

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE ARTES CÊNICAS - INTERPRETAÇÃO TEATRAL

Daniela Corrêa da Cunha

MAMUTES-TEC:
O TRABALHO DA ATRIZ NO TRINÔMIO ARTE-CORPO-TECNOLOGIA
EM PROCESSO CRIATIVO DE ESPETÁCULO TEATRAL

Santa Maria, RS
2023

Daniela Corrêa da Cunha

MAMUTES-TEC:
O TRABALHO DA ATRIZ NO TRINÔMIO ARTE-CORPO-TECNOLOGIA EM
PROCESSO CRIATIVO DE ESPETÁCULO TEATRAL

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Artes Cênicas, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM - RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Artes Cênicas – Habilitação em Interpretação Teatral.

Orientador: Prof. Dr. Lisandro Marcos Pires Bellotto

Santa Maria, RS
2023

Daniela Corrêa da Cunha

**MAMUTES-TEC:
O TRABALHO DA ATRIZ NO TRINÔMIO ARTE-CORPO-TECNOLOGIA EM
PROCESSO CRIATIVO DE ESPETÁCULO TEATRAL**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Artes Cênicas, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM - RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Artes Cênicas – Habilitação em Interpretação Teatral.

Aprovado em 03 de fevereiro de 2023:

**Lisandro Marcos Pires Bellotto, Prof. Dr. (UFSM)
(Orientador)**

Mariane Magno Ribas, Profa. Dra. (UFSM)

Fabiana Siqueira Fontana, Profa. Dra. (UFSM)

Santa Maria, RS
2023

Às que persistem em arte, lutam em poesia e são em teatro.

RESUMO

MAMUTES-TEC: O TRABALHO DA ATRIZ NO TRINÔMIO ARTE-CORPO-TECNOLOGIA EM PROCESSO CRIATIVO DE ESPETÁCULO TEATRAL

AUTORA: Daniela Corrêa da Cunha
ORIENTADOR: Lisandro Marcos Pires Bellotto

Este relatório reflexivo é a parte escrita de Trabalho de Conclusão de Curso, ao tratar de um estudo teórico-prático referente ao cruzamento entre Arte, Corpo e Tecnologia, inserido no processo criativo de montagem teatral da obra *Os Mamutes*, de Jô Bilac, pela turma de formandos em Interpretação Teatral do Curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria. Especificamente, com inspiração na cartografia em artes, apresenta-se a trajetória da pesquisa como movimentos do “sujeito-processo”, pautada na investigação do trabalho da atriz atravessado por discussões que envolvem o corpo, as tecnologias da imagem e do som e as possíveis imbricações em debates sociais contemporâneos. Assim, quanto aos movimentos, em “C o r p o s” estão as primeiras reflexões sobre o treinamento inicial realizado em sala de aula, referente, em sua maioria, a exercícios inspirados no Treinamento do Grupo belga *Troubleyn*, tratando do encontro coletivo dos corpos após o período pandêmico; em “Corposições/Composições” disserta-se sobre a utilização da Técnica dos *Viewpoints*, de Anne Bogart e Tina Landau, com exercícios que parecem abrir passagem para o processo criativo; em “Corpo-ficção”, a narrativa da peça se une mais profundamente à prática com reflexões dramáticas que partem do encontro do corpo com as personagens; e em “Corpo-tecnologia”, volta-se ao tema de pesquisa central no momento em que são realizadas as primeiras experimentações com os dispositivos audiovisuais, investigando percepções da cena intermedial e concepções ao espetáculo, em diálogo com o referencial teórico. Apoiando-se principalmente no trabalho de Coelho (2017), Monteiro (2014; 2018a; 2018b), Picon-Vallin (2010), Isaacsson (2012) e Santaella (2014). Mantendo o diálogo, no segundo capítulo do desenvolvimento discute-se novas percepções sobre a atenção e a multiplicidade de imagens enquanto desafios ao trabalho da atriz ao incluir o vídeo em cena e finaliza-se incorporando esses deslocamentos em pensamentos sobre arte-corpo-tecnologia.

Palavras-chave: Trabalho da atriz. Teatro e tecnologia. Processo criativo. Corpo. Intermedialidade.

ABSTRACT

MAMUTES-TEC: THE ACTRESS'S WORK IN THE TRINOMIAL ART-BODY-TECHNOLOGY IN CREATIVE PROCESS OF THEATER SHOW

AUTHOR: Daniela Corrêa da Cunha
ADVISOR: Lisandro Marcos Pires Bellotto

This reflective report is the written part of the Final paper, dealing with a theoretical-practical study regarding the intersection between Art, Body and Technology, inserted in the creative process of theatrical montage of the play *Os Mamutes*, by Jô Bilac, by the class of graduates in Theatrical Interpretation of the Performing Arts Course at the Federal University of Santa Maria. Specifically, inspired by cartography in the arts, the trajectory of the research is presented as movements of the “subject-process”, based on the investigation of the actress's work crossed by discussions that involve the body, the technologies of image and sound and the possible imbrications in contemporary social debates. Thus, regarding the movements, in “B o d i e s” are the first reflections on the initial training carried out in the classroom, referring, for the most part, to exercises inspired by the Training of the Belgian Troubleyn Group, dealing with the collective encounter of the bodies after the pandemic period; in “Bodysitions/Compositions” there is a discussion on the use of the *Viewpoints* Technique, by Anne Bogart and Tina Landau, with exercises that seem to open the door to the creative process; in “Body-fiction”, the narrative of the play is more deeply linked to the practice with dramaturgical reflections that start from the encounter between the body and the characters; and in “Body-technology”, it turns to the central research theme at the time when the first experiments with audiovisual devices are carried out, investigating perceptions of the intermedial scene and conceptions of the spectacle, in dialogue with the theoretical framework. It relies mainly on the work of Coelho (2017), Monteiro (2014; 2018a; 2018b), Picon-Vallin (2010), Isaacsson (2012) and Santaella (2014). Keeping the dialogue going, the second chapter of the development discusses new perceptions about attention and the multiplicity of images as challenges to the actress's work by including video in the scene and ends up incorporating these displacements in thoughts about art-body-technology.

Keywords: Actress work. Theater and technology. Creative processes. Body. Intermediality.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

FOTOGRAFIA 1 - Exercício identidade 1.....	29
FOTOGRAFIA 2 - Exercício identidade 2.....	29
FOTOGRAFIA 3 - <i>Mise en abyme e close up</i>	30
FOTOGRAFIA 4 - Exercício de multiplicação.....	30
FOTOGRAFIA 5 - Epílogo da Isadora.....	30
FOTOGRAFIA 6 - A morte de Squel	30
FOTOGRAFIA 7 - Performers na morte de Jerry.....	31
FOTOGRAFIA 8 - Performers no programa da Shiva.....	31
FOTOGRAFIA 9 - A imagem e seu duplo.....	32
FOTOGRAFIA 10 - Exercício com vídeo pré-gravado.....	32
FOTOGRAFIA 11 - Performers na morte de Squel 1.....	33
FOTOGRAFIA 12 - Performers na morte de Squel 2.....	33
FOTOGRAFIA 13 - Efeito <i>Motion Blur</i>	34
FOTOGRAFIA 14 - Efeitos <i>Negative</i> e <i>Colorizer</i>	34
FOTOGRAFIA 15 - Entrada Capitão Man 1.....	37
FOTOGRAFIA 16 - Entrada Capitão Man.....	37
FOTOGRAFIA 17 - Projeção de sombra do Capitão Man.....	37

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
1.1	INCORPORANDO OS DESLOCAMENTOS.....	08
1.2	PASSEANDO PELA ESTRUTURA.....	10
2	PÁGINAS DE TRAJETO: MOVIMENTOS DO SUJEITO-PROCESSO	11
2.1	MOVIMENTO C O R P O S.....	12
2.1.1	Corpo ampliado	13
2.1.2	Caminhar e atravessar-se	15
2.2	MOVIMENTO CORPOSIÇÕES/COMPOSIÇÕES.....	17
2.2.1	Do cinza colorimos	17
2.2.2	Personagens com pontos de vista	19
2.3	MOVIMENTO CORPO-FICÇÃO.....	21
2.3.1	Os mamutes estão entre nós	21
2.3.2	Man e Moon em mim	22
2.3.3	Mover-se provoca ruídos	25
2.4	MOVIMENTO CORPO-TECNOLOGIA.....	27
2.4.1	Experimentações com o vídeo em cena	28
2.4.2	Percepções intermediais	34
2.4.3	Concepções ao espetáculo	39
3	O TRABALHO DA ATRIZ: NOVOS DESAFIOS E QUESTÕES	42
3.1	ATENÇÃO E MULTIPLICIDADE DE IMAGENS.....	43
3.2	ARTE-CORPO-TECNOLOGIA.....	46
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
	REFERÊNCIAS	52
	ANEXOS	54
	ANEXO A - REGISTROS FOTOGRÁFICOS DA ESTREIA	54

1 INTRODUÇÃO

Mamutes-Tec se refere à conexão de pesquisa que abarca o desenvolvimento de espetáculo teatral baseado na peça *Os Mamutes*, do dramaturgo carioca Jô Bilac - um importante nome da dramaturgia contemporânea brasileira - com a área de estudos em expansão: Teatro e Tecnologia. Dessa forma, discutirei inquietações suscitadas durante o processo criativo e as relações, mais precisamente, entre o trabalho de atriz e as três partes que formam o tema da pesquisa: arte-corpo-tecnologia.

