a ser reconhecido e compreendido. É o que nos dispomos a agregar como fundamental para o entendimento parcial sobre as modificações ocorridas nas áreas de nossa atuação, seja na arte, na educação, na comunicação, na estética, na midiatização, na encenação ou na fusão de todas essas – entre outras – linguagens.

Delineadas tais reflexões, o capítulo consecutivo tratará do experimento propriamente dito, pois o autor desta pesquisa considera que toda a problemática

⁵ O diretor Guilherme Carvalho concebeu o www.meve.com.br para transmitir os espetáculos pertencentes ao seu experimento, todos exibidos por meio da plataforma *Ustream* – www.ustream.tv – que, segundo ele, é “(...) um site de serviço com recurso técnico para transmissão de conteúdo audiovisual em tempo real pela Internet” (2011, 56).

levantada, a partir de suas inquietações, só pode ser pensada, experimentada e sistematizada, se o percurso contemplar o encontro das áreas do eixo de interesse, aqui resolvidas como encenação, interpretação, mediação, comunicação e representação. Com o intuito de gerar material para a análise, o grupo laboratorial proposto para a realização dessa investigação será descrito e comentado posteriormente, além de analisado, no capítulo 3, consideradas as compreensões alcançadas ao longo dos anos em que a proposta foi concebida, teorizada, experimentada, organizada e sistematizada.

Vale ressaltar, ainda, que o resultado da pesquisa, cujo processo será esclarecido no próximo capítulo, parece-se coerente com o que se configura como experimento visual que se dispõe a servir e beneficiar o contexto da formação de plateia, especificamente na situação do teatro midiático, na fusão entre o realismo e o experimentalismo tecnológico, do vídeo e das projeções. Outro fator relevante, que habita como pano de fundo da pesquisa é a constante intenção do propositor desta análise que pretende, sobretudo, utilizar o resultado do experimento não apenas para ilustrar o que se compreende como teatro midiático, mas, sobretudo, para ampliar os horizontes que circulam a pesquisa científica e sua divulgação.

Tendo em vista toda a conceituação organizada neste capítulo, definimos nossa proposta como participante dessa pluralização estético-conceitual do teatro contemporâneo e a localizamos em quaisquer nomenclaturas encontradas para indicar a situação de espetáculos cuja dialogicidade é estabelecida entre os fenômenos cênicos e os da mediação. Nesse sentido, os termos empregados pelos teóricos participantes dessa conceituação, “teatro midiático”, “videoarte”, “videocriação”, “videoteatro”, “teatro *high-tech*”, “teatro de imagem”, “teatro multimídia”, servem-nos como referencial concreto para situar o ambiente em que mergulhamos e vai ao encontro do que percebemos ao longo de todo o percurso em que tivemos contato com o nosso laboratório-objeto. Na busca por conceituá-lo, só podemos identificá-lo como um experimento localizado no campo da comunicação, da arte e da estética cuja contínua reorganização permanecerá como pertinente e necessária, principalmente no que se refere à compreensão sobre a contemporaneidade.

2

BONDE_DESEJO

Descrição do experimento em Teatro e Vídeo do Laboratório de Teatro e Tecnologias

O enfoque deste capítulo consiste na descrição do experimento proposto pelo Laboratório de Teatro e Tecnologias, concebido exclusivamente para a realização desta investigação. Além da explicação sobre os procedimentos realizados pelo laboratório, de seu primeiro encontro até o momento em que esta dissertação foi escrita, será incluso um detalhamento sobre a concepção do espetáculo *Bonde_Desejo*⁶, processo criativo resultante dessa experimentação.

Para que tal abordagem seja iniciada, importante é partir, de pronto, da concepção e da criação do Laboratório de Teatro e Tecnologias. Inicialmente, a busca do Laboratório era a de sistematizar um processo de investigação artístico-estético, que culminasse numa proposta de intervenção, no contexto da escola. A ideia original era a de reunir estudantes da Licenciatura em Teatro e conduzi-los, como participantes do Laboratório, em um processo cujo ponto central envolvesse as artes cênicas, as novas mídias e a educação. Tal ideia nos levaria a um mergulho e submersão no universo das Novas Tecnologias Contemporâneas e da sala de aula, o que geraria um material pertinente para a intervenção pedagógica no que tange a criação, a educação estética e a relação entre a escola e as novas mídias.

Com efeito, ao longo dos anos em que a teorização do trabalho foi se compondo, a inquietação do pesquisador voltou-se para outra possibilidade, a de recortar o experimento produzido pelo Laboratório, restringindo-o ao alcance especificamente cênico sem, com isso, desvinculá-lo de sua função investigadora para o campo das novas tecnologias. Desse modo, o objetivo precípua do Laboratório passou a ser a análise dos procedimentos de uma encenação teatral, cuja concepção priorizasse a integração das novas mídias e, conforme mencionado no capítulo 1, a específica fusão entre Teatro e Vídeo.

Outra especificidade do Laboratório consiste no fato de ele reunir atores profissionais, formados em Interpretação Teatral pela Faculdade de Artes Dulcina de Moraes e/ou pela Universidade de Brasília, e contemplar o percurso da criação do

⁶ Lê-se “bonde *underline* desejo”.

espetáculo com as suas respectivas maturidade, sensibilidade, organização e assiduidade⁷. Convém ressaltar, também, que o Laboratório está localizado no contexto do Grupo Focal da pesquisa, pois, conforme menciona Bernadete Gatti (2005) este consiste num grupo de pessoas selecionadas que, reunidas, discutem e comentam os temas do objeto de pesquisa, para além de sua experiência pessoal. Essa condição será mais bem compreendida ao longo do capítulo, quando a efetiva contribuição dos participantes se demonstrará indissociável do planejamento dessa construção.

Um fator relevante a ser mencionado é a relação existente entre o Laboratório e a Cia. de Teatro Ensaios⁸ de Brasília-DF, dirigida pelo presente pesquisador, que deu ao grupo maiores condições de produção e montagem, além de ser a companhia teatral que sustentará a continuidade de *Bonde_Desejo*, garantindo a sua inclusão em mostras e festivais, considerando um dos objetivos da pesquisa, que é a divulgação de nosso experimento, concebido e executado à luz da investigação acadêmica e da produção científica.

Considerando que o Laboratório possui um processo criativo como elemento constituinte da investigação, fizemos uso de um *blog*⁹ da *internet* para que o registro de todo o processo pudesse ser acompanhado pelo espectador. Dessa forma, na medida em que o espetáculo foi se estruturando, algumas fotos e vídeos foram sendo postadas no ArTeatro, para que o processo não ocorresse fechado ou acessível apenas para o grupo criador. Com isso, objetivou-se permanecer com a montagem do espetáculo resultante, para além da finalização deste mestrado acadêmico, contando com a atualização cotidiana do *blog* da *internet* para que o espectador seja contemplado com as possíveis reorganizações.

O Laboratório de Teatro e Tecnologias organizou-se de modo sistemático. Inicialmente os encontros aconteciam uma vez por semana, quando houve a busca pelos textos dramáticos disponíveis, que fizessem parte do que o grupo propunha.

⁷ Os atores participantes do Laboratório são Bruna Seixas, Cecy Wenceslau, Clara Camarano, Manu Mendes, Thiago Ramade e Thiago Ramos. Houve, também, a colaboração da assistente de direção Eli Moura.

⁸ A Cia. de Teatro Ensaios, com sede e foro em Brasília-DF, foi representante do Brasil no Encontro de Teatro Popular Latino-americano, em Pudahuel, no Chile, com o espetáculo "A Quinta Hora" (2008), resultante da investigação, na graduação do presente pesquisador, sobre o gênero trágico na obra do poeta espanhol Federico García Lorca.

⁹ ArTeatro - <http://marcellodlucas.arteblog.com.br/>

Posteriormente, iniciou-se o processo de leitura dramática, a partir do que sugere Olga Reverbel (1993), explorando a leitura de texto, envolvendo a percepção do subtexto e da análise do perfil das personagens. A escolha do texto “Um bonde chamado Desejo”, do dramaturgo norte-americano Tennessee Williams, deu-se por vários motivos, mas, sobretudo, pela ideia do Laboratório de fundir as noções de realismo – gênero do texto escolhido – e as contraposições existentes entre a estética realista e a linguagem da encenação midiática.

Tennessee Williams (1911-1983) interessou-se por representar em seus textos personagens considerados decadentes, seja pela sociedade, seja pelas próprias condições da vida. Ele objetivou, inclusive, transpor alguns elementos de sua própria realidade para a obra dramática. Em “Um bonde chamado Desejo”¹⁰ (1947), ele projeta a personalidade arrogante de seu pai e a inconstância sentimental de sua mãe nas personagens principais, Stanley Kowalsky e Blanche Dubois, conforme explica Brutus Pedreira (1980), no Prefácio para sua tradução de “Um bonde chamado Desejo”. Contudo, pareceu-nos relevante explorar um dos subtemas da peça, a loucura da protagonista, empreendendo o universo onírico no qual ela está situada, para que, quando os vídeos fossem integrados à encenação, fosse possível vislumbrar a transmissão do que se passa nos devaneios internos de Blanche.

Essa questão da loucura e do devaneio foi aprofundada a partir dos conceitos de Gaston Bachelard (2006) e de sua poética, quando configura os limites entre o sonho e a realidade. Por meio de sua obra, foi possível compreender alguns pressupostos para a representação dos devaneios, presentes na figura de Blanche Dubois e tão relevantes para as projeções. Situados pela ideia de Bachelard de que o sonho e o devaneio são lembranças, o trabalho aqui descrito inspirou-se nessa perspectiva para construir a protagonista e para conceber as atmosferas da encenação.

Quando se certificou, por meio do texto dramático escolhido, que a protagonista carrega consigo inúmeros traumas advindos de sua infância e adolescência, como é o caso do suicídio de seu marido, percebemos que seus devaneios – Blanche escuta uma música na cabeça sempre que é solicitada a

¹⁰ Título original: “A Streetcar Named Desire”.

discorrer sobre o ex-marido, por exemplo – estão ligados às marcas que os acontecimentos de sua vida lhe causaram. Contudo, foi preciso construir ao longo da proposta uma personagem que carregasse consigo as experiências de um passado sombrio, sem que, com isso, houvesse afetação na construção realista da interpretação.

Sobre a ideia do realismo, outro conflito teve que ser gerenciado. Nas experiências de Anton Tchekhov e de Konstantin Stanislávski no Teatro de Arte de Moscou (TAM), conforme os comentários de J. Guinsburg (2006) mostram, havia uma busca incessante para que toda proposta considerada realista reclamasse por acessórios verdadeiros, desde o comportamento do ator no palco, até a produção da cenografia, figurinos e iluminação. Justamente por isso, a concepção de *Bonde_Desejo* propõe, na interpretação e nos desenhos da encenação, um realismo de acordo com o previsto pelo TAM, contudo, conjecturamos uma contradição na estética da representação realista, a partir do momento em que relacionamos tal estética com a intervenção de vídeos em projeções.

Pavis (2005) faz a seguinte definição sobre o conceito de realismo:

O realismo é uma corrente estética (...) uma técnica capaz de dar conta, de maneira objetiva, da realidade psicológica e social do homem (...) a arte realista apresenta apenas signos icônicos da realidade na qual se inspira (...) (p. 327).

Entende-se, com isso, que a inclusão de signos que não correspondem à realidade tal como ela é faz que o gênero realista seja ressignificado e reconsiderado a partir de outras estéticas, sobretudo, quando se pondera que a arte pós-moderna, como mencionado por Silvia Fernandes (2008), interpõe as linguagens, os gêneros e as técnicas, a favor de – além do hibridismo da obra – uma reorganização dos conceitos pré-estabelecidos.

Sobre isso, partiu-se da premissa de que, conforme concluído no capítulo 1, o teatro contemporâneo não se interessa por controlar os limites entre as linguagens, tampouco mantém em sua aplicação a plenitude nos gêneros que foram estabelecidos pelos primeiros organizadores e sistematizadores do teatro. Nessa esteira, a proposta de *Bonde_Desejo* é justamente a de reorganizar os conceitos da estética realista, propondo a fusão do real com o irreal, diante das quebras advindas dos vídeos em projeções. Ainda assim, entende-se que, nessa fusão, a possibilidade

dos vídeos fortalecerem, na recepção, a coerência entre o que se assiste no palco e no telão, o que conduziria a outra espécie de reflexão, a de que nossa proposta é, ao mesmo tempo, realista, midiática e permanecerá despreocupada com a busca de alguma irreversível definição.

Marcus Mota (2012) torna-se um referencial pertinente sobre o processo criativo como um potencializador de práticas interpretativas, que integrem pesquisa textual e histórica e eventos performativos. Segundo ele, o percurso que se inicia na escolha do texto/autor, que se segue pela integração de outras habilidades – ser interartístico – e pela conclusão de uma obra cênica é elementar para uma reflexão situada na área da arte, da educação estética e da comunicação, pois dele advém o material para o gerenciamento dos conflitos existentes na obra, na concepção do espetáculo e na apresentação dele para o público. Além disso, Mota compreende que o processo de montagem teatral é elemento integrador da pesquisa, a partir do momento em que o experimento se organiza em função de uma contínua reflexão e sistematização.

Partindo dessa premissa, os primeiros encontros do Laboratório trataram de identificar o problema de pesquisa, provocando nos participantes reflexões cujas problematizações agregassem, somassem e amadurecessem a perspectiva do trabalho e, por conseguinte, da programação dos procedimentos. Inicialmente, a discussão esteve voltada para a definição de teatro, dos teatros moderno e contemporâneo e para as condicionantes indispensáveis de cada um deles. Discutiu-se, também, sobre a problemática apresentada no capítulo 1, da ampla – e em construção – definição e conceituação de teatro contemporâneo, à luz dos experimentos disponíveis em teatro, *internet* e novas mídias.

Quando essa problematização foi levantada, inúmeras foram as considerações advindas da discussão, no entanto, uma delas chamou a atenção do grupo e fortaleceu a ideia proposta:

(...) não é só o filme enquanto elemento de composição cenográfica que passa a interessar o teatro. Os princípios que norteiam seu processo de criação (decomposição da unidade e reorganização das partes), tão bem explicada por Eisenstein em seus estudos acerca da montagem cinematográfica, passam a ser referência de investigação teatral (ISAACSSON, 2010, 13).