Trata-se de relatório reflexivo, parte do Trabalho de Conclusão de Curso vinculado às disciplinas do curso de Artes Cênicas - Habilitação em Interpretação Teatral, da Universidade Federal de Santa Maria: Laboratório de Orientação III e IV, Técnicas de Representação VII e VIII e Montagem de Espetáculo III e IV (disciplina complementar de graduação). Todas as disciplinas foram ministradas pelo Professor Dr. Lisandro Marcos Pires Bellotto, também orientador da pesquisa, no decorrer dos dois semestres letivos do ano de 2022. As disciplinas objetivam a criação de espetáculo teatral, tendo o docente como encenador e os discentes como atores. Sendo assim, esta pesquisa está inserida no processo criativo do espetáculo *MamuteSM*, estreado no Theatro Treze de Maio, em Santa Maria, no dia 14 de janeiro de 2023.

1.1 INCORPORANDO OS DESLOCAMENTOS

Esta pesquisa surge como reverberação ao conjunto de composições cênicas realizadas durante minha formação no curso de Artes Cênicas. Refletindo percepções teórico-práticas sobre o trabalho de atriz, os processos de criação e produção de pensamentos, obtidas durante a minha trajetória acadêmica, busquei novos questionamentos para finalizar esse ciclo. No decorrer dos anos, instiguei o labor teatral em meu corpo, conseguindo reconhecê-lo como material de trabalho enquanto atriz e percebendo a possibilidade de treinamentos físicos e criativos para que os acontecimentos teatrais ocorressem com potência; também comecei a sustentar meus processos criativos no cultivo de treinamento meditativo, que permeia do refinamento da atenção à relação arte e vida ao compreender questões poéticas e políticas do corpo dentro e fora do palco.

Nas disciplinas dos semestres V e VI do curso de Artes Cênicas, as quais objetivavam a criação de espetáculo solo, desenvolvi o monólogo final “*Sonhei que a poeira da Terra gritava*” no formato audiovisual, sendo apresentado de modo online por meio da plataforma do

YouTube. Assim, devido ao contexto de trabalhos à distância dos anos marcados pela pandemia de COVID-19, precisei explorar hibridizações novas ao meu trabalho como atriz-criadora. Nisso, durante um período pandêmico de isolamento que perdurou dois anos, algumas questões ecoavam e se multiplicavam revelando conflitos provocados pelo contexto crítico, de transformações e de problemáticas escancaradas que vivenciávamos.

Atenuando os conflitos, percebi, aos poucos, o mantimento de um treinamento sensível e o próprio fazer teatral como enfrentamento potente contra os modos de subjetivação atuais que furtam nossa atenção e nos tornam apáticos. Contudo, o fazer artístico se move com o contexto de sua época e não é possível se desvencilhar das transformações a que os corpos e sensibilidades são submetidos. Com isso, a questão que ressoa nesse momento, demonstra uma continuidade ao processo de descobrimento da minha prática artística em necessidade de permanecer pensando sobre esse corpo em estado de criação, perpassado pelas possibilidades e problemáticas contemporâneas.

Além da criação do monólogo, participei de cursos sobre o teatro e o digital, assisti diversas peças no formato *online* e durante o ano de 2022 participei do projeto de pesquisa do professor orientador “*Poéticas tecnológicas e o trabalho criativo do performer: um estudo experimental sobre a produção e utilização da imagem e do som no espaço cênico*”. Assim, propus a investigação do trabalho de atriz em diálogo com o tripé arte-corpo-tecnologia. Partindo da observação de mudanças no meu corpo, penso no ator, no espectador e nas simbioses que ocorrem diante dessa temática. Desenvolvem-se diferentes noções de tempo, os espaços se confundem, os sentidos se transformam, então, como jogar com isso? Como entrar na onda e dispor de novos territórios ao meu pensamento artístico?

Incorporando os deslocamentos dessa trajetória, dei início a pesquisa tendo como objetivos: Pesquisar o “trinômio” arte-corpo-tecnologia, partindo da obra de mesmo nome (TAVARES et al, 2014) e de pesquisas das autoras Maíra Castilhos Coelho, Gabriela Lírio Gurgel Monteiro e Béatrice Picon-Vallin e do autor Fábio Oliveira Nunes; investigar o trabalho da atriz atravessado por discussões que envolvem o corpo na contemporaneidade; explorar a ação criativa da atriz em relação às tecnologias da imagem e do som e à intermedialidade na cena e suas imbricações em debates atuais; estudar a obra *Os Mamutes*, de Jô Bilac de forma a atuar em montagem teatral coletiva; analisar o objeto de estudo a partir de vivências registradas nos diários da atriz relativas à prática dos *Viewpoints*, de Anne Bogart e Tina Landau e do Treinamento corporal do grupo Troubleyn e ao processo criativo das personagens ‘Capitão Man’ e ‘Shiva Moon’ da dramaturgia estudada; e realizar essa investigação apoiada na

metodologia cartográfica, assumindo o movimento do processo criativo como pensamento rizomático.

Com estes objetivos, desejei considerar as mediações que vivenciamos diariamente com os aparatos tecnológicos, acreditando que as relações com a sensibilidade, atenção, ação e com o corpo em criação passam por constantes modificações. Pretendi, assim, explorar e pensar sobre a criação de espaços-tempo entre o corpo, as narrativas das personagens da peça e o vídeo no teatro. A experimentação prática esteve circunscrita ao estudo das tecnologias de imagem e som na cena, entendendo que o uso de dispositivos, como projetores, câmeras e microfones, pode modificar o trabalho da atriz. Algumas inquietações acabam se entrelaçando com a temática da peça e tento refletir sobre questões que envolvem as personagens a serem interpretadas, Capitão Man e Shiva Moon, considerando as escolhas cênico-tecnológicas para a montagem do texto e o desenvolvimento de corporeidades também intermediadas pelos dispositivos utilizados em cena.

1.2 PASSEANDO PELA ESTRUTURA

De forma a explicitar o que o leitor encontrará a seguir, faço um breve passeio como apresentação da estrutura deste relatório reflexivo. Com isso, em um primeiro momento da pesquisa, nos meses de abril e maio de 2022, teve ênfase o treinamento em sala de aula, com a prática de exercícios do Treinamento do Grupo belga *Troubleyn* e da Técnica dos *Viewpoints*. Os exercícios acompanharam o processo como preparação corporal e base para a criação de partituras, além de potencializar as relações coletivas entre os corpos após o período de distanciamento e suas consequências. Assim, os primeiros subcapítulos refletem as questões processuais registradas nos diários de atriz, referente a tais práticas iniciais. Chamo de diários de atriz, o material descritivo e reflexivo composto após as aulas, como registro e análise das experiências práticas do processo criativo. Em sequência, a criação começa a tomar forma, na medida em que o texto dramático aponta experimentações de criações cênicas e que cada um começa a se relacionar com suas personagens.

Em seguida, os relatos se voltam à união “arte-corpo-tecnologia”, no momento em que realizamos as primeiras experimentações com os dispositivos audiovisuais nos encontros do projeto de pesquisa “*Poéticas tecnológicas e o trabalho criativo do performer: um estudo experimental sobre a produção e utilização da imagem e do som no espaço cênico*”. Nisso, destaco exercícios realizados, percepções intermediais e concepções ao espetáculo que enfocam o objeto de pesquisa em diálogo com o referencial teórico. Para tanto, converso, principalmente,

com as autoras Maíra Coelho (2017), Gabriela Lírio Monteiro (2014; 2018a; 2018b), Béatrice Picon-Vallin (2010), Marta Isaacsson (2012) e Lucia Santaella (2014), ao debaterem sobre vídeo no teatro, intermedialidade, corpo-tecnologia e os dispositivos de imagem e som no trabalho da atriz.

No último capítulo tento recuperar várias das questões discutidas, propondo pensamentos sobre teatro e tecnologia ao destacar a atenção e a multiplicidade de imagens como desafios ao trabalho de atriz. Assim como lembrar provocações que me movimentaram em direção à temática da pesquisa e perceber o que permaneceu das reflexões iniciais após o trabalho, como no desejo de compreender possibilidades de promover distúrbios entre arte e tecnologia e intervir nos contextos sociopolíticos (NUNES, 2010).

2 PÁGINAS DE TRAJETO: MOVIMENTOS DO SUJEITO-PROCESSO

Devemos compreender que esta experiência corporal real que é componente central da pesquisa de linguagem se organiza na vivência do sujeito [...] Entendemos que as investigações em torno do trabalho do ator são realizadas no exercício de uma prática/pensamento, no qual os criadores fazem e pensam de modo simultâneo sobre o fazer. (CARREIRA; TELLES; FERRACINI, 2015, p. 100).

A partir das considerações dos autores, enfatizando a vivência do sujeito e uma prática/pensamento, me inspirei na metodologia cartográfica como forma de situar esse processo sinuoso de criação de pensamentos diante um objeto de estudo e em meio à criação de espetáculo teatral. Leonardo Charréu (2019), explicita que a cartografia nas artes é naturalmente questionadora e propõe uma investigação viva ao comprometer o pesquisador com o objeto da pesquisa e enfatizar o movimento processual. A investigação ‘viva’ “vai implicar a criação, a invenção e a consciencialização em como os espaços, as coisas, os objetos e as pessoas (pelo menos algumas) nos atravessam, e de algum modo, nos transformam, ou nos reconstroem.” (CHARRÉU, 2019, p. 95).

Ao propor, dividi a pesquisa em ações tentando manter em mente a imagem rizomática, seguindo explicação de Leonardo Charréu sobre o conceito de rizoma proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari: “O rizoma encontra-se sempre no meio e, nesse sentido, encontra-se entre-ser(es), ‘intermezzo’, e conseqüentemente as reverberações constroem o significado como um espaço ‘entre’ as partes, indicando variações, descontinuidades e complexidades.” (CHARRÉU, 2019, p. 100). Assim, as ações da pesquisa se entrelaçam no percurso do processo criativo, desde o seu início, como linhas de força que movem a investigação central sobre o

trabalho de atriz. Nisso, as vivências foram sempre registradas na escrita do diário de atriz e a câmera também assumiu o caráter de registro diário.

Logo, tendo a estrutura do relatório já apresentada, ressalto a escolha por um primeiro capítulo compondo “páginas de trajeto” em uma transcrição dos diários de atriz, ao considerar vários dos movimentos que me atravessaram, tendo em vista a valorização do “sujeito-processo”. Como apontado pelos autores: “A experiência cartográfica de um processo criativo tem como principal desafio deixar manifestar-se o sujeito-processo, em que o pesquisador responde com ações igualmente processuais e, por isso mesmo, adotando o experimento como atitude metodológica.” (CARREIRA; TELLES; FERRACINI, 2015, p. 101).

2.1 MOVIMENTO C O R P O S¹

Dois anos esquecendo a sensação de força que pulsa de um coletivo.

O apego a memórias.

O desfazer de sonhos.

O corpo nunca foi tão só.

Se deu conta de como se movia junto.

Compreendeu seus impulsos externos.

Enquanto seus avatares agiam no mundo digital, o corpo enfrentava mudanças abruptas, se trancafiou e, cada vez mais, se sentia distante, até não saber distinguir percepções de distância.

Nos fragmentamos em telas e códigos binários, viajamos o mundo de um mesmo lugar, vimos todas as bolhas estourarem e outras se solidificarem.

Cada um na sua realidade.

“Se é o que vejo é a verdade”.

Peças de nossas ideias e ideais se espalharam enquanto tentávamos recolher nossos pedaços e seguir em frente, mesmo que a sensação de movimento ficasse só na frase. Seguir em frente.

Quando retornamos, o corpo deixou de se fragmentar em desassociações virtuais e se fragmentou em associação a um coletivo de carne e energia.

Voltamos a nos doar ao movimento.

Entregar nossos fragmentos a outros, mesmo que desvirtuados, confusos e paralisados pela inércia social de meses.

E é assim que começamos.

Caos mental.

Músculos atrofiados.

Me perdi da poesia.

Fragmentos que me conectavam com o mundo se perderam.

Não somos os mesmos.

Como e com que partes de nós recomeçamos aqui e agora?

Nos reencontramos na arte do corpo?

¹ Primeiras reflexões sobre o treinamento inicial realizado em sala de aula, referente, em sua maioria, a exercícios inspirados no Treinamento do Grupo belga *Troubleyn*. Trata-se do retorno coletivo, do encontro dos corpos após o período pandêmico, marcado por práticas à distância e criações em vídeo.

2.1.1 Corpo ampliado

Iniciamos com um exercício de relação: uma pessoa imóvel - observada, outra pessoa em deslocamentos e enquadramentos - observadora. Enquanto acontecem indicações relativas a um percurso pelos sentidos.

Observa. Interage. No detalhe. Não perde de vista.

O pelo que arrepia. O olho que pisca. A gota de suor que se desfaz.

Quando observadora, a visão se torna lente de câmera: *zoom in*, *zoom out* em um corpo, à primeira vista, inanimado entre três paredes. Entretanto, um corpo que se faz ouvir e se faz sentir em matéria que pulsa entre diferentes outras.

Quando observada, a visão desaparece, parte constituinte, predominantemente protagonista da sociedade atual, encolhe-se diante os demais sentidos e escolhe se perder em um recorrente vazio que se mostra tanto mais.

Quando se perde, a carne lembra com pequenos movimentos involuntários. Espasmos do se manter imóvel e em pé se unem à sensação do ar que entra e sai, do sangue que circula e dos diversos olhos-poros que sentem presença e alertam:

- Você não está invisível ou no escuro. Você é observada.

Essa lembrança mantém o corpo presente. A lembrança da espetação parece recuperar determinada energia do estar aqui, se é retirada do lugar da inação. A lembrança da troca de presenças. Olha só, é o retorno dos encontros presenciais. E novamente:

- Você não está invisível. E melhor... (em cochichos de vozes na cabeça que querem gritar em contente estranheza) você não está sozinha! Não está sozinha!

Ao passar dos anos, temos nos afastado, individualmente, da atenção a todos os sentidos e, coletivamente, da troca e valorização da sensibilidade. Relembro os textos do artista-educador Danilo Patzdorf, explicando certa crise da sensibilidade do corpo ocidental:

Partindo das contribuições de Paul B. Preciado (2018), chamaremos esse programa político de controle e servidão dos corpos e subjetividades de somatopolítica neoliberal, operando, para tanto, conforme veremos adiante: (1) o sedentarismo compulsório, (2) a privação sensorial e (3) a supremacia da extroversão. É assim que a constante captura da vitalidade, da expressividade, da coletividade e da liberdade dos nossos corpos têm nos lançado numa crise generalizada, para que a desorientação, o esgotamento, o disciplinamento e o desencantamento perante a vida mantenham os mecanismos de controle e exploração em pleno funcionamento. (PATZDORF, 2021, p. 06-07).

“Captura da vitalidade, da expressividade, da coletividade e da liberdade dos nossos corpos”. Vitalidade, expressividade, coletividade, liberdade dos corpos. Um corpo ampliado quando lançado à visão em plano detalhe² do observador. Um corpo ampliado quando encontra formas de resistir e manter sua vitalidade, expressividade, coletividade e liberdade. Entre exercícios que possuem a sensação de expansão do corpo, práticas que relembram a necessidade de atenção plena, em prontidão para as trocas coletivas do momento presente. Prontidão para a reação; para (in)dependência; para o acolhimento; para gerar nova resposta; para dar continuidade... para a mudança.

Da ampliação à contração simultânea de todos os músculos em uma lenta caminhada em linha reta. “A caminhada do velho”. Ao final do trajeto o sangue parece ferver desejando derramar. Corpo trêmulo, mas ativado. Trata-se de nova percepção da fragmentação de cada parte do corpo e da capacidade de cada músculo em... existir.

C o r p o s q u e e x i s t e m .

Existem fora dos quadrados da tela. A força da contração destrava emoções e uma outra fisicalidade para se pensar no corpo em cena. Assim como, em relação a descobertas de fisicalidade, a sensação de ‘quebrar-se’ ao buscar diferentes figuras corporais explorando possibilidades para “metamorfosear-se” em animais, inicialmente gato e tigre. Trata-se de outro exercício que experimentamos toda semana. Bellotto (2019) explica que o exercício é inspirado em Jerzy Grotowski e objetiva buscar a energia do comportamento do animal a partir de movimentos que transformam a anatomia humana. As quebras, como reconfiguração da imagem vertical bípede, criam “inteirezas”, outras possíveis unidades enquanto forma e tensão que, aos poucos, se concretizam da imaginação ao deslocamento e relação espacial.

Tais exercícios que o professor aplica com a turma a partir do Treinamento do Grupo *Troubleyn*, parecem nos reconectar com nossos corpos em cena e em contracenação. Me recordo da ativação de um estado de prontidão e entrega. Corpo ampliado ao ser centralidade no processo e desejar irradiação. “*Inversão, metamorfose e independência dos processos sensíveis do corpo são valorizadas como procedimento*” (BELLOTTO, 2019, p. 142). Nesse estado de brincar com os movimentos do trajeto, valorizando os encontros que atravessam o sujeito-processo, recordo as palavras da autora Paula Braga, em análise da arte contemporânea:

Nise da Silveira certa vez disse que a diferença entre o artista e o louco é que o artista comprou o bilhete de volta. [...] Essa comparação entre os dois, o artista e o louco,

² Como linguagem presente nas experimentações em sala de aula, recorrentemente faz-se referência à nomenclatura dos planos de enquadramento de câmera no audiovisual.

eco a diferença entre duas forças constituintes da criação artística, segundo Friedrich Nietzsche: o dionisíaco e o apolíneo. [...] Creio que esse é o bilhete de volta do artista: trabalhar com a forma apolínea, reorganizando o caos de olhar o mundo sem véus na frente. O artista mergulha no dionisíaco e compra o bilhete de volta acionando as forças apolíneas da plasticidade (BRAGA, 2021, p. 121).