A partir dessa consideração, passou-se a trabalhar com base na compreensão do teatro contemporâneo consistente na experimentação estética e na reorganização das linguagens, desde a adaptação do texto dramático, a criação da dramaturgia da encenação e dos vídeos, a criação do roteiro das gravações, das projeções, até a elaboração e execução de cenografia, trilha sonora, indumentária e caracterização. Esse processo envolve o estudo acerca de uma proposta que possa contemplar a articulação entre o teatro e o vídeo, as projeções e o realismo. Assim, a proposta prática dividiu-se, inicialmente, em duas categorias distintas: uma voltada para a elaboração da encenação com vistas às projeções; outra direcionada à produção e à gravação dos vídeos a serem projetados, a partir do estabelecido para a encenação.

Contudo, o foco da discussão ao longo dos primeiros encontros do Laboratório esteve voltado para a articulação entre as linguagens propostas e o modo como se daria a fusão, na encenação, de ambas as categorias. Não se vislumbrou, no entanto, que o experimento se tornasse tão grandioso e enriquecedor, a ponto de fazer surgir a necessidade de mais encontros semanais para reuniões, discussões e ensaios e, também, para o levantamento de uma proposta de encenação.

Dessa forma, entendemos que esse processo muito se aproxima daquilo que Sergei Eisenstein (1990) havia proposto ao refletir e sistematizar certos pontos inerentes à linguagem do cinema, como é o caso do que ele chama de “(...) tripla síntese dramática (...)” (p. 167). A partir disso, pensamos numa solução para a busca do realismo pleno, alcançada, primordialmente, pelo cinema a partir de suas condições de representação da realidade, que consiste na preservação da riqueza da plenitude material e sensorial. Segundo Eisenstein, o cinema consegue ser simultaneamente “(...) *épico*, na revelação de seu conteúdo; *dramático*, no tratamento de seu tema; e *lírico*, no grau de perfeição a partir do qual é ecoada a mais delicada nuance da experiência do autor em relação ao tema (...)” (p. 167).

Com base nessas informações, estabeleceu-se o princípio de que os vídeos egressos na encenação deveriam primar por uma excelência estética, no que diz respeito à produção e à direção de arte e, sobretudo, no que explora a possibilidade de o real ser representado com a máxima fidelização possível, resultando em uma

aproximação das imagens vistas no cinema. Não há aqui, no entanto, uma equiparação entre cinema e vídeo, pois, como já discutido e salientado, tratam-se de linguagens distintas, com objetos e conceitos próprios. Todavia, a ausência de referenciais que situassem a composição da criação em vídeo levou à conclusão de que os ricos referenciais em cinema pudessem nos servir para a construção das cenas gravadas e projetadas no espetáculo.

Partindo da premissa de Eisenstein e da sua trílice dramática, o processo de criação em análise pensa a videocriação como uma possibilidade de enriquecer os dois maiores quereres desta concepção cênica. O primeiro consiste no fato de que as projeções situariam um diferenciado ambiente para o realismo de *Bonde_Desejo*. O segundo trata da tentativa de potencializar os efeitos estéticos e dramáticos do realismo, de acordo com o que propomos nas cenas gravadas, projetadas ao longo da encenação. Estas representam tanto os devaneios e as recordações da protagonista, quanto as situações cotidianas que ocorrem no ambiente cênico e imagético.

Essa possibilidade não se apresenta como uma solução para a tentativa de alcançar o real, pois, almeja-se provocar um estranhamento na proposta de conjugação do realismo e da midiatização. Busca-se, também, alternativas para diferentes modos de concepção do teatro realista, com base nas condições pré-estabelecidas para que esse gênero seja considerado tal como ele é, e, assume-se a proposta do teatro contemporâneo de subverter os conceitos e as definições que habitam os gêneros e sua estética.

Esse diálogo entre o teatro e o vídeo vai ao encontro do que Enrico Pitozzi expõe sobre o vídeo como elemento da encenação, ao adquirir

(...) uma verdadeira e própria função dramática: de um lado, serve para amplificar e sublinhar algumas cenas do espetáculo ou ainda para enfatizar o monólogo de um personagem; de outro, adquire uma plena autonomia cinematográfica, como quando o espectador é posto diante da cena (...) Um outro aspecto, talvez menos evidente mas dramaturgicamente central (...) é o uso do vídeo para manifestar um estado psíquico do personagem (...) (2011, 103).

Tal delineamento é assumido na concepção deste trabalho, pois, em *Bonde_Desejo* exploramos o diálogo do vídeo com o texto dramático, a partir de suas intervenções na dramaturgia – os desenhos da encenação e a direção dos

atores giram em torno das projeções em vídeo – e, também ao contrário, os vídeos pré-gravados buscam enriquecer as cenas no palco. Ensejamos, ainda, que alguns vídeos participantes ilustrem a incoerência psíquica de Blanche, seus traumas e suas oníricas manifestações.

Em suma, poder-se-ia dizer que a busca pela organicidade do espetáculo, seu realismo e sua proposta inter-artística, foram os elementos cuja centralidade do Laboratório almejou alcançar. Quanto a essa referência de organicidade, situamos as condições de Eisenstein para que uma obra seja vista e entendida como realista e orgânica:

A qualidade orgânica de uma obra, assim como a percepção desta qualidade, que a obra nos oferece, devem aparecer neste caso onde a lei da construção da obra responde à *lei da estrutura dos fenômenos orgânicos naturais (...)* Temos diante de nós um caso em que uma obra de arte – uma obra *art-ifi-cial* – é construída com base nas mesmas leis pelas quais fenômenos *não-artísticos* – os fenômenos ‘orgânicos’ da natureza – são construídos. Há neste caso não apenas um tema realista verdadeiro, mas também, em suas formas de personificação de composição, um reflexo verdadeiro e pleno de uma lei peculiar à realidade (1990, 144-145).

A partir dessa reflexão, passou-se a perceber *Bonde_Desejo* como um experimento laboratorial que, ao sistematizar uma prática em teatro midiático, aprofundou-se – para além da estética realista – no que seria o comportamento orgânico do evento cuja cena dramática representa. Tal organicidade teve sua construção avalizada desde a inicialização do projeto, ainda nas leituras dramáticas, quando as intenções das personagens foram equilibradas e pensadas a partir do modo real dos diálogos sem, com isso, ser priorizada a questão da entonação e da projeção da voz. Essas leituras levaram o Laboratório para um ambiente cuja atmosfera da dramaticidade estava atrelada ao que se chamou de real, ou seja, o evento como ele é, orgânico, e não representativo, cênico.

É evidente que essa busca permeou todo o processo criativo, sendo abstruso o alcance da interpretação orgânica. Tendo em vista que a proposta da encenação – e considerando o texto escolhido – gira em torno de tal organicidade, o trabalho do ator está condicionado a uma construção de personagem que se concentra em sua própria experiência de vida e na utilização de seu corpo, com os registros até então vividos, para que se aproximasse da realidade da história contada por Tennessee Williams em “Um bonde chamado Desejo”.

Quando o Laboratório avançou para as marcações de cenas, já havia uma base construída sobre a proposta realista, o que confluuiu para que os desenhos da encenação também se situassem nessa condição orgânica, não artificial. Os atores de *Bonde_Desejo* se situavam no palco a partir da proposta do diretor de romper com os limites da quarta parede¹¹, o que implicou na construção de um ambiente cênico fluido, cuja organicidade dos atores, embora não facilmente alcançada, foi, aos poucos, sendo contemplada e enraizada de acordo com a ideia geral da encenação.

No que se refere à quarta parede houve um relevante conflito por nós gerenciado, que vai ao encontro do que Pavis (2005) adverte, quando menciona que o teatro realista leva ao extremo a exigência de separar o ator da plateia, ao passo que o teatro contemporâneo propõe uma quebra nessa ilusão. Por meio da participação da plateia, o teatro contemporâneo, muitas vezes, convida o espectador a fazer parte da obra, a partir de uma espécie de interação. Contudo, *Bonde_Desejo* não é um espetáculo interativo, mas localiza-se em um ambiente dialético que, segundo Pavis, trata de “(...) uma postura dialética (...)”, pois “(...) existe separação entre palco e plateia e isso pode sofrer várias transformações, e ora eles estão apartados, ora juntos, sem que uma coisa elimine a outra, e o teatro vai vivendo dessa constante *denegação*” (2005, 316).

Conforme será tratado no capítulo 3, a estrutura do espetáculo resultante do Laboratório sofreu algumas alterações, já que a reorganização do trabalho decorre da sua natureza enquanto organismo vivo, sempre em construção. Serão comentadas, portanto, as opções estéticas do uso da quarta parede e de quais modos ela interveio no prévio resultado alcançado até a escrita desta dissertação.

Situadas as linhas gerais das primeiras reflexões de nossa proposta, os caminhos perpassados ao longo da marcação das cenas e da gravação dos vídeos serão posteriormente mencionadas. Considerando as informações do texto-base sobre a estrutura da casa em que se passa o enredo, aposento pobre e bagunçado, a ambientação se deu apenas com quatro cadeiras e uma mesa. Optou-se pela estética *clean*, com todas as peças da cenografia na cor branca, além de linóleo

¹¹ “Parede imaginária que separa o palco da plateia (...) o *espectador* assiste a uma ação que se supõe rolar independentemente dele, atrás de uma divisória translúcida” (PAVIS, 2005, 315).

branco e o ciclorama (fundo branco) que recebe as projeções. Para contrastar com esse aspecto neutro, alguns elementos do cenário, como os objetos da representação, foram propositalmente distribuídos a partir de suas cores e texturas. Outros elementos importantes para a cenografia foram as garrafas dispostas no bar do fundo central onde as personagens, constantemente, servem-se e usufruem das bebidas.

Diante dessa ambientação, as marcações de cena foram desenhadas pensando-se, sobretudo, na organicidade das ações do ator diante do seu comportamento natural. Partindo das noções de ação física descritas por Matteo Bonfitto (2002) em sua análise sobre o trabalho de Stanislávski com o ator, um dos pontos elementares dessa composição foi a ideia da representação por meio da memória corporal e dos impulsos que as falas impostadas resultavam no corpo dos atores. Sobre isso, Bonfitto faz a seguinte afirmação: “A ação exterior alcança seu significado e intensidade interiores através do sentimento interior, e este último encontra sua expressão em termos físicos” (2002, 26).

Isso posto, os desenhos da encenação passaram a serem elaborados considerando as seguintes esferas: a) a busca pela organicidade das ações do ator, com base nos pressupostos do realismo; b) as ações físicas como elementares para o surgimento da organicidade; c) o planejamento do ingresso dos vídeos, para que as ações no palco não interferissem na proposta das projeções; d) a desconstrução de uma quarta parede, sendo permitido ao ator o fluxo livre, sem ser considerada a audiência disposta em frente ao palco.

Para que a proposta do diretor pudesse ser alcançada em seus distintos níveis e graus, foram necessários exercícios de conscientização corporal e improvisação. Desse modo, antes de os atores partirem para a cena e contracena, foi elaborado um roteiro de ações e reações, além de experimentos livres, em jogos improvisacionais, em que cada intérprete explorou e codificou as possibilidades de agir e reagir ao texto impostado pelo outro ator. Nesse caso, a ideia central era a de que as ações físicas partiram de um ambiente fluido, consciente, não primado pela repetição ensaiada e planejada. Com isso, a cada ensaio, parte da cena era modificada, representada de modo alternativo pelos atores, que experimentaram

outras formas de realizá-la. Toda sessão de *Bonde_Desejo*, assim, tende a gerar novas atmosferas, gestos, percursos corpóreos, entre outras modificações.

Para que essas atmosferas se consolidassem e, com elas, a construção das personagens, foi imprescindível a definição do tempo-época da peça, considerando sua localização temporal datada, por Tennessee Williams, dos anos 1940. Não se queria assumir os gestos, os comportamentos, as virtudes e os valores sociais e morais dessa época, localizada especificamente nos Estados Unidos, país onde se ambientaliza o drama. Foi trazida para a estética uma fidelização às características das personagens, descritas pelo autor ao longo do texto teatral, no entanto, não fidelizadas à sua proposta original, em que os trajes e a caracterização estavam dispostos e situados por meio de seus signos específicos e representativos. Ao longo das discussões em nosso Laboratório, resolveu-se que a obra *Bonde_Desejo* seria atemporal, ou seja, não situaria o espectador quanto ao tempo e ao contexto geográfico, o que implicou, conforme será citado no capítulo seguinte, alterações nas falas das personagens, sobretudo no que tange à suas menções sobre as cidades estadunidenses¹², entre outros bairros e localidades.

Com base nisso, a construção das personagens foi organizada partindo do princípio situacional do texto dramático – as informações do autor – e da busca pelo passado histórico da personagem, elaborado por cada ator. Segundo as noções transmitidas por Stanislávski (1970), a construção de uma personagem deve primar por seu problema e conflito humanos. Assim, a partir disso, outras condicionantes foram consideradas, como a construção do plano psicológico, das ações internas, do passado histórico, da linha contínua de ações e as próprias indicações do texto original, considerando as falas das outras personagens e das rubricas indicativas.

Para a montagem utilizou-se, na adaptação, do quarteto principal composto por Blanche Dubois, Stella e Stanley Kowalsky e Harold Mitchell (Mitch). A inclusão da quinta personagem participante, a vizinha Eunice, deu-se por se considerar necessária à continuidade, no texto adaptado, do diálogo inicial de Blanche e Eunice, que situa sobre a chegada da personagem principal no bairro onde se passa toda a encenação, em visita à sua irmã, Stella. Para a construção da protagonista, a

¹² Algumas cidades são explicitamente situadas e mencionadas, como a fuga de Blanche de sua cidade natal, Laurel, e a sua chegada a cidade da irmã, Nova Orleans. Além dessas, menciona-se, também, o Mississipi.

professora decadente Blanche Dubois, deu-se ênfase ao sentido apresentado por Tennessee Williams, sobre seu estado psicológico comprometido, vítima de experiências negativas e dos traumas de seu passado sombrio.