Aqui, a autora está dialogando sobre o lugar psíquico da criação artística, ressaltando o lugar do entre, da loucura não patológica, do estado existencial também como caos, assim como de artes que não procuram tal lugar. Menciono essa passagem, pois me parece, em um primeiro momento, que o treinamento físico do “desnudamento”³ se aproxima da ideia geral das idas ao dionisíaco com atenção ao retorno pela plasticidade do corpo.

1.1.2 Caminhar e atravessar-se

Toda semana realizamos exercícios de caminhada pelo espaço com ativação concreta da imaginação em duplas ações que se opõem bruscamente. Em situações imaginárias: caminhamos em câmera lenta até receber um choque elétrico; caminhamos em gravidade zero até ficar sem oxigênio; caminhamos sobre papel de arroz até o chão incendiar. Há uma pequena preparação nas passagens, com modificação da respiração e tensão muscular, pois a reação precisa ser instantânea e já estamos esperando o comando da inversão na ação. O corpo tenta explodir na expressão, há uma atmosfera atencional de alerta, de abertura aos impulsos do movimento. Me sinto atravessada por partes de mim mesma.

Na falta de ar, ocorre um processo do corpo entendendo a falta. O corpo começa a falhar e cada pequena parte compreende sua fisicalidade nesse processo. Como uma máquina que quebra, como um dispositivo com defeito que possui consciência de cada articulação que falha. No chão que incendeia, há um salto de velocidade. Uma mudança que necessita de força, de vigor. A pele tenta berrar com a explosão de um movimento cuidadoso para um movimento que não possui brecha para o pensar. Explosão como atleta dando a largada... como susto... como...

esforço para não sucumbir.

Seguindo na sensação de explosão, outra experimentação do treinamento. Um comando que deve acionar uma expressão, entre seis emoções, ao extremo - medo – alegria – tristeza – surpresa – aversão – raiva –. Exagero? Sim. Contudo, uma tentativa de desautomatização, permitindo que o corpo encontre em si mesmo aquela emoção. Uma ação viva. Fragmentos de

³ Seguindo a tese do professor orientador *Desnudamento do real: procedimentos cênicos adotados nas criações de Troubleyn e Rimini Protokoll*.

algo que não perece. Que talvez vitalizará a cena em algum ponto ou em alguma curva do processo. Não se trata da validade ou não de interpretações, mas do encontro com vivências presentes em memória corporal. Do encontro com a imaginação também. Do encontro com um corpo que age e se faz visto, literalmente, a força e a gritos, tentando se fazer sentido e provocador.

Provocador. Provocamos uns aos outros em sala de aula. No melhor sentido. É necessário que se desenvolva um ambiente de proposição e reação. Precisamos ser capazes de nos afetar durante a criação. Acredito que a prática flui quando um mobiliza o outro e, só assim, estaremos em um processo criativo coletivo. As energias precisam convergir, divergir e interagir para que somadas cheguem potentes ao espectador, posteriormente. Com isso, iniciando em círculo, realizamos algumas vezes, a exploração de corpos “bufônicos”, lugares do grotesco como momento de deformar-se, ridicularizar-se.

Coloco uma máscara ou tento me despír de todas as minhas próprias?

O corpo busca conforto no desconfortável e estimula os outros já na espera da reação, novamente também provocativa. As primeiras experimentações foram confusas, mas foi aí que começou a aparecer o desprendimento, desapego, entrega ao inusitado e à capacidade de “zoeira”, estado de brincadeira em constante ação e reação, embarcando no jogo proposto.

Desse modo, nos deixamos atravessar, atravessamos os outros e somos atravessados por nós mesmos. Uma parte de si descobrindo outra parte. Transmutando as sensações. Com isso, retorno a refletir sobre o exercício do gato e do tigre. Escrevi sobre como descobri novas unidades enquanto forma e tensão corporal. Além disso, experimentamos a morte do corpo-animal. Animais sendo abatidos. Também a improvisação de imaginar-se comendo um animal, transformando-se, aos poucos, nesse mesmo animal. A imaginação da morte; sobre a morte; fins; decomposições; agonia; aceitação.

O que penso sobre a morte?

O que perpassa a sensação instintiva de sobrevivência?

Sobreviver é sobre esse “atravessar-se”.

No exercício, forçamos a sensação de falência de cada parte do corpo. Ao mesmo tempo em que surge o desejo de seguir vivendo, há um controle muito grande em se perceber nessa ação, não se entregar ao cansaço, não deixar a atenção escapar e não manipular a ação com representações que vem de fora para dentro. A imaginação observa esse corpo que respira diferente, desaba, treme e transforma a ação tentando encontrar a reação de cada célula - para

ser exageradamente enfática -. Nesse rápido processo, um pequeno detalhe é encontrado, como a contração dos dedos das mãos ou a expressão dos olhos, e é intensificado até o desaparecimento da ação. Vencida pelo cansaço, renasço. Ainda estamos aqui. Sobrevivemos.

1.2 MOVIMENTO CORPOSIÇÕES/COMPOSIÇÕES⁴

Seguimos buscando fragmentar-se em coletivo.

Entendendo como me reencontrar em criação.

Todo dia uma nova composição.

Configuração.

“Corposição”

Tentativa de se mover como um único organismo.

Andamento – ritmo – tempo – velocidade.

1.2.1 Do cinza colorimos

Em duplas, realizamos um exercício de pergunta e resposta com movimentos. Criam-se narrativas a partir da escuta ao movimento da colega. Meu corpo tende a propor e precisa responder. Molda-se um tempo-ritmo, dá-se tempo ao tempo. Mas como sair de uma velocidade habitual? Como surpreender quem observa? Como retirar o outro do lugar da passividade? E sair do seu próprio lugar de conforto? Em *O Livro dos Viewpoints*, as autoras chamam o lugar de conforto de cada artista de zona cinzenta: “[...] na qual as coisas duram uma porção de tempo confortável, médio e coerente” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 61). Elas se referem à necessidade de utilizar os exercícios de treinamento para descobrir novas possibilidades e ampliar o domínio expressivo do artista. Nesse sentido, a Técnica dos *Viewpoints* pode sugerir novas escolhas ao movimento do artista, descobrindo em si os extremos de Forma, de Andamento, etc: “Use o treinamento inicial em *Viewpoints* para sair da Zona Cinzenta, onde as coisas são previsíveis, seguras, confortáveis, no-meio-do-caminho” (BOGART; LANDAU, 2017, p.81).

Em determinado momento, consegui vislumbrar na prática como a Técnica dos *Viewpoints* exercita a abertura de novas possibilidades do movimento no tempo e espaço. Um exemplo: temos uma cena em mãos para improvisar a partir daquele texto e suas personagens.

⁴ Reflexões sobre a utilização da Técnica dos *Viewpoints*, de Anne Bogart e Tina Landau, como parte do treinamento realizado em sala de aula. Nesse movimento, os exercícios começam a reunir a turma e abrir passagem para o processo criativo.

Partindo de um simples “ - improvisem! ”, provavelmente, testaríamos o diálogo em determinada espacialização, percebendo como o texto sugere gestos. Com a inclusão de referências aos *Viewpoints*, a improvisação é diferente. As primeiras explorações foram bem confusas, porém, mesmo no início do contato da turma com a proposta, foi possível perceber que a improvisação adquire outro caráter. Continuando o exemplo, em uma das experimentações deveríamos improvisar de forma atenta para que houvesse, pelo menos, duas mudanças de nível do corpo no espaço, duas mudanças de andamento ao alterar a velocidade da ação, um pulo, duas mudanças de direção, um gesto expressivo⁵ e uma pausa. Com isso, foi difícil - no sentido de diferente ao costume - improvisar o texto lido uma única vez com tantas informações em mente. Porém, a criação de dinâmicas já estava implícita. O diálogo já estava recheado de mudanças que sugeriram andamentos e relações espaciais no palco. Tanto que algumas das primeiras experimentações permaneceram como proposta para a cena.

As primeiras explorações com o *Viewpoint Topografia*⁶ também rascunharam e permaneceram como desenho de algumas cenas. Relembro o exercício realizado de “trabalho na raia⁷”: Imaginando-se em um espaço como nas raias das piscinas de natação, nos locomovemos para frente e para trás com determinadas indicações e restrições nas possibilidades de movimentos. O *Viewpoint* que se sobressaiu como percepção do exercício foi o da Resposta Cinestésica⁸. Havia relações entre todos os corpos e reações grupais aos movimentos de cada um. Criou-se um jogo e surgiram movimentos com intenções. A partir da mesma proposta, após a leitura da primeira cena entre as personagens Capitão Man e Leon da dramaturgia “*Os mamutes*”, nos separamos em duplas e improvisamos a cena mantendo os princípios estabelecidos da Resposta Cinestésica e da Topografia. Ressaltou-se a ocupação do espaço durante a improvisação, sugerindo imagens potentes na relação de proximidade e distância entre as personagens, as quais permaneceram no desenho da cena em questão.

Ao realizar exercícios derivados da Técnica dos *Viewpoints*, começamos a incluir no trabalho as primeiras leituras da peça e improvisações de cenas. Havia certa entrega ao impensado a partir do contato com os estereótipos e características de cada personagem que nos

⁵ “Expressa um estado interno, uma menção, um desejo, uma ideia ou um valor. É abstrato e simbólico, em vez de representacional” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 28).