Pedreira (1980) a define como uma mulher comovente, possuidora de “(...) uma ambígua neurose (...) fome de amor (...) ânsia de compreensão (...)” (p. 16), acrescentando que o próprio autor havia se referido a Blanche como “(...) uma mulher sentada numa cadeira, olhando o vazio, à espera de qualquer coisa. Talvez o ‘amor’” (p. 18). Ao longo das discussões do Laboratório sobre a construção de Blanche, apegou-se aos traumas que ela tivera no passado, como o suicídio do marido homossexual, a morte de seus pais e a perda da propriedade da família, a fazenda Belle Rêve, e sua opção por se prostituir. Além disso, considerou-se sua inclinação ao aliciamento de um estudante de dezessete anos, ocasionando a expulsão dela da escola em que lecionava a disciplina de literatura.

A personagem de Stanley Kowalsky, referida no texto como “(...) um galo de bom penacho (...)” de “(...) gosto pelo humor grosseiro (...)”, cujo emblema é “(...) de ostensivo reprodutor (...)” e que “(...) Mede as mulheres com um só olhar, em categorias sexuais (...)” (WILLIAMS, 2004, 59), também se apresentou difícil para a construção do ator. Isso porque se partiu da percepção de que ele não demonstra apenas virilidade e masculinidade, mas também o machismo e a agressividade, como o seu comportamento estúpido e provocador diante de Blanche. Para construí-lo, partiu-se da premissa de que a interpretação dessa personagem deveria concentrar-se na elaboração de um corpo cujo peso significasse o de um homem trabalhador, mas que as experiências com as mulheres pudesse fazer-se perceptível, ao mesmo tempo em que demonstrasse o amor, o carinho e o sentimento de proteção por sua esposa, Stella Dubois, apesar da explícita contradição que se torna latente quando ele a ofende e chega ao extremo de agredi-la fisicamente.

Sobre Stella Dubois, que ao casar-se com Stanley assumiu o sobrenome Kowalsky, buscou-se manter a proposta original de ela representar o oposto de sua irmã, Blanche, e de transmitir ao longo de toda a história um sentimento de paz e tranquilidade. Para construí-la, a atriz partiu do pressuposto de que a personagem encontrava-se grávida, o que requer um corpo em estado alterado, coerente com o

da figura materna. Há, nessa personagem, apesar da serenidade, certo tom de tristeza quanto à notável condição insana de sua irmã e à tentativa de defendê-la das investidas de Stanley para destruí-la.

A personagem do Mitch também contribui para essa proposta de contradição e representa calma e cavalheirismo, adjetivos ausentes em Stanley. Ao apaixonar-se pela visitante Blanche, Mitch investe todas as suas esperanças naquela desconhecida, deixando-se levar pelas histórias mentirosas contadas por ela, cujas verdades são reveladas pelo amigo Stanley no clímax da peça. Para sua construção, optamos pela materialização de um homem simples e honesto, cujo trato com as mulheres não se configura como o seu ponto forte, o que denota certa postura tola ou acanhada.

A questão da voz também recebeu uma atenção exclusiva neste processo composicional. De modo não estanque, entende-se que, apesar de toda a finesse de Blanche, o tom adequado para a personagem acompanhava a inconstância de suas ações, perpassando por falsetes compostos pelas personagens que ela representa para enganar ou seduzir, ao mesmo tempo em que se utiliza de gritos e sussurros em suas crises de insanidade. A vocalização de Stanley foi construída com base no tom grave, para demonstrar uma maturidade e virilidade diferentes de Mitch, cuja voz foi elaborada para transmitir serenidade e placidez. Stella também foi pensada com base nos critérios da contradição com Blanche, mantendo-se estável, sempre calma e tranquila, mesmo ao discordar – e por isso revolta-se – com o marido. Para a construção do corpo e da voz da personagem Eunice, partiu-se do arquétipo da vizinha, figura curiosa e intempestiva, de interesse extremo pelos acontecimentos das redondezas, mesmo os que excedem os limites de sua própria vida.

Ao longo de todo o processo criativo, o Laboratório manteve de modo sistemático os encontros para os ensaios. Inicialmente, tais ensaios eram realizados aos sábados, na Universidade de Brasília, ainda na ocasião de se concentrar nas leituras do texto adaptado para compreensão das personagens. Durante os meses de junho, julho, agosto e setembro, o grupo reunia-se uma vez por semana para realizar as leituras e discutir as problemáticas da concepção. Nos meses de outubro e novembro, os ensaios foram transferidos para a casa de uma das integrantes,

onde foi iniciado o processo de marcação de cenas e ampliado o tempo de ensaio, para sextas-feiras à noite e sábados pela manhã.

O Laboratório sofreu algumas alterações ao longo da montagem, sobretudo no que se refere à substituição de atores. Por motivos pessoais, alguns integrantes deixaram o grupo, o que implicou um recomeço, para que os atores substitutos alcançassem a maturidade já desenvolvida no período de leitura. Apesar dos pontos negativos destas substituições, aqui se destaca uma das características do Laboratório, a de haver uma rotatividade dos integrantes, além de ser interessante e coerente o ingresso de quantos componentes se interessarem em contribuir com o processo de pesquisa, passando a fazer parte do grupo, seja para participarem da investigação teórica, seja para acrescentar no trabalho com a encenação, atuação ou concepção dos elementos da cena.

Destaque-se, acerca do processo de ensaios, o avanço alcançado pelo grupo em janeiro, no retorno das férias, quando este finalmente fechou o elenco oficial, apresentado na situação da banca de avaliação deste trabalho, no mês de março. Com o grupo organizado e estruturado, passamos a ensaiar *Bonde_Desejo* três vezes por semana, reorganizando as cenas, dando ênfase ao laboratório de construção de personagens, além de limparmos objetivamente as cenas do espetáculo. Nesse processo de ensaios em janeiro e fevereiro, partiu-se basicamente para a busca da edificação de nosso mote, voltado especialmente para o já mencionado realismo.

Desse modo, exercícios de improviso tornaram-se fundamentais, colocando os atores em situações de conflito ao contracenarem com as personagens da obra, sem, no entanto, valer-se do texto decorado para interpretar. Por meio de algumas condições apresentadas pelo diretor e sua assistente de direção, as personagens, em improviso, viviam eventos diferentes dos apresentados no texto, explorando novos diálogos e contextos. Tais jogos de improviso ampliaram o repertório na construção de cada personagem, expandindo, com isso, sua capacidade de agir e de reagir na cena organicamente, fluidamente, de modo enraizado.

Outros exercícios que foram fundamentais para a construção imagética, de personificação e de corporificação são a regressão e as entrevistas com as personagens. A regressão consiste na inclusão do ator em um ambiente de

concentração e criatividade, em que ele, por meio da condução dos diretores, volta-se em seu próprio tempo, ano a ano, até chegar, finalmente, ao seu nascimento. Uma vez na situação de recém-nascido, o ator recomeça o ciclo da vida, dessa vez de personagem, crescendo, ano a ano, no contexto da *persona* representada. Enquanto cria os eventos da figura dramática, o ator vai também “vivendo”, mentalmente, os acontecimentos na vida de sua personagem, do nascimento até o momento em que a sua história na peça se inicia.

As entrevistas com as personagens também se tornaram exponenciais para o processo, visto que, nesse exercício, os atores respondiam, enquanto personagem, às perguntas elaboradas pelos outros integrantes do Laboratório, que os interrogavam sobre situações possíveis e não possíveis, diante da situação de cada papel. A ideia central do exercício era a de que cada ator deve concentrar-se especialmente no contexto criado por ele próprio, ao longo da construção de sua personagem. Os atores, por sua vez, respondiam às perguntas de acordo com a sua construção interna e a coerência constitutiva, a partir da história individualmente elaborada para viver e desempenhar o papel.

Assim sendo, a organização dos ensaios passou a contemplar, além de se iniciar com alongamento e aquecimento corporal, dois momentos a cada encontro. O primeiro, voltado para exercícios de imersão e jogos de improviso; o segundo, centrado na passagem das cenas com interrupção da direção para reorganização. Em certas passagens de cena, os diretores não interrompiam a interpretação, visando a um alcance na fluidez das contracenas, do tempo e do ritmo do espetáculo. Tudo isso organizado, cotidianamente, realizando-se uma avaliação sobre o encontro, onde cada integrante comentava as etapas, dos exercícios até a finalização.

Paralelo à realização dos ensaios, o Laboratório voltou-se para a concepção, planejamento, roteirização, gravação e edição dos vídeos. Foram planejados para as projeções dez vídeos, sendo gravados em dois dias inteiros, com uma equipe contendo atores, figurantes, produtores, cinegrafistas e diretores. O esquema de gravação obedeceu ao seguinte planejamento e realização (que não seguiu a mesma ordem das projeções no palco):

- Cena de vídeo 1 – Blanche flagra, em um quarto de hotel, o marido envolvendo-se com outro homem. A cena consiste na abertura de uma porta, pela mão de Blanche, dois jovens se acariciando e o fechamento da porta, seguido da reação de perplexidade e decepção de Blanche;
- Cena de vídeo 2 – Blanche correndo em direção ao marido que acabara de se suicidar. Nesta cena, a câmera de vídeo registra apenas as costas de Blanche, que segue lentamente por um caminho em direção ao homicídio;
- Cena de vídeo 3 – O rosto de Allan, marido de Blanche, surge em primeiro plano, com um distanciamento paulatino de câmera. Allan está sentado na cama, olhando firmemente para o horizonte, até seu afastamento total e o fechamento da porta do quarto de hotel;
- Cena de vídeo 4 – Blanche está na banheira, já na “casa de Stella”. Esta cena foi gravada partindo de um improviso da atriz, que desenvolveu algumas nuances dentro da banheira, explorando o estado corpóreo de calma, espanto, tristeza, alegria, riso extremo, isolamento, angústia, loucura e depressão;
- Cena de vídeo 5 – Primeiro plano nos seios de Blanche, que fecha o *hobby* (roupão) em uma única ação com as mãos. A ideia da cena consiste no encerramento do banho de Blanche, com foco na beleza da imagem dos seios da personagem na projeção;
- Cena de vídeo 6 – Plano médio na janela do apartamento de Eunice. A personagem observa a rua, enquanto prepara seu próprio cigarro e o fuma. Ao longe, avista a chegada de alguém (Blanche), debruça-se na janela e sai (em direção a ela). Esta cena é a primeira projeção do espetáculo e ocorre enquanto o público entra no teatro. Ela é, também, a cena em que apresentamos os créditos iniciais;
- Cenas de vídeo 7 e 8 – Há, aqui, a montagem de duas ações de Blanche, a partir da tentativa de representar o final onírico da personagem. Na primeira tomada, Blanche está envolta por um arbusto de galhos e folhas, em algum lugar não identificado, e a câmera vai aproximando-se dela rapidamente. Há

também um recorte para haver uma intercalação com a segunda tomada, de Blanche boiando na água, onde é mostrado seu corpo no plano geral, plano médio e primeiro plano. Apesar de a cena ter sido gravada em uma piscina, não há como transparecer o ambiente real da gravação;

- Cena de vídeo 9 – Recusa do superintendente do último colégio em que Blanche atuou como professora. Em ação simples, o ator apenas move a cabeça com intenção de negatividade, representando que não a aceita mais como funcionária;
- Cena de vídeo 10 – Captura de um céu noturno aberto, limpo e brilhante.

O objetivo do grupo com cada uma das cenas, bem como seu emprego no espetáculo, será explanado e analisado no último capítulo. Com efeito, o trabalho limitou-se à produção e à gravação dessas dez cenas, considerando que elas correspondiam às expectativas da concepção, além de serem suficientes para o experimento, no intuito de fundir a linguagem da encenação teatral e das projeções em vídeo. Ao longo de dois dias, nos turnos da manhã e da tarde, as cenas foram iniciadas e finalizadas.

Para esses dias de gravação, utilizou-se, especialmente, os recursos da improvisação, sendo os atores orientados sobre as ações e foram realizados curtos ensaios-testes, antes das gravações. Havia uma troca de ideias entre equipe, atores e direção, para que as cenas gravadas em plano sequência, sem cortes, fossem validadas e, com isso, otimizarmos o tempo da gravação. Em suma, avalia-se o processo de gravação das cenas como satisfatório, tendo em vista que pouco foi o tempo destinado para os sets de filmagem, apesar de todo o tempo investido na concepção e na elaboração das cenas.

Houve outra parceria, além da estabelecida entre a Cia. de Teatro Ensaios e o Laboratório de Teatro e Tecnologias, com a produtora de cinema *I-Mage*, na pessoa do cineasta e cinegrafista Thiago Moyses. Essa parceria rendeu a organização e a produção das cenas em vídeo, além de sua edição e renderização. Para tal, a *I-Mage*, com o acompanhamento da direção, fez a edição das imagens, do tempo, das cores e da qualidade dos vídeos no prazo de uma semana. A opção da estética dos vídeos partiu do interesse de, por meio de uma imagem concentrada

no tom sépia, situar as projeções num tempo diferente do atual, sem remeter a algum tempo determinado. A gravação e edição dos vídeos dialogaram com a proposta do Laboratório para *Bonde_Desejo*, de deixa-lo com o tempo suspenso, sem referências explícitas.

Quando o registro videográfico foi realizado, editado e finalizado, apoiou-se na perspectiva de voltar toda a atenção para o aprimoramento das situações cênicas dos ensaios, amadurecimento da interpretação e dos desenhos da encenação e, assim, dirigir os ensaios para o diálogo entre as cenas no palco e os vídeos projetados. Conforme mencionado anteriormente, a peça teatral foi montada a partir da noção de que haveria devidas interferências de vídeos em projeções, o que fez que o levantamento das cenas já previsse, em sua elaboração, os exatos momentos em que existiria uma projeção.

Uma vez finalizada a gravação e a edição dos vídeos, partiu-se para os ensaios cuja finalidade era a de sincronizar as cenas no palco e as projeções em vídeo, além da inclusão de uma trilha sonora original, compondo e enriquecendo as atmosferas da encenação. Não houve nenhum conflito considerável nesta etapa de sincronização entre atuação, prática de palco, projeção de vídeos e execução de som e luz. Contudo, a cada ensaio, foram gerados novos materiais para repensar o espetáculo e, com isso, modificá-lo.

Algo que se manteve constante ao longo de toda a investigação foi a tentativa de encontrar mecanismos para serem multiplicadas as sensações do espectador. Além dos vídeos projetados e da busca por um realismo orgânico na interpretação do ator, utilizamo-nos de elementos que alterassem o sentido do olfato, por exemplo, com a utilização real de perfumes, cigarros, incensos e bebidas, na busca de pluralizar as condições de o espectador sentir-se parte da história representada no palco. Conforme mencionado no capítulo 1, o contato sensorial proposto por Artaud visa a aproximar a audiência da representação e, assim, “(...) o teatro passa a investir no oferecimento, ao espectador, de uma experiência sensorial inusitada (...)” (ISAACSSON, 2010, 19).

Além de se insistir em “tocar” o espectador com a poética de *Bonde_Desejo*, assumiu-se o discurso de Tennessee Williams, de abordar a condição humana diante de sua realidade conturbada, algumas vezes cruel. Por essa razão tratou-se

de conduzir a montagem para essa situação, em que o realismo, a midiaticização e a exploração dos sentidos do espectador unificam-se no espetáculo, pluralizando nosso experimento. Sobre isso, Morettho (2010) destaca a reflexão de Beatrice Picon-Vallin (1998):

(...) com os espetáculos midiáticos, é impossível voltarmos a qualquer lugar original, já que novas sensibilidades são abertas. Obrigamo-nos a sair de uma contemplação passiva para mergulhar em novos horizontes sugeridos pelas imagens (p. 120).

De fato percebe-se que todo esse processo produz uma obra teatral deveras provocadora, pois reúne consigo alguns materiais estéticos e sensoriais, que se aproximam dos experimentos já realizados, considerados relevantes para o teatro contemporâneo, midiático e de sensações. Uma das reflexões que operaram frente a nossa procura está nos pensamentos do encenador Gordon Craig (1872-1966), que elaborou a estética para um “quinto palco”. Segundo Gabriela Monteiro, este “(...) reflete a necessidade de apropriação da profundidade da cena como forma de repensar o espaço e desdobrá-lo em outros, esvaziando-o de sua materialidade arquitetural, aprisionada na ‘caixa de ilusão’ (...)” (2011, 26).

A caixa de ilusão do espetáculo do Laboratório de Teatro e Tecnologias beneficia-se dos recursos videográficos para ampliar esta sensação no desdobramento do espaço cênico, denominado por Craig como “(...) espaço cinético (...)” (MONTEIRO, 2011, 26). Com a substituição da caixa preta por uma caixa branca – conforme mencionado anteriormente, o espetáculo tem um fechamento branco composto pelo ciclorama (parede branca) e o linóleo branco no chão – há uma diferenciação na estética da cenografia, a partir do jogo empregado pela operação da iluminação e das projeções.

Nesta pesquisa, consente-se que o teatro deva primar, sempre, pela tentativa de se comunicar com o espectador e, por meio da obra dramática, apoiar-se no discurso da dramaturgia e do modo como a representação é realizada, sempre em função do apreciador. Partindo dos pressupostos de Renato Cohen sobre a importância da expressão do artista criador, certificou-se de que o texto teatral representado não se estruturava somente enquanto funcionário do experimento, mas que ele próprio garantia-se enquanto experiência, uma vez que

Ao criador contemporâneo lega-se, portanto, de um lado, a extrema experimentação e busca pessoal, nos complexos territórios da *trauerspiel* ('tragédia da existência') apontados por Benjamin, por mecanismos que se direcionam para a construção de uma mitologia pessoal, e de outro, o contato premente com as novas técnicas, que antes que obliterar os sentidos propõe a ampliação do *telos* humano (2010, 3).

Parte-se, com efeito, da premissa de que o sentido principal da proposta do Laboratório deveria ser a de testemunhar o seu tempo, evidenciando a preleção disponível na obra dramática e fazendo uso das novas tecnologias à disposição.

No entanto, há uma questão que ainda não foi abrangida pelo Laboratório, que diz respeito à recepção. Apesar de o grupo ser composto por mais de dez pessoas, sendo apenas cinco atores, e, a cada ensaio, os outros componentes estarem situados como plateia, *Bonde_Desejo* ainda não foi estreado, por isso ele ainda não foi exposto à apreciação do espectador. Apesar de o processo contar, na fase final de ensaios, com convidados (atores, diretores e conhecedores de teatro), que discorreram sobre suas percepções quanto às cenas e às sensações com o espetáculo, a estreia oficial com todo o material de produção e performance será concretizado na situação da sessão extra, a ser apresentada para os membros da banca de avaliação deste trabalho.

Conseqüentemente, haverá o primeiro *feedback* de recepção quanto ao resultado parcial, o que gerará material para continuarmos nossa busca por reorganizar o espetáculo e inseri-lo na rota das mostras, dos festivais de teatro brasileiro e contemporâneo, além de a Cia. de Teatro Ensaio assumi-lo como um espetáculo integrante de seu repertório de montagens e estreá-lo para a comunidade, oficialmente, quando a peça *Bonde_Desejo* entrar em cartaz, ainda neste ano.

Ao longo de todo o período em que o Laboratório esteve em contato com o experimento cênico, inúmeros foram os fatores que nos levaram a uma reflexão e reorganização de pensamentos sobre arte, estética e comunicação. Tanto os ensaios, quanto as gravações de vídeos e sua dialogicidade, trouxeram elementos que conduziram para uma prática que se definiu problematizadora neste campo de atuação, seja pela imprevisibilidade dos resultados alcançados em cada etapa, seja pelo posicionamento que assumimos de entender o experimento como em contínua transmutação.

Pareceu conveniente assumir que a proposta estética na arte contemporânea encontra seu lugar quando as definições deixam de ser possíveis e adquirem uma característica híbrida, incomensurável, intangível. Não há, portanto, uma tentativa de situar o experimento como um elemento que, por ser contemporâneo, dispense objetivos e fundamentação. No entanto, tem-se consciência de que ele se manterá em construção, e isso é uma das alterações que permanecerão vivas enquanto o Laboratório visar a servir-se e a beneficiar-se do amplo contexto das artes, do teatro, da comunicação e das novas mídias.

3

LABORATÓRIO DE TEATRO E TECNOLOGIAS

Análise e comentários do experimento “Bonde_Desejo”

Considerando a proposta central desta pesquisa, este capítulo analisará o processo criativo de *Bonde_Desejo*, bem como realizará uma crítica à trajetória da experiência conduzida pelo pesquisador e concretizada pelo Laboratório de Teatro e Tecnologias, em parceria com a Cia. de Teatro Ensaio e a *I-Mage* Filmes. Para que os núcleos de nossa problemática sejam focalizados, cada uma das seções deste capítulo abordará os diferentes momentos e eventos do percurso laboratorial, analisados a partir de diferentes referenciais teóricos que fizeram parte desta discussão.

Entendendo este estudo como localizado nas áreas da educação estética, das artes, do teatro e das novas mídias, os capítulos anteriores trataram de situar o que aqui é compreendido como conceito de cada uma dessas áreas supracitadas. Por isso, entende-se que a análise da experiência se faz pertinente, haja vista que a reunião de toda essa conceituação foi organizada pelo Laboratório e aplicada em *Bonde_Desejo*. Parte-se, contudo, da premissa de que esta última etapa, que consiste na correlação analítica entre a teoria de base e a atividade prática do Laboratório, faz-se fundamental para contemplar o que fora estabelecido no objetivo geral.

3.1 – A adaptação de “Um bonde chamado Desejo”

“A humanidade é uma grande esperança perdida. Cada homem está trancado dentro de si mesmo e sua alma é semelhante a um poço onde só o sofrimento vive e se agita. Solidão, loucura e marginalidade são os destinos das criaturas que se corrompem no dinheiro e no desejo — carcereiros da alma. Não há liberdade fora da morte. A vida é violência e ritual antropofágico. Os únicos companheiros do indivíduo são o medo e a solidão. E, para eles, não há remédio; consequentemente, não há cura”
(WILLIAMS, 1980, 11).

O texto teatral escrito nos anos de 1940 por Tennessee Williams correspondeu às expectativas do Laboratório por alguns motivos cogentes. Primeiro, por situar-se no gênero dramático do realismo; segundo, por explorar a temática dos sonhos, a loucura e os devaneios da personagem principal, possibilitando uma

adaptação – a partir de cortes nos diálogos – que permitisse uma diminuição no tempo do espetáculo; terceiro, pelas condições dadas para os desdobramentos almejados no que tange ao processo criativo dos vídeos e inclusão das projeções.

Esse diálogo entre ação no palco e projeções em vídeo rendeu também a busca pelo título do espetáculo resultante do Laboratório, pois, objetivou-se indicar a relação entre o teatro, as mídias e a tecnologia. Desse modo, optamos pela retirada das palavras “Um” e “chamado”, substituindo-as pelo sinal de *underline* (“_”). Assim, “Um bonde chamado Desejo” passou a ser “Bonde_Desejo”, já indicando que nossa proposta gira em torno das junções das linguagens teatrais e das novas mídias.

Contudo, para desempenhá-lo, partiu-se da leitura de parte do referencial disponível sobre o dramaturgo criador, o contexto em que esteve inserido ao escrever a peça teatral e, primordialmente, a análise dos diálogos e do discurso empregado por Williams ao longo dos conflitos existentes em “Um bonde chamado Desejo”. Para esta experiência cênica, além da consulta ao original “A streetcar named Desire”, adotou-se a tradução de Vadim Nikitin (2004), por considerá-la uma referência de fidelidade às palavras do autor do texto original. Com o intuito de ampliar as referências quanto aos diálogos, utilizou-se da tradução de Brutus Pedreira (1980), bem como de seus comentários sobre a obra dramática.

Quando a discussão sobre o gênero dramático se evidenciou e houve a busca pela definição do autor, uma indicação que se tornou pertinente, e aqui considerada, foi encontrada no Prefácio de Fátima Saadi (2004), que apresenta uma crítica de Tennessee Williams sobre o realismo psicológico que a peça esteve alocada nos anos sessenta:

Todos os meus personagens são maiores que a vida e não realistas. Para captar-se a qualidade de vida em duas horas ou duas horas e meia, tudo deve ser concentrado, intensificado. Na realidade, a vida é muito lenta. No palco, você dispõe de pouco tempo para mostrar tudo (p. 28).

Por meio dessas palavras, torna-se perceptível o interesse de Williams de alcançar um grau de tratamento da realidade, no que se refere a uma qualidade de vida. Suas imagens intensas e seu tempo dramático real indicam que há uma tentativa de focar-se na representação do cotidiano das personagens inseridas, apesar de o tempo do espetáculo não ser o suficiente, segundo Williams, de representar um conflito cujo motivo esteve iniciado antes das ações dramáticas da

peça. Apesar de existir aqui uma pequena contradição entre o gênero realista e o interesse de Williams, nossa preocupação em alcançar a realidade tornou-se mais latente a partir de seu depoimento, pois, entende-se que essa “qualidade de vida”, que o preocupa, só pode ser alcançada se a realidade, antes dela, se fizer tangível, alcançável.

Partindo desse objetivo, a adaptação do texto dramático foi iniciada a partir da busca pela construção de um roteiro dramático que contasse, sem alterações significativas, a conflitante história da protagonista Blanche Dubois, seus traumas, seus devaneios e sua espera pelo amor. Com isso, a construção da colagem das cenas priorizou a sequência em que elas estão organizadas na obra original, o que tornou algumas cenas dispensáveis para a adaptação. Outro elemento fundamental para a concepção dos critérios da adaptação consistiu nos desenhos da encenação, já previstos, e a inclusão dos vídeos em projeção ao longo do espetáculo.

Pensando em priorizar o percurso de Blanche, de sua chegada à casa de Stella, as investidas de Stanley em persegui-la e o flerte entre Blanche e Mitch, foi construído um roteiro para *Bonde_Desejo* e, considerando o *script* das projeções, o texto adaptado obedeceu a seguinte ordem:

- Projeção 1 de *Bonde_Desejo*: Enquanto ocorre a entrada do público, Eunice está na varanda olhando vagamente para a rua e avista alguém, de longe. Créditos Iniciais com as informações do espetáculo. Sai Eunice;
- Cena 1 de *Bonde_Desejo*: Entrada de Blanche pela plateia, perdida. Eunice, ao “sair do vídeo”, entra no palco. Diálogo inicial de Blanche e Eunice sobre a ausência de Stella. Sai Eunice e entra Stella. Diálogo de Blanche e Stella sobre as novidades e o passado. Sai Stella e entra Stanley, diálogo de apresentação entre Blanche e Stanley;
- Cena 2 de *Bonde_Desejo*: Diálogo entre Stella e Stanley sobre a situação de Blanche. Sai Stella. Diálogo de Stanley e Blanche, sondagem de Stanley quanto ao passado de Blanche;

- Projeção 2 de *Bonde_Desejo*: Blanche está na banheira, projetada concomitante com a primeira parte da Cena 2 (diálogo entre Stanley e Stella);
- Projeção 3 de *Bonde_Desejo*: Seios de Blanche. Ela fecha o *hobby*/roupão;
- Projeção 4 de *Bonde_Desejo*: Após discutir com Stanley, Blanche permanece sozinha e, ao retornar de Stella, contempla o céu lindo, que está no vídeo projetado;
- Cena 3 de *Bonde_Desejo*: Diálogo de apresentação entre Blanche e Mitch;
- Cena 4 de *Bonde_Desejo*: Diálogo entre Stella e Blanche sobre a situação de Blanche em sua antiga cidade, a partir das sondagens de Stanley;
- Cena 5 de *Bonde_Desejo*: Diálogo entre Mitch e Blanche sobre os seus amores passado. Blanche resolve abrir-se quanto à morte de seu ex-marido, Allan. As três projeções a seguir ocorrem enquanto Blanche as “narra”, ao vivo, no palco;
- Projeção 5 de *Bonde_Desejo*: Apresentação do rosto de Allan. Enquanto Blanche o descreve no palco, a câmera, que está focando o primeiro plano de seu rosto, afasta-se;
- Projeção 6 de *Bonde_Desejo*: Blanche flagra Allan e seu amante em um quarto. Abre lenta e silenciosamente a porta e os vê se acariciando;
- Projeção 7 de *Bonde_Desejo*: A câmera capta as costas de Blanche, que corre em direção ao ex-marido, suicida, cujo corpo está estirado no chão;
- Cena 6 de *Bonde_Desejo*: Diálogo entre Stanley e Stella sobre as descobertas quanto ao passado de Blanche;

- Cena 7 de *Bonde_Desejo*: Diálogo entre Mitch e Blanche sobre as descobertas quanto ao passado de Blanche, Mitch tenta abusá-la;
- Projeção 8 de *Bonde_Desejo*: Enquanto Mitch desaprova os comportamentos do passado de Blanche, ela assume a responsabilidade sobre o assédio a um menino de dezessete anos, ao passo em que a projeção revela o diretor da escola negando o comportamento de Blanche;
- Cena 8 de *Bonde_Desejo*: Stanley, embriagado, abusa sexualmente de Blanche, já psicologicamente debilitada;
- Projeção 9 de *Bonde_Desejo*: Situação final de Blanche, apresentada de modo onírico, correspondendo aos devaneios de Blanche, representando sua triste solidão;
- Encerramento de *Bonde_Desejo*: Ao cessar o Vídeo Projeção 9, há um *black-out* e a plateia se retira da sala de espetáculo. À saída, no *foyer*, Blanche divaga enquanto diz o texto final, referente ao seu plano para a sua morte. Fim do espetáculo.