⁶ “A paisagem, o padrão de chão, o desenho que criamos ao nos movermos pelo espaço”. (BOGART; LANDAU, 2017, p. 30)

⁷ Apresentado na página 90 de *O livro dos viewpoints*.

⁸ “Uma reação espontânea ao movimento que ocorre fora de você; o timing no qual você responde aos eventos externos de movimento ou som; o movimento impulsivo que ocorre a partir do estímulo dos sentidos”. (BOGART; LANDAU, 2017, p. 27)

relacionamos. Unindo a escolha de incluir coreografias, danças e cantorias às práticas do treinamento do “desnudamento”, moldava-se um ambiente de desinibição e brincadeira. Imaginei a “pororoca” em cena, profusão de imagens e cores. Nisso, o *Viewpoints* vinha, aparentemente, como organização. A Técnica iluminava uma possibilidade de composição dos corpos no palco, tendo em vista um elenco bastante diverso e uma peça com muitos personagens e elementos. A “bagunça” poderia ser planejada e composta visualmente.

1.2.2 Personagens com “pontos de vista”

Logo no início do processo, após as primeiras leituras do texto e improvisações de algumas cenas, o professor definiu quais personagens cada pessoa do elenco interpretaria. Nisso, começamos a explorar determinados *Viewpoints* em determinadas cenas. Sobre as personagens escolhidas para minha interpretação, durante um mês, o processo girou em torno da personagem Capitão Man até a criação abranger também a personagem Shiva Moon, tendo em vista que acompanhamos a sequência da dramaturgia. No próximo movimento, ou subcapítulo, me aproximarei mais dos aspectos dramaturgicos, agora a intenção é enfatizar o ponto de partida da criação do espetáculo sendo as experimentações com alguns *Viewpoints* a fim de encontrar os corpos e narrativas das figuras do texto.

A partir do exercício “Padrão de chão - história de vida”⁹, referente ao *Viewpoint* Topografia, experimentamos a criação de padrões de chão imaginando uma jornada do nascimento à morte das personagens. As ações desenvolvidas buscavam expressar as características principais até então percebidas do Capitão Man. Elas variaram entre a execução de exercícios físicos mal feitos propositalmente, poses com arma imaginária e intimidações, a exibição de músculos, o esbanjar de amor próprio se olhando no espelho e, em maior relação com um padrão de chão, uma corrida na direção contrária enquanto fuga e covardia. A partir disso, definimos um deslocamento em diagonal do fundo à frente para compor gestos expressivos e/ou cotidianos para a personagem. Percebi meus gestos como em um cruzamento de cotidiano e expressivo e, ao assistir a filmagem do exercício, notei qualidades corporais que cabiam à personagem e que já começavam a definir uma corporeidade expressando minha relação subjetiva para com as características apresentadas dramaturgicamente. A maioria dos gestos foram utilizados na construção da cena quando propus encontrar falas do texto para cada gesto.

A segunda personagem que interpreto no espetáculo também começou a se desenvolver

⁹ Apresentado na página 78 de *O livro dos viewpoints*.

a partir de experimentações com a Técnica de *Viewpoints*. Com o exercício “Elementos de um retrato da personagem”¹⁰, respondemos a questões sobre a personagem com afirmações que estão no texto ou não e depois geramos movimentos com uma série de referências a determinados *Viewpoints*. Assim como com o Capitão Man, essas primeiras percepções e a criação das movimentações moldaram a personagem e foram o ponto de partida para a cena. Seguindo as anotações registradas no diário:

- **Meu nome é** Shiva Moon. **Tenho 40 anos. Sou do RS,**
- **Minha profissão é** apresentadora de programa infantil.
- **Cinco fatos que eu sei do texto são:** É a garota propaganda da *Mamutes Food*; Rainha/dona da corporação; “Cheiradora”; Tem vontade de lançar uma linha de mini-hambúrgueres; Trata os filhos como ‘cachorros’.
- **Cinco coisas que eu sinto são:** Odeio crianças; Me sinto velha e abandonada; Me considero superior aos outros; Tenho enjoos; Tenho dor de cabeça.
- **Uma ação que desempenho na cena é:** Divulgar/vender.
- **Uma fala importante:** Não deixem de consumir o saboroso sanduíche de mamutes!
- **Meu maior medo:** Ser substituída.
- **Meu maior desejo:** Não precisar agradecer às crianças.
- **Hábitos estranhos:** Falar sozinha no espelho; Revirar os olhos; Fungar; Se cutucar.
- **Meus gostos incluem:** Bilionários; Hambúrguer; Aparecer na TV.
- **Minhas aversões incluem:** Crianças; Veganos; Pobres; Mamutes vivos.
- **Movimentações - Uma ação com andamento que expresse a personagem:** De costas, se vira rapidamente, pega droga do sutiã, faz carreira, cheira atrapalhada com os cabelos, se vira novamente e corre até a parede. **Um padrão de chão que expresse a personagem:** Diagonal desfilando, retorno com giros confusos em zigue-zague. **Três gestos cotidianos:** Cacoete nariz; Brincadeira com chaveirinho; Mostrando “as curvas”. **Três gestos expressivos:** Grito ao se enxergar no espelho; Bater cabelo.

Outro relato importante acerca do desenvolvimento dessas personagens com “pontos de vista”, se refere ao *Viewpoint* Forma¹¹. Em alguns encontros, iniciamos a prática realizando caminhadas pelo espaço permitindo que diferentes partes do corpo guiassem a movimentação. Seguido por movimentar o corpo em formas arredondadas, retas ou ambas. Além de ser um exercício potente de aquecimento corporal, possibilita a identificação de modos diversos de

¹⁰ Ou *Hot seat*, apresentado na página 154 de *O livro dos viewpoints*.

¹¹ “[...] o contorno ou desenho que o corpo (ou os corpos) faz no espaço. [...] No treinamento em Viewpoints, nós criamos formas que são redondas, formas que são angulares, formas que são uma mistura dessas duas” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 27-28).

caminhar e desenhar o movimento no espaço, se relacionando com corporeidades das personagens. Tal experimentação com a Forma auxilia na diferenciação das personagens e, no meu caso, fica clara a escolha por trabalhar majoritariamente com formas redondas para Shiva Moon, com braços e pernas guiando os percursos e angulares para Capitão Man, com o peito e a cabeça imponentes à frente conduzindo as caminhadas.

1.3 MOVIMENTO CORPO-FICÇÃO¹²

Reconhecimento de si.

Agora como habitante de uma história.

Habitante passageiro.

Entendendo que de tudo que passa, tanto mais fica.

Permitir ao corpo o encontro com corporeidades específicas.

Corpos - agora já nos lembramos - que existem.

Possuem em sua união uma especificidade.

Que narrativas o corpo começa a propor à dramaturgia?

Trazer vida à ficção a percebendo na realidade.

Este sim é um movimento.

1.3.1 Os mamutes estão entre nós

Exponho a seguir um breve resumo da obra estudada para montagem cênica:

Os Mamutes, de Jô Bilac, apresenta uma história de absurdos narrada por Isadora Faca No Peito, uma criança que brinca com sua sinistra imaginação. No desenrolar da narrativa, surgem diversas personagens que dialogam com estereótipos e com o imaginário brasileiro ao cruzarem o caminho do protagonista Leon, um jovem à procura de um emprego na multinacional *Mamutes Food*, empresa de fast-food famosa por seus hambúrgueres de carne de mamute – uma pessoa sem valor –. Para isso, o jovem precisa abater seu primeiro mamute, ignorando seus princípios e tornando-se um assassino. Durante a trajetória, tal dilema o assombra e o transforma enquanto se depara com relações e personagens conflituosas que apresentam uma sociedade doente movida pelo lucro e pela violência.

¹² Nesse movimento, a narrativa da peça escolhida para o espetáculo começa a fazer parte mais profundamente da prática dos exercícios. São reflexões dramáticas que partem do encontro do corpo com as personagens.

Na peça, as cenas, personagens e acontecimentos podem ser metaforizados em relação a questões ávidas por discussão na atualidade que se transformam em temáticas satíricas, exageros irônicos, críticas sociopolíticas. O leitor começa a compor relações entre as personagens e algumas celebridades e figuras públicas, até se perceber como parte de uma distopia não tão distópica assim. Meu trabalho se refere às duas personagens descritas abaixo.

A personagem Capitão Man, mescla o imaginário dos super-heróis, como a figura do Capitão América, com a performance exagerada de figuras militares e com o perfil popular do “*coach* de masculinidade”. Assim, ironiza e ridiculariza egos conservadores e misóginos. A personagem se apresenta como um mestre para Leon, se responsabilizando por ensinar, principalmente, como o protagonista deve caçar os mamutes e acaba demonstrando que qualquer cidadão comum pode ser morto como qualquer outro pode assassinar. Nisso, Capitão Man acompanha a trajetória de Leon, enquanto ele vai se encontrando com outras figuras, até o momento em que o abandona - foge quando a situação parece complicar - e retorna já demonstrando uma outra face de covardia, mas, principalmente, de manipulação.