O roteiro acima descrito, concebido ao longo das discussões do Laboratório, visou a uma elaboração voltada não somente para o texto no palco, mas também às projeções dos vídeos. Houve uma tentativa de se estabelecer um diálogo entre a história contada pelas personagens, por suas próprias bocas, bem como se visou explorar as situações de Blanche, especialmente as não reais, que ocorriam apenas em sua cabeça, seja por memórias, seja por um vislumbamento. Pode-se, no entanto, haver tantas modificações necessárias na estrutura do enredo, com a retirada ou inclusão de outras cenas e vídeos, para o enriquecimento da proposta.

3.2 – A concepção de *Bonde_Desejo*

“Porque a arte é sempre conflito:
 (1) de acordo com a sua missão social
 (2) de acordo com a sua natureza
 (3) de acordo com sua metodologia”
 (EISENSTEIN, 1990, 50).

No intuito de analisar o plano de concepção, direção e encenação deste Laboratório, partiu-se da premissa estabelecida por Eisenstein, ao pensar o cinema

como meio significativo para a comunicação, a construção de signos e a exploração da imagética, no contexto da apreciação da obra de arte. Ao elaborar um raciocínio em que há uma relação entre a filosofia e a arte, sobre o sistema dialético das coisas e a forma da expressão artística, entende-se que os planos sociais, naturais e metodológicos constituem-se como elementares para as condições da elaboração de uma dramaturgia erguida em forma de, como neste caso, um espetáculo.

Entendendo o meio ambiente como a principal fonte de inspiração para a obra de arte e os conflitos sociais como os maiores geradores de reflexão, para a elaboração do discurso¹³, parte-se de uma inclinação por assumir as ideias propostas pelo texto dramático, indo além de sua simples representação, mas, alcançando, sobretudo, suas condições de problematizar e gerar reflexões sobre os contextos e as qualidades situadas nas relações humanas.

Partindo da ideia de que o meio ambiente trata da

(...) totalidade dos valores sensíveis do panorama da vida – sistema de objetos naturais e artificiais, conjunto de estímulos sensoriais (...) superposição das qualidades percebidas (...) espaço familiar para quem o habita (FORQUIN, 1982, 25),

dirigiu-se a atenção para os três elementos citados por Eisenstein, no que se refere aos conflitos tratados pela arte, para entender e encenar “Um bonde chamado Desejo”. Como visto anteriormente, a alusão criada por Tennessee Williams amplia uma discussão voltada para a situação da mulher, da insanidade mental, dos traumas, do machismo, da violência doméstica, do preconceito e, sobretudo, da descrença do ser humano diante da vida.

Utilizando-se desse recorte, a macroestrutura de *Bonde_Desejo* objetivou explorar um lirismo construído por Williams no texto dramático, para representar uma realidade aparentemente cruel, mas que, como tudo na vida, caracteriza-se como uma condição do homem diante das situações – não escolhidas – de sua existência. Pareceu pertinente adotar como discurso a proposta veemente de Williams de transitar pelo passado de Blanche, tão misterioso, por meio de uma crítica às

¹³ Segundo Pavis, “(...) o discurso teatral (textual e cênico) é uma tomada de posse dos sistemas cênicos, uma utilização individual de potencialidades cênicas (...) o teatro tem (...) a vantagem (e a ilusão!) de por em conflito (e “em questão”) diversos pontos de vista, e de visualizar a heterogeneidade dos discursos” (2005, 102-103).

condições de seus pares, não concentrando-se apenas numa mesma pessoa a responsabilidade por seus dramas.

Tendo em vista que é “(...) tarefa da arte tornar manifestas as contradições do Ser (...)” (EISENSTEIN, 1990, 50), destinou-se no Laboratório, um tempo considerável para refletir e pensar as condições humanas explícitas no texto dramático. Ao perceber que a discussão de Williams gira em torno da perspectiva da mulher transtornada, tão obsessiva em sua procura pelo amor, a concepção da proposta do Laboratório, para a encenação, passou a interessar-se primordialmente pela poética do texto, no que diz respeito a essas condições. Buscou-se primar por uma montagem que revelasse, ao espectador, parte da natureza de certas contradições.

Com isso, reservou-se um espaço para pensar e amadurecer as relações existentes entre Blanche e as outras personagens, mesmo as apenas citadas, de modo a levar ao espectador uma série de referenciais que suscitasse uma reflexão sobre os porquês e o sentido de cada uma das escolhas da protagonista, guiando-o em uma encenação que esclarecesse que não foram apenas os traumas de Blanche que a conduziram para a situação dramática a qual ela se encontra ao iniciar o espetáculo. Quis-se enfatizar, também, que suas próprias escolhas – e aqui não se discute as condições psicológicas da personagem – a levaram para um doloroso e irreversível caminho até a completa solidão.

Ao tratar da condição conflitante da arte no que tange à metodologia, parte-se também da estrutura de Eisenstein sobre a “(...) montagem (...)” como “(...) elemento básico do cinema (...)”¹⁴, embora esteja se tratando de teatro, em sua construção conjunta com o vídeo. Nesse sentido, Pavis (2005) entende que a montagem teatral é “(...) uma técnica épica de narração (...)” (p. 249) e situa o próprio Eisenstein enquanto concebedor da definição mais aproximativa, que se diz “(...) das livres associações entre motivos visuais (ou *montagem intelectual*), pelo ‘choque’, pelo conflito de dois fragmentos opondo-se um ao outro” (EISENSTEIN, 1976 *apud* PAVIS, 2005, 249).

¹⁴ Idem, *Ibidem*, p. 51.

Quando a concepção se concentrou nos conflitos mais relevantes do texto teatral escolhido, decidiu o mote direcionador no gênero do espetáculo e definiu as técnicas de sua aplicação, encontraram-se duas perspectivas relevantes, tais quais as esclarecidas por Eisenstein, ao afirmar que “A lógica da forma orgânica *versus* a lógica da forma racional produz, em colisão, a dialética da forma artística”¹⁵. Entende-se, portanto, que a organicidade na interpretação e no desenrolar da encenação, proposta pelo Laboratório, em consonância com a sua aplicabilidade técnica, ao fundir teatro e vídeo, gera a interação das formas supracitadas, alcançando, com isso, o “(...) Dinamismo (...)”¹⁶, elemento fundamental para a existência de uma dialética que alcance não apenas o objeto e sua técnica, mas também o discurso da obra, sua abrangência e sua apreciação.

O processo inclinou-se, então, para outra perspectiva: a de suscitar, no trabalho do ator, algumas condições para tornar visível o discurso empregado na encenação. A interpretação das personagens com o seu aprofundamento estético e representativo possibilitaria, nesta proposta, maiores condições do espectador compreender e ver materializada a discussão que emerge das cenas, quanto aos temas elencados pelo grupo, anteriormente mencionados. Para isso, além das tentativas da direção de colaborar com os atores para a construção das personagens, conforme esclarece a proposta descrita no tópico consecutivo, priorizou-se a busca por uma ressignificação da técnica da projeção em vídeos, construindo atmosferas cênicas que a integrassem à encenação, não lhe sujeitando ao mero utilitário acessório.

Desse modo, o jogo com a iluminação do palco fez-se prioritário, com a exploração de penumbras e luzes naturais, acesas no próprio ambiente, para possibilitar a ênfase nos vídeos, visando a não criar, com o espectador, códigos que previssem, antecipadamente, o uso das projeções. A trilha sonora também marcou presença na busca do Laboratório por atmosferas. A partir de uma composição baseada nas polcas e na *Varsoviana* – música mencionada por Blanche quando se recorda de Allan –, a sonoplastia do espetáculo também objetivou uma organicidade em seu conteúdo, fazendo transparecer que os sons executados são integrantes daquele próprio ambiente, como se fizessem parte do evento. Além dessa estética

¹⁵ Idem, *Ibidem*, p. 50.

¹⁶ Idem, *Ibidem*, p. 50.

na sonoplastia, outros efeitos sonoros foram explorados, como o da locomotiva que passa abaixo do apartamento dos Kowalski, lugar onde se passa a representação.

No que toca os figurinos e a maquiagem, houve uma tentativa de gerenciar o conflito proposto na concepção, que diz respeito à busca por uma atemporalidade, considerando que a proposta do Laboratório é a de não situar nenhum contexto geográfico ou década em que se passa *Bonde_Desejo*. A elaboração dos desenhos de figurino primou por uma paleta de cor fechada, cujas cores componentes são apenas as neutras, branca, cinza e preta, para os homens e Eunice. Os tons de azul ficaram para Stella e os de vermelho, para Blanche. A definição dos tons da paleta tem a ver, também, com a personalidade das personagens e com a concepção estética do espetáculo, de ele manter-se neutro, sobretudo para ampliar as possibilidades dos vídeos acrescentarem imagens poéticas à encenação. Para a gravação dos vídeos manteve-se a coerência da concepção, ao priorizar a neutralidade no conjunto da obra, o que implicou que os mesmos critérios fossem adotados para a direção de arte das gravações.

No que se refere à maquiagem e à caracterização, definiu-se que as personagens masculinas não teriam o rosto maquiado, portanto lavado ou suado, de acordo com o contexto de cada cena. As personagens femininas teriam uma maquiagem imperceptível, composta de base e pó para a pele e lápis preto para os olhos, com diferenciação apenas para Blanche, que abusa de batons, *bluch*, sombras e *pancakes*. Contudo, ao longo do espetáculo há um “desmoronamento” de Blanche, a partir das situações em que ela se vê vítima de Stanley, o que acaba fazendo com ela também se perca na sua própria noção de beleza e status social pela aparência.

Por fim, reforça-se a ideia apresentada no capítulo 2 de discussão sobre a busca do Laboratório por uma organicidade, entendendo que o resultado (em construção) de *Bonde_Desejo* deve ser também pensado à luz da proposta imagética e de teatralidade, na composição. Para que essa discussão seja possibilitada, o tópico 3.4 deste capítulo tratará das opções estéticas do grupo no que se refere à imagem e à personificação, além de explicar o seu posicionamento acerca da compreensão sobre teatralidade.

3.3 – O trabalho do ator e a construção da personagem: experiência registrada pelo Diário de Bordo

“(…) viver e mostrar, ser ele mesmo e outro,
um ser de papel e um ser de carne e osso,
tal é a marca do seu emprego”
(PAVIS, 2005,31).

Para que o ponto de vista do ator pudesse ser contemplado, a presente investigação contou com os Diários de Bordo, em que cada participante escreveu livremente sua percepção sobre as etapas do processo, desde a concepção do mote direcionador, até a adaptação do texto, a construção da personagem e a montagem do espetáculo. Considerando o aprofundamento alcançado pelos atores do Laboratório em suas descrições sobre o processo, e a condição do grupo de ter recebido atores enquanto o processo ainda estava em andamento, esta análise fará uso dos diários de três atores, dos seis envolvidos com a pesquisa.

Para que a interpretação do ator – ao contracenar com os outros – possa ser compreendida em sua totalidade o enfoque desta discussão se voltará especificamente para os caminhos e percursos encontrados pelos atores ao longo das propostas da direção, além da compreensão do modo como foram recebidos alguns dos comandos, durante a proposta do Laboratório. Assim, tal análise contará com os diários das atrizes que fizeram o exercício de interpretar Blanche Dubois, Clara Camarano e Manu Mendes e o ator responsável por Mitch, Thiago Ramos.

Ao longo da análise, detectou-se que os atores tiveram algumas percepções diferentes das do diretor, além de algumas compreensões diferentes entre si, quanto ao recebimento dos comandos sobre a interpretação e a concepção do tempo, do lugar e da construção da personagem. Ainda assim, algo que foi destacado pelos atores, e que corresponde ao descrito pelo diretor, consiste na relevância dos exercícios de improviso, imersão, regressão e entrevistas de personagens, realizadas ao longo da montagem. Sobre isso, uma das atrizes fez os seguintes comentários em seu diário:

Acredito que o exercício cênico de concentração antes de começar o ensaio tenha contribuído de forma histriônica. Tal exercício foi feito de luz apagada e jogando o corpo para baixo, ao ficarmos novamente de pé falávamos uma frase de várias maneiras diferentes (...) Tivemos um ensaio maravilhoso em que fazíamos uma regressão da nossa própria lembrança e voltávamos com a lembrança da vida dos personagens. E após algumas cenas de improviso cada personagem passou por um ‘interrogatório policial’. Particularmente o

exercício do interrogatório em minha opinião foi o melhor. No sentido que nos obrigou a pensar rápido como personagens. São exercícios que estão gravados e podemos perceber nitidamente quem está mais íntimo ou menos íntimo da personagem. Achei muito válido, pois entrei novamente em contato com as emoções de Blanche e dessa vez de forma mais pura, pois não havia um texto pré-estabelecido. E eu tinha que defender a minha personagem através da vivência. Acredito que neste encontro a minha personagem amadureceu meses (MENDES, 2013).

É perceptível que o alcance da atriz ao longo do exercício a possibilitou reconstruir algumas características da personagem. Nota-se, no entanto, que o jogo da entrevista foi entendido como um “interrogatório policial”, o que, certamente, alterou as respostas da personagem, além de alterar o seu comportamento, transformando, também, o seu estado corporal. Assim, a atriz desenvolveu certo amadurecimento, alcançado por ela na ocasião do exercício. Para ela, a construção da personagem, que parte de eventos além das marcações de cena, foi fundamental para edificar o corpo e criar o contexto interno de Blanche.