A última personagem a aparecer em cena é Shiva Moon, uma clara referência ao fenômeno das apresentadoras de programas infantis popularizadas, especialmente, nos anos 90. Aqui, o exagero do estereótipo traz à tona questões como o apelo midiático e a publicidade infantil, a influência comportamental no imaginário popular exercida pelas “estrelas”/“rainhas” e a erotização e objetificação do corpo feminino como necessários para a presença protagonista de mulheres na televisão. Na peça, Shiva Moon se mostra como a dona da empresa, enfrentando crises existenciais e vícios. Em frente às câmeras é o amado rosto da *Mamutes Food*, a celebridade responsável por popularizar os sanduíches através do marketing infantil. A personagem é inspirada na Rainha de Copas, da história da Alice no País das Maravilhas, possuindo uma personalidade “estrelar” de superioridade e o gosto por “cortar cabeças”.

1.3.2 Man e Moon em mim

Durante algumas semanas no início do processo, dispomos de pelo menos uma hora por semana para reler a dramaturgia com tempo para discutir impressões e analisar as relações entre as personagens. Comecei a reparar em pontos sutis e sugestivos do texto que poderiam ser responsáveis por gerar ideias sobre as personagens e concepções para a montagem. Principalmente, nas cenas de Capitão Man com Leon. No primeiro diálogo, as personagens demonstram que já se conheciam de algum modo. Frases como: “Pensei que não tivéssemos segredos”; “Já falamos muito sobre o assunto”. Porém, esse relacionamento anterior nunca é explicitado, assim como a relação com a *Mamutes Food* também não. Além disso, percebemos

o teor das provocações e da manipulação do Capitão, ao comentar questões pessoais e específicas da personagem, como a relação de Leon com a sua avó. Logo, em alguns momentos, as falas do Capitão parecem corresponder a "vozes da consciência" de Leon; o diabinho no ombro; um amigo imaginário; aquele em quem Leon se espelha; a força motivacional - contraditória - que o faz se sentir junto a um guarda-costas.

Um exercício que repetimos algumas vezes, mesmo que de forma rápida, foi o de responder a perguntas do professor e dos colegas, imaginando como o personagem responderia. Ressaltei as "palavras de personalidade": narcisista, egocêntrico e exibido. Outro destaque é a mudança no arco da personagem, quando o Capitão abandona Leon, expondo a covardia e, mais ainda, a capacidade de persuasão. A personagem foi definida mais concretamente somente no final do processo com a necessidade de decidir os figurinos. Afinal, havia várias referências e possibilidades para a criação a partir do texto, mas também, a partir do que víamos no decorrer do ano de acontecimentos, imagens, figuras e personalidades tanto fictícias quanto reais.

Além da decisão a partir das referências, precisei entender como as diferentes possibilidades eram transpostas à cena pelo meu corpo-voz e o que cada uma transmitia. Afinal, minha imagem corporal já não conversava com a proposta inicial das rubricas da dramaturgia, então precisamos decidir levando em consideração o viés cômico, as críticas próprias das falas machistas da personagem, o que fazia mais sentido com a montagem e o que meu trabalho de atriz conseguia entregar. Uma sátira ao "Capitão do Exército" tentando manter uma voz grave, todas as falas como no texto e a referência masculina? Um policial de má índole e a favor do armamentismo? Um super-herói com inspirações no Capitão América da *Marvel Comics* e no Capitão Pátria da série de televisão *The Boys*? Uma figura "metrossexual", "fitness" e "bodybuilder"? Alguém que inspira sendo um mestre no qual Leon se espelha? Uma figura da imaginação de Leon que surge quando ele está confuso e precisando de ajuda, assim como o Gato Risonho em Alice no País das Maravilhas? Uma Capitã do Exército também com posturas machistas e falas conservadoras?

A partir de todas essas questões, fez-se uma grande mistura possível. Assim, a aparição do Capitão Man se dá com poses fisiculturistas e de super-herói, seguidas pelo diálogo com teor de "falas de *coach*" e, entre a exibição e manipulação, trajo a farda do exército, portando um revólver de pressão com ações que satirizam figuras conhecidas. A cena na qual sentíamos que a personagem se perdia e que, por conta das falas do texto, as ações e características ficavam confusas, se tratava do conflito com o casal apaixonado Jerry e Wendy. Na cena, o Capitão ameaça o casal de morte, como forma de mostrar e ensinar ao Leon o quão fácil é reconhecer os mamutes e caçá-los.

Sobre isso, em movimento no diário, refleti diversas vezes: Tais questões que se confundem mais na cena com Jerry e Wendy parecem se apresentar por conta da indefinição quanto a quem a personagem realmente é. Trata-se de uma mistura de estereótipos na qual ainda não consegui encontrar o eixo. Ou será que é o texto que me confunde e cada vez que tentei fazer alterações ou encontrar espaço pela mudança na ação, as ideias foram podadas? Me parece que a agressividade e a relação com a arma precisam estar inseridas no contexto de superioridade e manipulação. Como alguém em posição de poder, extremamente convicto de que sua ação é a correta. A imagem que me vem à cabeça sempre é a de policiais que abusam da autoridade e portando armas acreditam que “a lei está do seu lado” - como diz em uma fala do texto -. Mas, existe um desespero nas ameaças que parece não casar com a cena e com a personagem.

No final do processo, com a definição do figurino, do aspecto cômico e do jogo com os colegas, reencontrei um espaço de criação para entender a personagem nesse momento. Me pareceu necessário olhar para a comicidade das falas, brincando com as palavras e debochando da personagem como crítica à referência de abuso da autoridade. Havia também um espaço para jogar com a resposta do público, aproveitando a situação de “ensinamento” ao Leon.

Quanto à Shiva Moon, meu trabalho como atriz foi testado - no melhor dos sentidos - a todo momento. Não tiveram conflitos em relação a como interpretar a personagem descrita na dramaturgia, da mesma forma que com a anterior. Porém, as diversas nuances que a personagem assume enquanto monologa é um exercício gigantesco para o trabalho de interpretação.

Como encontrar os diferentes ritmos...

Controlar a respiração, definir pausas e jogar com as possibilidades vocais...

Manter a consciência corporal para justamente interpretar o descontrole da cena...

E ainda...

Como trabalhar com mudanças da atuação que inicia na relação com a câmera, depois faz triangulação com o público, dialoga com a voz do telefone, fala consigo mesma viajando em camadas interiores de loucura e por fim se atenta aos parceiros de cena?

Adaptação; Atenção; Entrega; Autoconhecimento.

Adaptação quando os primeiros testes de figurino começaram a acontecer. Ao utilizar uma bota de salto alto para a Shiva, pela primeira vez, as improvisações iniciais já foram transformadas. Há uma necessidade de adequação ao caminhar e ao dançar, além do exercício de se acostumar com a nova modulação ao movimento. Mas também se produzem novas possibilidades, como o tique de bater o salto no chão em ligeiros pulos que simboliza a agitação característica da personagem e a relação com seu público infantil.

Atenção e entrega na primeira experimentação da cena final. Precisávamos escrever impressões sobre a cena ou personagem. relatei: Shiva como também apenas mais um pedaço de carne, enfatizando a crítica da peça quanto às grandes corporações e o lucro acima de tudo; há um Q de vingança, onde na verdade se expressa um ciclo de violência; a loucura da personagem enfatiza um desespero, necessidade de permanecer se sentindo superior ao mesmo tempo em que também se percebe como descartável. Após se atentar totalmente às possibilidades narrativas, a criação cênica resultou em melhores delineamentos. Conseguimos enxergar a estrutura conquistando um fluxo próprio do jogo. Treinei mais variações e mudanças de intenções na fala e esse “controle descontrolado” de novo se mostrou o desafio da personagem: se preocupar com cada palavra sem mostrar preocupação. Precisei entender esse cuidado com a fala em monólogos, mesmo entre berros e desespero.

Autoconhecimento para sentir a personagem corporalmente em uma unidade. No monólogo da Shiva precisei definir e ensaiar cada pequena intenção para, principalmente, entender o processo da voz e da criação de dinâmicas. Afinal, trata-se de cena com falas e mais falas que não respiram, pausam ou cessam, pelo contrário. Sentia como necessária a percepção de cada parte do meu corpo, desenvolvendo os pequenos detalhes e mudanças no tom da cena, para não manter a personagem em eterna estridência e para controlar os tiques e cacoetes.

Aos trancos e barrancos, tentei trabalhar o ritmo e preenchimento da cena pois, pela primeira vez, em um espetáculo longo com profusão de personagens, visualidades e metamorfoses imagéticas, o palco precisa ser inundado por um só corpo com ondas de loucura e drama que objetivam criar comicidade e, ao mesmo tempo, convencer o espectador = verdade cênica. Ressalto, é um jogo muito intenso de percepção interna do meu corpo e sua capacidade para estabelecer uma relação com o público do movimento pequeno ao exagerado; na simplicidade de um corpo que entra em crise, em falência, em exposição de fragilidade e dores que deformam a beleza da plasticidade. Contudo, tive que cortar várias frases para o ritmo do espetáculo não decair tanto, tendo em vista que a cena destoa da profusão imagética e de contracenação do restante do espetáculo.

1.3.3 Mover-se provoca ruídos¹³

Estando no final do mês de maio, as improvisações começam a “rolar” mais durante as práticas da turma. Algumas questões também começam a preocupar, mas acredito que por ainda não termos encontrado como fluir realmente como um coletivo. Trata-se de uma sensação que

¹³ Breves inquietudes transcritas dos diários que parecem caber por aqui. Opto por manter o tempo presente daquele momento.

parece ser geral, de que ainda estamos nos organizando para engajar um semestre presencial que, na verdade, já está na metade. Contudo, começam a aparecer os primeiros rascunhos dos desenhos de cena.

Permanece a sensação de que o tempo está voando como nunca antes e que estamos perdidos, em solidões, em negações.... Percebo que começo a levar problemas externos à sala de ensaio, afinal, por mais que haja a condição efêmera, revitalizadora e catártica do teatro, a vida lá fora não para e, também como nunca antes, assusta. Nesse momento o que mais gostaria e sinto que preciso é de espaço e tempo para experimentações e ensaios permeados pelo brincar, jogar, se soltar como contrário a uma prática de marcações mais duras e frias.

Acredito que esteja se refletindo em nossos corpos as crises da época, esgotamento, ansiedade, desesperança, atenção fragmentada, falta de vitalidade... e diante de sofrimentos psíquicos que nos acometem, há poucas frestas, desvios possíveis. Relaciono essas sensações e percepções pós-pandemia com Byung-Chul Han, ao argumentar que “A virtualização e a digitalização estão levando cada vez mais ao desaparecimento da realidade que nos oferece resistência. O sujeito do desempenho pós-moderno, que dispõe de uma quantidade exagerada de opções, não é capaz de estabelecer ligações intensas” (HAN, 2017, p. 92). Além de lidar com tais inquietações no cotidiano, parece que ao trabalho de atriz necessita-se despender ainda mais força para perceber esse corpo, o que o controla, como ir em movimento contrário ou se aprofundar, ao mesmo tempo em que não se negligencia os processos difíceis que refletem a contemporaneidade e consequências dos anos pandêmicos.

É sobre tentar encontrar o contentamento - sem buscar e buscar eternamente - da passagem de David Lynch¹⁴ lida hoje, e depois agarrá-lo como potência do aqui e agora. Como artistas transmutam processos dolorosos da vida? Como subvertem? Como compreendem o que precisa ser expressado ou até expurgado? Como se entendem e se conhecem em arte enquanto pensam nas necessidades mais amplas do projeto que estão inseridas? Por agora, me parece admirável permanecer em inquietude, em tentativa de reconhecimentos e adaptações, em renascimentos. Parece libertador manter cada movimento do corpo também na ponta dos dedos. Desabar em escrita, pois a confusão é processo. Processo é movimento. E mover-se provoca ruídos.

¹⁴ Durante o início do processo em sala de aula, antes de realizarmos breves meditações, líamos trechos do livro “*Em águas profundas: criatividade e meditação*”, do cineasta David Lynch.

2.4 MOVIMENTO CORPO-TECNOLOGIA¹⁵

Compreender a junção de três partes: arte-corpo-tecnologia.

Ao se entender na arte...

percepções diárias e confusas validadas pelo contexto social e artístico.

No corpo...

a vivência de tudo e de tanto como centralidade no trabalho da atriz.

Na tecnologia...

tais percepções e corpos sob um mesmo prisma.

Ou sob uma mesma lente de câmera.

É realidade global a inquietação quanto a essa associação: corpo e tecnologia. Discute-se de forma abrangente os prós e os contras. De acordo com Nunes (2010, p. 83), “[...] cada época tem as máquinas que refletem diretamente um pensamento inerente. [...] A função da arte é se apropriar de cada uma das novas técnicas, estabelecendo uma nova lógica que reverbera diretamente na própria sociedade que concebe sua máquina”. Nas primeiras páginas deste grande movimento, refletindo sobre as práticas iniciais em sala de aula, faço referência à crise da sensibilidade do corpo ocidental. Nessa perspectiva, retomo um texto que se fez movimento e referencial ao se relacionar com ideias que me circundavam no início do processo. Toja e Correa (2019) argumentam que nossos corpos repetem padrões devido ao controle por modelos hegemônicos e vão se “embrutecendo” ao negar as ações do sentir. Assim, “Respondendo aos comandos maquínicos de diferentes microestruturas de poder, os corpos, na contemporaneidade, buscam caminhos performáticos para exacerbar o contido e para o reconhecimento da potência do próprio corpo” (TOJA; CORREA, 2019, [p. 01]). Com isso, os autores pensam sobre o tecnológico em nossos corpos e as mediações em arte:

Os corpos nas suas especificidades são o arcabouço material e mental que permitem o desenvolvimento das diversas tecnologias que habitam nossos cotidianos. Mas as mesmas só são desenvolvidas porque os próprios limites do corpo são ultrapassados a cada relação ou inovação com determinada tecnologia. [...] essa relação desenvolve este caráter simbiótico, onde o ser humano cria uma relação de dependência e necessidade de tecnologias mecânicas, digitais ou analógicas. O corpo se torna um refém das estruturas sociais, mas o próprio corpo que é tecnologia pode romper com as amarras que nos subjugam, e a arte, ela é uma potente tecnologia sensorial que nos atravessa e nos permite sintonizar nossos corpos como corpos vivos e plenos, mesmo fazendo uso dos outros artefatos tecnológicos. (TOJA; CORREA, 2019, p. 14 - 15).

¹⁵ Os diários se voltam à união “arte-corpo-tecnologia”, no momento em que realizamos as primeiras experimentações com os dispositivos audiovisuais nos encontros do projeto de pesquisa “*Poéticas tecnológicas e o trabalho criativo do performer: um estudo experimental sobre a produção e utilização da imagem e do som no espaço cênico*”.

2.4.1 Experimentações com o vídeo em cena

Trago a introdução anterior, pois propus uma pesquisa que mantivesse a valorização do corpo como eixo do qual se criam novas perspectivas ou “[...] como lugar principal da comunicação dramática com o espectador” (PICON-VALLIN, 2010, p. 73). Lúcia Santaella explicita como o corpo tende a ser um problema focal na área de Teatro e Tecnologia:

Além de onipresente, no decorrer do século 20 até hoje, o corpo foi deixando de ser uma representação, um mero conteúdo das artes, para ir se tornando cada vez mais uma questão, [...] É o corpo como algo vivo, na sua vulnerabilidade, seu estar no mundo, suas transfigurações, que passou a ser interrogado. Quer os artistas estivessem trabalhando ou não com dispositivos tecnológicos, o corpo foi se tornando objeto nuclear das artes porque as mutações pelas quais o corpo vem passando produzem inquietações que se incorporam ao imaginário cultural. (SANTAELLA, 2014, p. 18).

A tecnologia, então, é mais um meio expressivo ao ampliar pensamentos referentes ao trabalho de atriz para a relação com as tecnologias de imagem e som. Assim, no decorrer do ano, os diários de atriz também foram locais de registro sobre as atividades do projeto de pesquisa “*Poéticas tecnológicas e o trabalho criativo do performer*”. Nisso, o projeto foi o principal laboratório de experimentação do “movimento corpo-tecnologia”, entendendo que:

A cena pode estar fragmentada por telas e superfícies, determinando os espaços de projeção que tornam visível o invisível. [...] Na medida em que todo objeto presente sobre o palco modifica o espaço e o tempo cênico, o ator deve saber representar com esses novos objetos e acessórios ou instrumentos de representação que são as câmeras e as imagens, os microfones e os sons, que podem acentuar o realismo, ou levar à ilusão, destacar o objetivo, ou mergulhar no subjetivo. (PICON-VALLIN, 2010, p. 72 - 73).

Nesse sentido, há uma prática necessária ao trabalho da atriz para compreender os possíveis confrontos que seu corpo encontra com os processos de produção de imagens e no jogo intermedial que é estabelecido. Com isso apontado, começo a recuperar os registros separando por “encontros”, sem necessariamente corresponder à cronologia exata e apontar todos os exercícios trabalhados. Utilizo fotografias com o uso de imagem dos colegas e direitos autorais previamente autorizados.

1º encontro: Aprendemos o básico relacionado à montagem dos dispositivos: projetor, tela de projeção, microfone e caixa de som. Com o exercício “Identidade” começamos a abrir um leque de novas possibilidades cênicas na nossa criação. Nele, tivemos dez minutos para gravar um vídeo de um minuto, individualmente, com a temática identidade. Depois, com a projeção do seu vídeo, cada um deveria improvisar relações com sua própria imagem, tendo em cena agora, como no meu caso, o vídeo pré-gravado, meu corpo, microfone e cadeira e a projeção da minha sombra sobre a tela. Pensei... Ok, eu, espelho, reflexos, tenho microfone, tenho sombra, cadeira no vídeo, cadeira no palco, eu olhando para mim mesma no palco, no

vídeo, no espelho, identidade. Joguei com a própria “autoespectação”, repetindo palavras de destaque que surgiam no momento em uma narração com dúvidas e opiniões. O que é essa identidade que busco aqui e agora, no espelho ou na arte? Ver a sua imagem ampliada e interagir com ela é algo muito diferente. O corpo é tensionado e levado para outras questões. Nesse sentido, surgem referências do teatro autobiográfico. *Veja as fotografias 1 e 2:*

Fotografia 1 – Exercício identidade 1



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha.