O registro videográfico também foi útil para além das necessidades estéticas do espetáculo. Neste processo, utilizou-se da gravação em vídeo enquanto os atores se encontravam em situação de improviso, o que lhes deu a oportunidade de reconhecer a personagem, ao assisti-la em ação, e, com isso, ampliar o amadurecimento acerca da construção. Esse norteamento está visível na fala de um dos atores:

O vídeo criado de Mitch me apresentou uma calma, uma serenidade raivosa, uma dor latente (mas ainda assim controlada), o desejo reprimido, entre outros pontos muito relevantes do personagem. Esse me deu uma bagagem de veracidade que pude sentir em cena e fui correspondido da mesma forma. Espero que assim perdure (RAMOS, 2013).

Nota-se que a gravação da sua condição cênico-corporal lhe possibilitou uma reflexão posterior sobre a elaboração da personagem, o que lhe permitiu categorizar os sentimentos, os anseios e as perspectivas da personagem, ao mencionar alguns sentimentos visíveis em seu improviso gravado, como serenidade, raiva, desejo e dor. O relato dos outros atores corresponde ao comentário do ator acima mencionado, sobretudo no que tange à possibilidade de compreender a personagem e recriá-la, a partir da observação de seu comportamento e suas vicissitudes.

No que se refere à contradições, um elemento que chamou a atenção nesta análise reside no fato de as atrizes que revezaram a personagem principal, Blanche

Dubois, terem construído um passado imagético para a personagem deveras diferente um do outro. Enquanto para uma, Blanche foi

(...) criada em uma fazenda e numa sociedade aristocrática, agrícola e que teve a escravidão como uns dos pilares, Blanche cresceu vendo sua mãe submissa ser maltratada pelo pai, um grande aristocrata. A mãe, no entanto, de personalidade submissa, se acostumou aos maus tratos do pai, já que precisava sobreviver na época, 1945, no pós Segunda Guerra Mundial (CAMARANO, 2013).

Para a outra, Blanche era

(...) uma menina que sempre foi muito protegida pelos pais, que teve acesso à boa educação, boas roupas. Ótimos professores particulares. Uma casa grande. Muitos empregados. Uma família fina da mais alta classe. Mas que sentia certo desejo pelos músculos ou curvas dos corpos da classe mais baixa e usava do status social para conseguir realizar o que quer que fosse de suas vontades ou desejos mais íntimos (MENDES, 2013).

É comum que diferentes atores, ao construírem uma mesma personagem, elaborem contextos divergentes para o seu passado histórico, o que reflete diretamente nas suas condições de entender e desempenhar o papel. Não houve, todavia, da parte da direção, uma intervenção nos modos como cada ator criou e fundamentou o passado da personagem. Contudo, o exemplo acima aludido indica um contexto histórico divergente para uma mesma personagem. Enquanto uma viveu numa família cujo pai era violento e agressivo, o que a levou a ser traumatizada com cenas violentas, a outra recebeu muito carinho e proteção de seus pais.

Algo que se percebeu como recorrente, nesta análise dos diários, corresponde às criações dos atores, de pensarem Blanche como uma personagem indissociável da sexualidade. Para uns, Blanche foi vítima de seu passado sombrio e seus traumas a levaram a se prostituir e a enganar os homens. Para outros, ela simplesmente quis “se dar bem” à custa de estranhos. Coincidentemente, a personagem afirma, na última cena de “Um bonde chamado Desejo”, que sempre contou com a gentileza de estranhos.

Observa-se que essa desarmonia entre as previsões dos atores no que se refere à construção das personagens, não alterou significativamente as cenas no palco, dado o acompanhamento dos diretores ao longo de toda a elaboração, o que norteou os atores sobre o que poderia ser feito quanto às prévias construções das personagens. Ressalva-se, também, que a cada ensaio todos os atores

comentavam, ao fim da passagem das cenas, quais foram as suas motivações a respeito de suas ações, bem como compartilhavam com os outros atores o modo como sentiram e perceberam suas ações na contracena.

Outros pontos levantados pelos atores consistem na afirmativa de considerarem o realismo como um gênero difícil de ser acessado, além de mencionarem que a complexidade das personagens de Tennessee Williams se faz complicadora ao longo da construção e da elaboração. Nesse sentido, foram ponderadas as interferências da direção, sendo considerados materiais para reflexão, ainda que, em alguns casos, o ator discordasse da orientação. Um ponto notável, nos diários analisados, menciona a ausência de uma produção executiva para o espetáculo, pois foi considerado, por alguns atores, que a direção esteve sobrecarregada com as obrigações da pesquisa, da orientação e condução do projeto e, ainda, com a produção do espetáculo.

Pontua-se, com isso, que os Diários de Bordo devem acompanhar o andamento da reorganização do espetáculo, sendo acompanhado com frequência pela direção, alertando-se para as demandas advindas do grupo de interpretação, sensibilizando-se para as suas necessidades compreensivas, suas esperas por orientações específicas acerca dos problemas relacionados à montagem, além de serem, todavia, um rico material para se avaliar o percurso e a condução na investigação.

3.4 – Bonde_Desejo: o caso da imagética e da teatralidade

“(…) a fenomenologia da imaginação exige
que vivamos diretamente as imagens,
que a consideremos como acontecimentos
súbitos da vida.
Quando a imagem é nova, o mundo é novo”
(BACHELARD, 2005, 63).

Uma das perspectivas do Laboratório habitou, desde o início, na busca por experienciar a construção de imagens teatrais e audiovisuais, que compusessem a percepção poética do pesquisador, quanto aos conflitos existentes em “Um bonde chamado Desejo”. Objetivou-se, para esta seção, mencionar algumas das ideias filosóficas de Gaston Bachelard (2005), estabelecendo um paralelo com as falas da personagem principal, para suscitar certas questões inerentes à criação das imagens levantadas no espetáculo.

Portanto, para que se compreenda tal pertinência, torna-se imprescindível reforçar que a obra teatral explorada pelo Laboratório, trás a relação de saudosismo entre Stella e, principalmente, entre Blanche, e a fazenda da família, Belle Reve. Um dos conflitos estabelecido entre as irmãs circunda na problemática da perda da fazenda, sem explicações coerentes advindas de Blanche, última moradora da mansão. Stanley, inclusive, ao perceber essa incoerência nas explicações de Blanche, inclui esta questão em suas investidas por perturbá-la e persegui-la.

Nota-se que Williams situa Belle Reve como um templo, uma espécie de casa sagrada, indo além da simples conotação de bem material da família Dubois, ao atribuir significado latente em inúmeras cenas, quando as personagens discorrem e problematizam a situação da fazenda. Ao mencionar que ela foi “perdida” e não “vendida”, Blanche narra os episódios que antecederam tal perda, informando a irmã que Belle Reve teve que ser “sacrificada” em função da morte dos parentes: “A morte custa caro, *miss Stella*”, diz Blanche à irmã, aos prantos.

A partir disso, considerou-se que Belle Reve, bem como os mistérios que circundam sua ruína e a tristeza de Blanche e Stella ao perdê-la, passaram a integrar o enredo de *Bonde_Desejo* pela perspectiva apresentada por Bachelard, quando menciona que “(...) todos os abrigos, todos os refúgios, todos os aposentos tem valores oníricos consoantes” (2005, 25). Em suma, parte dos traumas de Blanche quanto ao seu passado também diz respeito à sua não capacidade de administrar e de sustentar Belle Reve sozinha, o que a faz partir para um hotel e pagar as contas de sua estadia prostituindo-se, chegando ao extremo de ser obrigada a refugiar-se em outra cidade, na casa de sua irmã Stella.

Partiu-se dessa premissa, voltada ao universo onírico, para captar todo o sentido nas falas de Blanche. Chama-se a atenção para a sua primeira fala na peça, em diálogo com a vizinha Eunice, quando diz: “Me disseram pra pegar um bonde chamado Desejo, depois fazer a baldeação para um outro chamado Cemitérios, cruzar seis quarteirões e aí eu desceria – nos Campos Elísios!” (p. 39). Entende-se, com isso, que há uma indicação do autor, de a própria personagem descrever o seu percurso ao longo da história, ao ter um “Desejo” e, por isso, aproximar-se da morte ao baldear para o “Cemitérios”, chegando, enfim, ao paradisíaco “Campos Elísios”.

Outras falas de Blanche contentaram o interesse por compreendê-la. Construindo-a, enquanto *persona*, como uma mulher dissimulada e mentirosa, concentrou-se a atenção na descrição dela própria quanto à sua personalidade vulnerável, indigna da confiança dos outros: “Mas agora estou com medo – com um medo terrível. Eu não sei por mais quanto tempo eu vou conseguir dar o truque” (p. 134-135) e “Vou dizer o que eu quero. Magia! (...) É, sim, magia! É isso que eu tento dar pras pessoas. Eu transfiguro as coisas. Eu não digo a verdade. Eu digo o que deveria ser a verdade (...)” (p. 195).

Essa fixação de Blanche por “transfigurar” as coisas a distancia do que seria o comportamento ético, visto que ela utiliza-se de seus “truques” para aliciar e convencer as demais personagens, enganando, por vezes, sua própria irmã. Apenas Stanley não deixou enganar-se por Blanche: “Eu te manjava desde o começo! Nem uma só vez você conseguiu jogar areia nos olhos do papai aqui!” (p. 211). A protagonista conseguiu, no entanto, enganar o namorado, Mitch, melhor amigo de Stanley e, ao descobrir toda a sua farsa, decepciona-se: “(...) eu fui bem otário pra acreditar que você era direita” (p. 196).

A perspectiva utilizada para compreender os motivos que causaram o arruinamento de Blanche e transformaram-na em uma mulher mendaz está voltada, mais uma vez, aos traumas carregados por ela, ao testemunhar o suicídio do marido. Por meio de suas próprias palavras, percebe-se a dor e o sofrimento que ela carrega consigo desde o acontecimento trágico, quando ainda era adolescente, aos dezesseis anos, e casou-se com Allan: “Como acender uma luz ofuscante sobre alguma coisa que sempre viveu na sombra, foi assim que o mundo se abriu pra mim” (p. 160). Acrescentando, a respeito do suicídio: “E aquele holofote que tinha iluminado o mundo pra mim se apagou de novo, e desde então nunca, nem por um instante, houve uma luz mais forte do que essa – vela – de cozinha...” (p. 162).

Ao refletir sobre as imagens que advém de cada uma dessas frases ditas pelas personagens, ao passo em que sua declamação não pôde ser falseada, impostada de modo inorgânico, não realista, percebeu-se que a encenação no palco e as projeções em vídeo de *Bonde_Desejo*, poderiam levantar poéticas na simbologia dos elementos imagéticos compostos pelos diálogos, o que implicou a

intersecção da teatralidade, como mecanismo para representar a visão do Laboratório sobre as condições de Blanche e das outras personagens.

Pavis define que “(...) A teatralidade seria aquilo que, na representação ou no texto dramático, é especificamente teatral (ou cênico)” e acrescenta:

(...) É o teatro menos o texto, é uma espessura de signos e de sensações que se edifica em cena a partir do argumento escrito, é aquela espécie de percepção ecumênica dos artifícios sensuais, gestos, tons, distâncias, substâncias, luzes, que submerge o texto sob a plenitude de sua linguagem exterior (BARTHES, 1964 *apud* PAVIS, 2005, 372).

Todavia, ao assumir essa concepção de teatralidade, possibilita-se uma discussão acerca dos artifícios do teatro, na composição, o que amplia o olhar sobre a obra, enquanto sequência de imagens a serem apreciadas pelo espectador, tendo em vista não o texto dramático e sua narrativa, mas o modo como é conduzida e apresentada a encenação e o desenrolar da história prevista no roteiro. Entende-se que a teatralidade permite o aprofundamento da proposta estética da peça, estando ou não relacionada com as falas das personagens, mas materializando o evento contado por meio das cenas do espetáculo, explorando momentos que abranjam a ilusão e a emoção dos atores e da audiência, além do envolvimento e, por vezes, do seu estranhamento.

Camila Luz (2011), em seus estudos acerca da teatralidade no teatro e no cinema, encontrou algumas definições relevantes, pertinentes para esta pesquisa, que dizem respeito ao olhar, pois considera que a teatralidade cria o objeto a ser visto. Há, também, uma relação entre teatralidade e expressão humana, o que permite a aproximação entre uma cena realista e a organicidade proposta por Eisenstein. Enquanto acontecimento verdadeiro, natural, o realismo, por exemplo, deveria valer-se da teatralidade para não representar, mas para fazer acontecer, no palco, aquele específico evento que está sendo “vivido” pelos atores.

Torna-se desafiador o trabalho da direção, de alcançar as condições necessárias para que esses pressupostos sejam materializados na encenação. Além disso, pensa-se sobre a teatralidade como um elemento não exclusivo da cena teatral, tendo em vista que *Bonde_Desejo* dialoga com os vídeos projetados, na busca por ampliar as sensações e as atmosferas sensoriais, na exibição do

espetáculo. Encontra-se, nesse sentido, outra noção significativa correspondente à teatralidade e tecnologia, e são as palavras de Lehmann que elucidam tal reflexão:

Por um lado, o teatro 'vivo' é posto em suspensão e passa a ser uma ilusão, um efeito de uma máquina de efeitos. Por outro lado, experimenta-se na atmosfera intensa e vital do trabalho uma tendência inversa: a tecnologia das mídias é *teatralizada* (2007, 384).

Desse modo, é possível compreender que as técnicas que circundam o teatro, seja o uso de microfones em cena, por exemplo, até experiências mais complexas, integram-se à noção de que a mecânica é elemento constituinte da representação e não é pertinente a tentativa de uma categorização ou uma separação entre os elementos constituintes da teatralidade. Em outras palavras, não se faz relevante situar as mídias como meras produtoras de efeitos, mas perceber que elas possibilitam "(...) um diálogo virtual com a consciência do espectador, um diálogo que, apesar de todas as camadas temporais da presença e da ausência, tem lugar no espaço-tempo do teatro"¹⁷.

Conclui-se, portanto, que a teatralidade se faz presente em *Bonde_Desejo* por meio de duas distintas linguagens. Nas cenas do palco, representadas ao vivo pelos atores, e nas projeções em vídeo, a partir da composição das cenas, da forma do filme e da pluralidade nos signos cinematográficos. Visualiza-se, ainda, uma terceira possibilidade da teatralidade ser experienciada, quando a integração entre a linguagem teatral e a audiovisual se fizer visível no palco e tal junção proporcionar uma experiência sensorial, imagética e afetiva.

3.5 – Outros diálogos entre Teatro e Vídeo

"A cena tecnológica convida-nos a olhar diferentemente e por outro ângulo" (PITOZZI, 2011, 109).

Lehmann (2007) assinala que, quando o objeto de uma experiência com as mídias é um texto clássico da literatura dramática, este se destaca pelo contraste, "(...) o efeito *zap*, a similaridade com a troca de canais" (p. 369). Encontra-se, por conseguinte, uma das razões da experiência do Laboratório situar-se no contexto da busca por esse contraste. Em meio à apreciação do espectador ao espetáculo, a videocriação tende a provocar, além de uma ruptura com a história contada, uma

¹⁷ Idem, *Ibidem*.

intervenção na linguagem teatral, inserindo o vídeo em um ambiente realista, supostamente desfavorável para tal diálogo.

Contudo, percebe-se que este caminho percorrido pelo espectador enquanto contempla a obra, ao variar-se, provoca um estranhamento a respeito da encenação, na medida em que a apreciação se volta justamente para as alternâncias entre as cenas no palco e as projetadas. Além disso, entende-se que o alcance na complexidade da utilização das mídias digitais é o que gera os recursos para que a obra seja pluralizada, vista como elemento da contemporaneidade:

(...) Certamente há um efeito quando os rostos de atores são ampliados por meio de uma imagem de vídeo, mas a realidade teatral é definida pelo processo de comunicação, que não se altera de maneira fundamental, pela mera adição de recursos. Só quando a imagem de vídeo se encontra em uma relação complexa com a realidade corporal começa propriamente uma estética midiática do teatro¹⁸.

Não se trata, contudo, de haver uma interação explícita entre o ator presencial e o seu duplo presencial – a projeção. Entende-se que muitas são as possibilidades do fenômeno de o teatro midiático ocorrer, seja pela interatividade entre os vídeos, os atores e o espectador, seja pelas condições propostas pelo encenador de criar atmosferas nas cenas do palco, de modo que a midiáticação surja como uma agregadora de símbolos estéticos e signos a serem decifrados, entendidos pelo apreciador.

Pitozzi (2011) tratou de discorrer sobre algumas das características da tecnologia e as suas relações com a cena performativa. Para ele, o vídeo intervém diretamente sobre os sentidos, o que reforça a ideia apresentada aqui, de que uma das características dessa midiáticação está voltada para a perspectiva sensorial. Há, aqui, a possibilidade de o ator/*performer* estar explorando, de diversas maneiras, seus sentidos e suas sensações, bem como o espectador também experimenta outros aspectos dos seus sentidos.

Torna-se pertinente a ideia de que, do ponto de vista estético e operacional, conforme situa Pitozzi, há o intuito de tornar visível o invisível e a sua conseqüente intervenção: “(...) Numa sentença: nada se representa, nada é apresentado, tudo se torna perceptível (...)” (2011, 104). Partindo dessa premissa, é possível compreender que o vídeo faz-se capaz de evidenciar estados e ações de personagens, dando

¹⁸ Idem, *Ibidem*.

formas às situações possibilitadas exclusivamente pela audiovisualidade. Não se pode restringir, todavia, o vídeo como linguagem específica para estas potencialidades. Contudo, as atmosferas geradas em *Bonde_Desejo*, por exemplo, que partiram dessa proposta dialógica, foram alcançadas pelos vídeos e correspondem à perspectiva do Laboratório de ressignificar alguns elementos da narrativa, contribuindo para a estética de imagens do espetáculo.

Quando os encenadores, nos anos de 1920, propuseram os primeiros cruzamentos entre o teatro e o cinema, perceberam as condições de instaurar na arte cênica recursos advindos de projeções de fotografias e de filmes. Assim,

As projeções interrompiam a continuidade da ação dramática, conduzindo o espectador a estabelecer continuamente elo entre a representação e realidade histórica. As imagens projetadas assumiam uma função didática, contribuindo para exaltar o espírito da guerra e fomentar a expectativa da construção de uma sociedade melhor (ISAACSSON, 2011, 11).

O registro dessas primeiras experiências, centradas na fusão entre o teatro e as tecnologias da imagem, apresenta uma situação exclusivamente educativa. Ou seja, a utilização das projeções ao longo das peças ocorria em função da informação sobre o tema discutido no espetáculo. É evidente que essa proposta didática foi deixando de ser praticada, embora ainda seja possível a utilização desse recorte. Contudo, a exemplificação de que há anos os diretores já se utilizam dos recursos audiovisuais para comporem a encenação se faz pertinente, haja vista que, ao longo de todo o percurso do desenvolvimento dessas iniciativas criativas, popularizou-se o uso das projeções nos espetáculos e se ramificaram as condições necessárias para o seu fazer.

Centrado exclusivamente na busca por potencializar as atmosferas da encenação, *Bonde_Desejo* agregou os vídeos à sua estética para ampliar os horizontes estabelecidos pela dramaturgia e pela interpretação cênica. Priorizou-se a tentativa de apresentar, ao espectador, outras múltiplas variáveis de Blanche, em diferentes contextos e situações, a fim de fomentar a curiosidade sobre o seu passado, um dos temas geradores do texto teatral, entre tantas outras buscas, de acordo com as apresentadas pelo capítulo 2.

Sobre essa relação da pluralização dos ambientes imagéticos e dos percursos das personagens no espetáculo, Lehmann menciona que “(...) a técnica

de vídeo revela a tendência de ser usada para a copresença de imagem de vídeo e de ator vivo, funcionando de maneira bem geral como *autorreferencialidade* do teatro (...)” (2007, 383). Desse modo, a integração das imagens dos atores projetados, mesmo que gravadas, e as cenas no palco reforçam a ideia de que a visão do espectador é levada a outro ambiente atmosférico, pois ele se torna capaz de apreciar o espetáculo e os ambientes remotos nele apresentados.

Em outras palavras, o teatro midiático possibilita a apreciação do espectador quanto à obra dramática e pode o integrar na história como participante criador, além de elevá-lo às condições de perceber outras realidades, a partir dos contextos apresentados pelas intervenções técnicas das mídias, seja ou não projeções. A teatralidade mantém-se alterável, a partir do momento em que sua percepção é intangível, ou seja, o espectador participa do espetáculo e “ocupa” diferentes lugares na encenação, ao mesmo tempo em que contempla, numa mesma obra, recursos diferenciados no palco e nas projeções:

No plano estritamente teatral o uso do vídeo redefine, de maneira radical, a estratégia de composição dramatúrgica, incidindo na fragmentação da linearidade narrativa. Isto significa que a estrutura dramatúrgica se multiplica numa pluralidade de narrativas possíveis, ditadas pela relação ou pela manipulação das imagens filmadas (...) (PITOZZI, 2011, 105).

Tal pluralidade nos signos e nas imagens estão previstos na encenação de *Bonde_Desejo*, dada a concepção das cenas no palco girarem em torno das projeções em vídeo. Em contrapartida, os vídeos gravados e projetados buscam ampliar a estética do espetáculo, que desfragmenta a noção de linearidade do texto dramático, havendo, também, uma reorganização no discurso do autor do texto-obra e uma potencialização do discurso do autor do espetáculo. Tendo em vista que o teatro contemporâneo visa a servir-se e a beneficiar-se da experimentação nas áreas da imaginação dramática, da estética das imagens e da reorganização de conceitos, a busca por uma pluralização na representação, nos recursos e nas técnicas sobrepõe-se ao conteúdo geral do projeto, o que torna imperceptível a noção de que é possível mensurar o modo como as linguagens se articulam na encenação.

3.6 – O contínuo processo de um Teatro Midiático

“(...) o experimentalismo é reencenado sempre que o artista se vê diante de um novo meio de produção de linguagem e propõe-se como tarefa encontrar a linguagem que é própria do meio (SANTAELLA, 2005, 33).

De acordo com o processo que visou ao contato e à integração entre a educação estética, a montagem cênica e a fusão entre o teatro e o vídeo, o Laboratório de Teatro e Tecnologias culminou em diferentes objetos sistematizados. O primeiro trata-se do espetáculo *Bonde_Desejo*, cuja concepção visa à relação entre arte e novas mídias. Por sua vez, o segundo corresponde à proposta de oficina-montagem delineada a seguir. Um terceiro alcance do Laboratório consiste no material que serviu de conteúdo para esta dissertação, cujo alcance dependeu exclusivamente dos procedimentos do Laboratório.

Entende-se como pertinente, além da descrição dos conflitos e das escolhas do Laboratório, encerrar a última seção do capítulo propondo uma sequência de procedimentos, de acordo com o construído, e em constante organização, pelo Laboratório. Prioriza-se, contudo, um cabedal de sugestões que não se mantenham irredutíveis, ou seja, para cada situação ou contexto, essa proposição pode (deve) ser reorganizada em função dos objetivos da específica perspectiva.

Seguindo a proposta do Laboratório, a organização para esta iniciativa primária por uma conceituação/fundamentação, seguida de uma contextualização quanto às linguagens cênica e midiática, resultando em uma obra de arte com público:

Momento 1 – Conceituação/Fundamental: consiste na leitura do material bibliográfico a disposição sobre arte e teatro contemporâneos, bem como sobre arte-tecnologia e teatro-midiático. Nesta etapa, os integrantes podem trazer outros materiais de apoio, como vídeos, entrevistas, entre outros registros, para a problematização e a discussão sobre o diálogo entre as linguagens e as técnicas. Aqui, pode ser discutido e definido o tipo de dramaturgia a ser trabalhada: partir-se-á de um texto fechado ou se será composta a partir de uma obra já existente. Outra perspectiva nesta etapa é a organização do material selecionado, além da escrita de pequenos ensaios sobre as discussões.

Momento 2 – Contextualização: nessa etapa, desenvolve-se a maturidade acerca do contexto estético almejado. Com vistas à fusão entre o teatro e as novas mídias, alcança-se, a partir do material alcançado na etapa anterior, o conhecimento para conceber e realizar a etapa consecutiva, que trata da obra de arte. Torna-se fundamental, nesta fase, definir e diferenciar as linguagens das técnicas, sejam as artísticas, estéticas, sejam as tecnológicas, midiáticas. Além disso, a contextualização possibilita um maior entendimento no processo criativo, pois se considera que a construção da obra deve vir acompanhada do domínio da técnica.

Momento 3 – Processo criativo: voltada especificamente para culminar o projeto em uma obra de arte palpável, que pode ser vista, apreciada ou assistida pela audiência. Esta etapa é construída concomitante às anteriores, visto que, em se tratando de teatro, o texto a ser encenado já deve estar sendo explorado, além da elaboração do roteiro para as projeções em vídeo, ou de outras técnicas que o grupo manifeste interesse por explorar¹⁹. Vale considerar que a terceira etapa do Laboratório foi composta por leitura de texto e compreensão dos papéis, marcação de cenas e construção de personagens, gravação dos vídeos e ensaios com as projeções.

Quanto a essa proposta, acredita-se que o capítulo 2 tratou de detalhá-la, o que dispensa um aprofundamento maior neste momento em que se organiza o percurso, apesar de compreender que a trajetória do Laboratório teve suas especificidades dado ao contexto desta pesquisa. Isso não significa, no entanto, que a proposta sugerida nesta seção funcione em todos os contextos, mas acredita-se que a maior preocupação nesta área consiste na busca por materiais que possibilitem o aprofundamento e a envergadura das reflexões, pois são inevitáveis os desencontros que ocorrem ao longo do processo criativo e também da escrita fundamentada, visto que muito ainda há por se compreender ao longo de um percurso que abrange o modelo do teatro midiático. Sobre isso, José Sávio Oliveira afirma:

¹⁹ Conforme mencionado no capítulo 1, muitas são as possibilidades técnicas que envolvem os experimentos com as novas tecnologias. Nesta última etapa, o grupo pode investigar a encenação em telepresença, como é o caso da montagem do encenador Guilherme Carvalho, da UnB, com “Pitomba Online”, ou do grupo Phila 7, de São Paulo, que propõe a relação virtual, entre diferentes ambientes, numa mesma encenação. Além disso, outras experiências com cinema, e mesmo os relacionados com o *ciberespaço*, podem ser adotados nesta etapa de finalização, com base na primeira, que focou a fundamentação.

Por se tratar de uma discussão recente e de composições intermediáticas, gera dúvidas e questionamentos acerca do que se produz. Uma variedade de termos tem sido sugerida para designar tal fenômeno, como *ciberteatro*, teatro digital, teatro tecnológico. E, junto com os rótulos, diversos debates tem emergido, uns pautados na utilização das tecnologias de forma ilustrativas ou como suportes, outros apontando as transformações advindas por estas propostas, como também teóricos que apontam possíveis usos de tais tecnologias. Podemos perceber como os desdobramentos dessas discussões tem repercutido nas diversas áreas do conhecimento humano, encontrando na arte um dos campos férteis para esses questionamentos (2011, 8).

Essa reflexão vai ao encontro do almejado nesta investigação, pois, ao perceber que o objeto analisado está em constante construção e reorganização, primou-se por “tocá-lo”, experimentando-o, sem, com isso, alcançar alguma espécie de verdade absoluta. Entendendo também a arte como um campo fértil para melhor compreender a ação das novas tecnologias, a busca pela compreensão dos fatores constituintes de uma prática que visa à relação entre o teatro e as técnicas, ainda não dominada pelo pesquisador, fez com que, a partir do recorte do uso dos vídeos, fosse possível o entendimento de um processo criativo que primasse por esta relação, desde a sua concepção até a sua sistematização e contato com o público.

Por último, parece pertinente afirmar que a composição cênica mediada por tecnologias digitais distingue-se do que aqui chamamos de teatro midiático, pois a sua estética computacional, ligada também à *internet*, não corresponde aos anseios do Laboratório, que priorizou a compreensão do uso de uma técnica diferenciada. No caso, o uso de projeções, alternando representação em vídeo, ao tempo em que os atores contracenam no palco, ao vivo, sendo fortalecido o discurso da dramaturgia, uma vez em diálogo estético com a técnica escolhida. Para finalizar, será feito o uso das palavras de Leonardo Foletto, pesquisador da área da comunicação que, ao investigar a relação entre as artes cênicas e a cultura digital, concluiu:

[Hoje em dia fica difícil até mesmo de apontar algum espetáculo que não usa nenhum tipo de recurso midiático. O contato cotidiano com elas – do telefone à televisão, passando pelo cinema, fotografia ou a que a pesquisadora Lúcia Santaella chama de “mídia das mídias”, o computador – influencia nossa maneira de perceber e conceituar a realidade. Num período onde a estética pós-moderna impera, com aberturas a distintas áreas e a tendência à hibridização de tudo, parece ser cada vez mais natural usar o recurso das mídias na arte – e com o teatro não poderia ser diferente] (2011, 53).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na contemporaneidade, certos conceitos e técnicas, ligados à arte e à comunicação, prestam-se a uma reconsideração, baseada no princípio do intercruzamento entre as linguagens, desde a sua concepção, advinda de inquietações com relação ao modo como se vê o mundo, passando pelas mecânicas e aparelhagens disponíveis, incluindo, também, a tentativa de se experimentarem novos meios de se produzir uma obra de arte.

No caso do teatro contemporâneo, além de percebê-lo como um rico espaço, capaz de receber diferentes propostas experimentais para serem repensadas as suas estéticas, nota-se também a aptidão de seus envolvidos adquirirem a capacidade de se relacionar com certos conteúdos, alcançando, inclusive, a condição de gerar performances e espetáculos em que há a correlação entre a linguagem da encenação teatral e o uso das novas tecnologias da comunicação.

Afirma-se, contudo, que desde suas primeiras iniciativas criativas, o teatro manteve-se preocupado em ir além de seus limites técnicos, não se restringindo apenas a redefinir os sentidos das linguagens e dos suportes cênicos, como a cenografia e a iluminação. Agregam-se outros recursos sensoriais, como é o caso das projeções de imagem que, desde a década de vinte, é experimentada e incluída na encenação, para explicar certos conflitos do enredo, bem como para proporcionar outras fontes sensoriais ao espectador.

No entanto, quando se pensa na fusão entre teatro e tecnologias contemporâneas, tende-se a voltar a atenção para a utilização das técnicas advindas de seus recursos, sem, com isso, perceber tal fusão como uma possibilitadora do surgimento de símbolos e narrativas, que ampliam as condições da cena contemporânea testemunhar o seu tempo, dominado por virtualidades. Compreende-se, ainda, que a busca por reorganizar conceitos cristalizados sobre a arte também se apresentou como uma função relevante para o contexto da pesquisa.

Ao longo do percurso em que esta investigação esteve inserida, detectou-se que os dois elementos centrais desta proposta de estudo, o teatro e o vídeo, ainda não haviam se encontrado, no que se refere à sistematização e reorganização dos

conceitos. Embora algumas experiências sobre eles tenham sido alcançadas, não se possibilitou, contudo, o acesso a referenciais concretos, que se constituíssem de uma reflexão sobre a ressignificação de certos elementos da cena e da possível relação advinda do encontro entre o teatro e as tecnologias.

Ao longo da conceituação, foi possível encontrar algumas nomenclaturas que correspondem à expectativa da pesquisa, ampliando certas noções presentes neste estudo. Lehmann utilizou-se das expressões “teatro midiático” e “teatro *high-tech*”, enquanto Isaacsson empregou os termos “teatro de imagem” e “teatro multimídia”. Entre esses, concluiu-se que a expressão “teatro midiático” se aproxima do que propõe o Laboratório, que está associada à lógica das sensações e da inclusão do espectador em outras perspectivas sensoriais.

Percebeu-se, contudo, a necessidade de unir esses dois pontos. O teatro contemporâneo, como abrangente espaço para novas experimentações e significados, e o vídeo, como linguagem de ampla definição, mas apropriada para situar-se enquanto elemento constituinte das novas tecnologias, dada à sua reconstrução, com base nas recentes possibilidades técnicas e disponíveis na contemporaneidade. A união das duas linguagens possibilitou o encontro do pesquisador com outros atores interessados na averiguação desse diálogo, por meio de um grupo metódico, que pôde, além de discutir e analisar os fenômenos, sistematizar um processo criativo, voltado para a experiência em comunicação.

A concepção do Laboratório de Teatro e Tecnologias tornou-se imprescindível diante desse contexto, pois ele possibilitou que o grupo participante pudesse refletir sobre a realidade que cerca o indivíduo contemporâneo, refletindo, portanto, sobre o espectador contemporâneo. Notou-se que este, ao estar integrado com a evolução das tecnologias, vê-se não maravilhado com o ingresso das novas mídias no espetáculo. Esse espectador está capacitado para distanciar sua experiência com a cena assistida ao vivo, de sua experiência com as imagens projetadas. Contudo, o Laboratório objetivou, nesse sentido, construir um ambiente imagético, cuja obra de arte permitisse, ao espectador, uma experiência sensorial relevante, indo além do distanciamento crítico.

Assim, a definição por uma montagem teatral que possibilitasse a experiência com essa imagética fez-se significativa, o que levou o Laboratório à idealização de

um espetáculo midiático, cujo drama se contrapusesse à estética das projeções, escolhendo-se, nesse sentido, o realismo de Tennessee Williams, por meio da obra “Um bonde chamado Desejo”. Ao desenrolarem os estudos desta pesquisa, percebeu-se a necessidade de organizar o texto dramático em duas categorias. A primeira, voltada para a cena no palco e a segunda focada na produção dos vídeos.

Quanto às cenas no palco, o mergulho do Laboratório concentrou-se na organicidade, na capacidade de representar a realidade como ela é. Desse modo, os exercícios de contracena, os jogos de improviso, o envolvimento do ator com situações reais e imaginárias constituíram esse processo de busca pelo real. Tal organicidade também foi pensada para a produção e gravação de vídeos, resultando numa proposta de teatro e de vídeo realistas.

Percebeu-se, contudo, que havia uma contradição nesta proposta, ao verificar que o gênero teatral realista se manteve somente quando era composto por acessórios verdadeiros. No caso do espetáculo experimental do Laboratório, *Bonde_Desejo*, há o ingresso de projeções de vídeo na encenação, o que provocou a necessidade de se reorganizar a estética realista. Foi compreendido, que, enquanto a busca de tais projeções estivessem voltadas para o estímulo a diferentes sensações no espectador, e enquanto o espetáculo, por sua vez, fizesse uso de interpretação e encenação realistas, não se conotaria como uma desvinculação do gênero, mas de um olhar contemporâneo para a sua representação.

Enquanto o Laboratório dedicou-se por compreender e experimentar cada uma das etapas constituintes, tratou-se, também, de sistematizar os procedimentos realizados ao longo da montagem teatral e da produção de vídeos, organizando-os. No entanto, entende-se o espetáculo, como um organismo vivo, sempre em construção, e a sua reorganização constante manteve-se enquanto um dos objetivos da proposta. Foi notório que a experiência enriqueceu significativamente os participantes, no sentido de ser possível a compreensão acerca das possibilidades do teatro contemporâneo, ao permitir que haja uma noção difundida sobre presença, novas percepções estéticas e o alcance das técnicas.

Outro fator relevante é a conscientização de que este experimento localizado na fruição teoria-prática terá sua continuidade garantida, ao submetermos a proposta do Laboratório a festivais, mostras e eventos artísticos e/ou acadêmicos,

representando uma possibilidade cênica voltada para a mediação entre o teatro e as tecnologias contemporâneas. Muito há por se compreender, aprofundar e reorganizar, diante desta perspectiva, sobretudo quando se trata de uma produção imagética, cujo desenvolvimento esteve relacionado com a busca e investigação de conceitos desconhecidos, ainda não compreendidos plenamente pelos integrantes da pesquisa.

Cabe ressaltar, também, será visada a multiplicação dos procedimentos alcançados pelo Laboratório, quando, em diferentes contextos escolares e acadêmicos, serão acessadas as técnicas organizadas, ao conceber esta proposta de teatro midiático. Por meio de sua sistematização, outras experiências poderão complementar esta primeira, tendo em vista não apenas a continuidade da pesquisa, mas um aumento no legado acadêmico, no âmbito da temática proposta. Almeja-se, também, a ampliação do repertório cênico da Cia. de Teatro Ensaio, que permanecerá interessada na produção de obras de arte, cuja organização aproxima-se da montagem dessa proposta.

Reitera-se que as investigações, que visam a compreender a relação entre educação, arte, comunicação e tecnologias tem se demonstrado crescentes, o que aumentam as condições desta discussão tornar-se relevante para diferentes pesquisas e contextos. Por último, conclui-se que esta oportunidade de montagem do espetáculo *Bonde_Desejo* situou o pesquisador quanto à algumas características da contemporaneidade, bem como possibilitou o contato com outros pesquisadores interessados em perpassar por um processo de teatro midiático. Além disso, tornou-se imprescindível o percurso sobre algumas técnicas desse modelo, dando, aos participantes, maturidade sobre as práticas da produção estética, da construção da personagem e da encenação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

ARAÚJO, Rodolfo Gonçalves. *Panorama da teatralidade remidiada: uma reflexão a partir de Play on Earth*. 2010. 199 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2010.

ARTAUD, Antonin. *Le théâtre et son double*. Saint-Amand: Gallimard, 1999.

BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. 2. ed. Tradução: Antônio de Pádua. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. *A poética do espaço*. 2. ed. Tradução: Antônio de Pádua. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BONFITTO, Matteo. *O ator-compositor: as ações físicas como eixo: de Stanislávski a Barba*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CARVALHO, Guilherme Alves. *A telepresença do ator na montagem teatral “Pitomba Online”*. 2011. 110 f. Dissertação (Mestrado em Arte) – Programa de Pós-Graduação em Arte, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

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

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

EISENSTEIN, Serguei. *A forma do filme*. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

FOLETTTO, Leonardo. *Efêmero revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital*. Santa Maria: Baixa Cultural, 2011.

FORQUIN, Jean-Claude. *A educação artística – para quê?* In: PORCHER, Louis. *Educação Artística: luxo ou necessidade?* 5. ed. Tradução: Yan Michalski. São Paulo: Summus, 1982.

FRAGOSO, Maria Luiza. *Metodologia da Pesquisa em Arte: Mestrado em Arte, 29/08/2008*. Notas de aula.

GATTI, Bernardete Angelina. *Grupo Focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas*. Brasília: Liber Livro, 2005.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. Tradução: Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. São Paulo: Editora UNESP; Editora Senac, São Paulo, 2007.

GUASQUE, Yara. *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: EDUC/Fapesp, 2005.

GUINSBURG, Jacob. *Stanislávski e o Teatro de Arte de Moscou: do realismo externo ao tchekhovismo*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

GUINSBURG, Jacob; FERNANDES, Silvia (Orgs.). *O Pós-dramático: um conceito operativo?* São Paulo: Perspectiva, 2010.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Tradução: Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LUZ, Camila Borges. *Véhémence et théâtralité actoriale dans le cinéma de Federico Fellini*. 2011. 224 p. Mémoire de Recherche (Master en Études Théâtrales) – Unité de Formation et de Recherche en Études Théâtrales, Université de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 2011.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MOTA, Marcus. *Imaginação Dramática*. Brasília: Texto&Imagem, 1998.

_____. Tópicos Especiais em Artes Cênicas II: Mestrado em Arte, 24/08/2011. Notas de aula.

NICOLESCU, Basarab. *O manifesto da Transdisciplinaridade*. São Paulo: Triom, 1999.

PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema*. Tradução: Sérgio Sálvia. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. *Dicionário de teatro*. 2. ed. Tradução: J. Guinsburg. São Paulo; Perspectiva, 2005.

PISCATOR, Erwin. *Le théâtre politique*. Paris: L' Arche, 1972.

ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. 2. ed. Tradução: Yan Michalski. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SANTAELLA, Lucia. *Por Culturas e artes do pós-humano*. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

_____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* 3. ed. São Paulo: Paulus, 2005.

STANISLAVSKI, Constantin. *A construção da personagem*. Tradução: Pontes de Paula. Rio de Janeiro: Civilização Moderna, 1970.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2011.

WILLIAMS, Tennessee. *Sweet bird of youth – A streetcar named Desire – The glass menagerie*. s. l.: Penguin, 1968.

_____. *Um bonde chamado Desejo*. Tradução: Brutus Pedreira. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____. *Um bonde chamado Desejo*. Tradução: Vadim Nikitin. São Paulo: Peixoto Neto, 2004.

WEBGRAFIA

BRECHT, Bertold. *Pequeno organon para o Teatro*. Disponível em <http://teatroficina.uol.com.br/akordes/imagiario/organo.pdf>. Acesso em 08/05/2012 as 18h40.

COHEN, Renato. *Performance, Tecnologia e Novas Arenas de Representação*. Disponível em <http://www.elmcip.net/critical-writing/pos-teatro-performance-tecnologia-e-novas-arenas-de-representacao>. Acesso em 16/11/2012 as 17h.

ISAACSSON, Marta. *Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem*. Disponível em http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/marta_isaacson.pdf. Acesso em 01/02/2011 as 17h50.

_____. *Diálogos do ator com a tecnologia*. Disponível em http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n3_02.pdf. Acesso em 08/06/2012 as 15h.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. *Teatro e cinema: uma perspectiva histórica*. Disponível em http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/gabriela_monteiro.pdf. Acesso em 25/11/2011 as 18h30.

MORETTHO, Roberto. *O uso da tecnologia no teatro contemporâneo: A cena de Enrique Diaz*. Disponível em <http://www.faer.edu.br/revistafaer/artigos/edicao2/roberto.pdf>. Acesso em 15/12/2012 as 0h.

MOTA, Márcio Hofmann. *Pré-cinemas: uma ponte, do inatural ao contemporâneo*. Disponível em <http://www.medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/marciomota.pdf>. Acesso em 15/12/2012 as 0h.

MOTA, Marcus. *Performances instruídas: metodologia de processo criativo a partir de temas ou obras clássicas*. Disponível em <http://www.medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/marcusM.pdf>. Acesso em 15/12/2012 as 0h.

OLIVEIRA, José Sávio; HOBÍ, Larissa. *Interface Cena e Tecnologia: composições cênicas mediadas*. Disponível em <http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd-anais/arquivos/pdfs/artigos/gt020-interfacecena.pdf>. Acesso em 15/12/2012 as 0h.

PITTOZZI, Enrico. *Lógica da composição: notas sobre a cena tecnológica*. Disponível em <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/9989>. Acesso em 20/12/2012 as 18h30.