Fotografia 2 – Exercício identidade 2



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha.

2º encontro: Entendemos a capacidade de produzir e revelar novas perspectivas ao público. Podemos ampliar o corpo, colocando em *close up* aquilo que não seria possível enxergar do corpo do ator à distância. Podemos gerar outros significados cênicos com a multiplicação da imagem ao direcionar a câmera ao corpo e à tela de projeção, com o efeito *mise en abyme*. *Veja as fotografias 3 e 4.* Percebo que para trabalhar com a proposta de projeção da câmera ao vivo, acrescentamos possibilidades, mas também retiramos outras. Nesse exemplo, o corpo precisa ficar mais estático para facilitar a produção do efeito da multiplicação e a nitidez da imagem durante o *zoom* no rosto. Há uma mudança na interpretação para a câmera podendo, e às vezes necessitando, reduzir a amplitude de movimentos e das expressões, assim como valorizar mais os pequenos detalhes.

Fotografia 3 – *Mise en abyme e close up*

Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha.

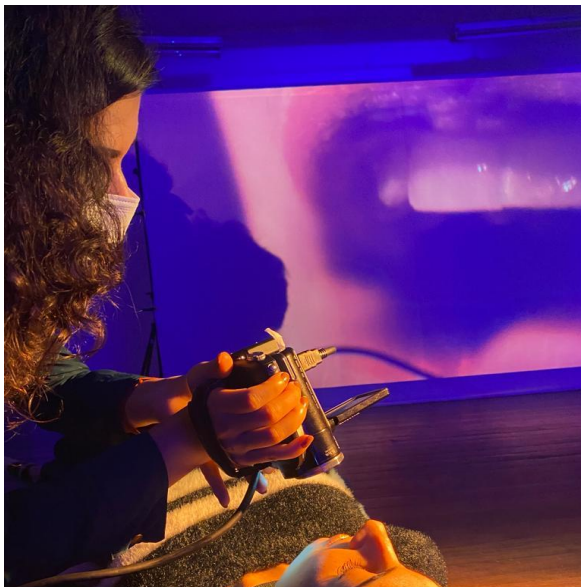
Fotografia 4 – Exercício de multiplicação



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha

3º encontro: Pensando mais na peça durante os encontros do projeto de pesquisa, após exercícios e improvisações com os dispositivos audiovisuais, levamos para o restante da turma as ideias de inclusão dos recursos em determinadas cenas. Neste encontro, entendemos os planos cinematográficos e exercitamos a percepção de enquadramentos pelo espaço e com os corpos dos colegas utilizando molduras de quadros. Retomamos a prática com a câmera ao vivo, colocando os corpos em *plano detalhe* e testando a multiplicação da imagem com foco em cenas das personagens Squel e Isadora. *Veja as fotografias 5 e 6:*

Fotografia 5 – Epílogo da Isadora



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha e Viviane Maxwell.

Fotografia 6 – A morte de Squel



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha e Marielle Siqueira.

4º encontro: Percepção da organização dos corpos no espaço. Pensando que as atrizes assumem um lugar performático ao manusear os dispositivos audiovisuais em cena, começamos a logística necessária em relação a ordenação de cenas para decidir como e quem poderia se responsabilizar performaticamente pela criação do vídeo ao vivo. Conseguimos trabalhar apenas alguns momentos, devido a necessidade de composição não só das imagens projetadas, mas também da dança entre todos os corpos que estão no palco se relacionando com os dispositivos audiovisuais. *Veja as fotografias 7 e 8:*

Fotografia 7 – Performers na morte de Jerry



Fonte: Acervo da turma.

Na imagem: Daniela Cunha, Guilherme Lumertz, Tainara Ferraz e Viviane Maxwell.

Fotografia 8 – Performers no programa da Shiva



Fonte: Acervo da turma.

Na imagem: Daniela Cunha, Guilherme Lumertz e Viviane Maxwell.

5º encontro: Continuando a relação com as cenas da peça, testamos os momentos de utilização do jogo de sombras, possibilitado pela tela de projeção disposta no palco, com a personagem Capitão Man. Levando em consideração as reflexões sobre as possibilidades de ser da personagem, inclusive como sendo a imaginação de inspiração heróica do Leon, acreditamos no jogo entre a penumbra e a sombra para gerar tais sentidos a essa figura. Assim, dissipam-se as expressões e a presença em sua completude, mantendo a silhueta do corpo ao fundo da cena.

Com o vídeo e a projeção, seguimos o encontro realizando outros exercícios, como a tentativa de criar um duplo do ator no palco. *Veja a fotografia 9:*

Fotografia 9 – A imagem e seu duplo



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha e Guilherme Lumertz.

6º encontro: Exercício de explorar diferentes espaços da Universidade, realizando filmagens coletivas de um minuto, seguindo algumas instruções: Um vídeo deveria ser produzido utilizando a câmera estática e a interação dos corpos com a arquitetura de determinado ambiente; o outro mantendo a câmera em *plano sequência* e a passando de mão em mão. Após a filmagem de alguns vídeos para cada instrução, selecionamos dois de cada para serem projetados enquanto interagíamos com essas imagens. Ao perceber os corpos em movimento, criaram-se vetores para todas as direções no espaço. Um jogo de linhas de força entre a imagem virtual e a imagem real. *Veja a fotografia 10:*

Fotografia 10 – Exercício com vídeo pré-gravado



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha, Marielle Siqueira e Viviane Maxwell.

7º encontro: Retomamos o pensamento da dança dos corpos das performers ao manusear os aparatos tecnológicos em cena. Ensaaiando a cena da morte da personagem Squel, configuramos uma relação entre quem direciona a câmera e o refletor ao entender a participação dos corpos e máquinas como integrantes da cena. Esses corpos-máquinas em alguns momentos são iluminados ficando em destaque, outras vezes tem suas sombras refletidas na tela e ainda podem vir a transformar a percepção do corpo da atriz através da interação e produção de dinâmica. *Veja as fotografias 11 e 12:*

Fotografia 11 – Performers na morte de Squel 1



Fonte: Acervo da turma.

Na imagem: Daniela Cunha, Marielle Siqueira e Viviane Maxwell.

Fotografia 12 – Performers na morte de Squel 2



Fonte: Acervo da turma.

Na imagem: Daniela Cunha, Marielle Siqueira e Viviane Maxwell.

8º encontro: O professor testou e nos apresentou alguns efeitos possíveis à imagem projetada com câmera ao vivo, através do *Isadora*, um software de manipulação de vídeo em tempo real. Alguns efeitos parecem funcionar para potencializar as intenções da cena, mas seus usos precisam ser bastante praticados, para justamente somarem ao sentido da cena. Foi escolhido para a montagem, um efeito que borra a silhueta e ilumina a imagem para o momento em que se multiplica o braço da personagem Squel na projeção, como uma despedida em sua dança fúnebre e onírica; a mão perde a fisicalidade humana e é instaurada uma nova poética. Também um efeito que altera cores e saturações auxiliando na “demonização” do rosto de Shiva Moon quando começam a aparecer traços de sua personalidade delirante. *Veja as fotografias 13 e 14:*

Fotografia 13 – Efeito *Motion Blur*

Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha, Marielle Siqueira
e Viviane Maxwell.

Fotografia 14 – Efeitos *Negative* e *Colorizer*

Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha.

2.4.2 Percepções intermediais

Segundo Picon-Vallin (2010), no início do século XXI, o ator parece desaparecer diante de fenômenos como os reality shows e das possibilidades de substituição tecnológicas. Mas, com isso, retorna a ideia do “super-ator” mestre de seu “corpo-instrumento” e, agora também das tecnologias de imagem e som como novos instrumentos de trabalho, somando qualidades ao seu corpo. De acordo com Coelho (2017), a cada surgimento de uma nova mídia houve uma reação inovadora no campo teatral e, nos últimos tempos, “[...] as tecnologias digitais e de informação favoreceram a proliferação de novas práticas artísticas híbridas e de mídias.” (COELHO, 2017, p. 69). E complementando, “A tecnologia surge para o teatro como mais um recurso de composição de imagens. [...] A potência do arranjo cênico está justamente na sua capacidade de produzir imagens.” (ISAACSSON, 2012, p. 89). Com essas considerações, entende-se:

Atualmente, a cena é este lugar único onde estão postos o espectador e o ator diante de múltiplas imagens-representações que os circundam na vida cotidiana, de toda paleta de seus duplos tecnológicos, fotográficos, fílmicos, videográficos, clones virtuais ou marionetes eletrônicas. Ela é, sem dúvida, hoje, um dos raros espaços, ao mesmo tempo, experimentais e lúdicos onde se pensa as mutações tecnológicas em presença dos corpos vivos, aqueles dos atores e dos espectadores. (PICON-VALLIN, 2010, p. 72).

Nesse espaço para se pensar as mudanças tecnológicas em relação aos corpos, vemos o entrelaçar de mídias, a intermedialidade. Seguindo a concepção adotada por Monteiro (2014), a partir de outros pesquisadores, intermedialidade se refere aos cruzamentos promovidos pelos atores entre meios de comunicação, entre intermediação e teatralidade. Isaacsson (2012)

argumenta que esse termo vem ganhando variadas acepções em diferentes áreas e ressalta que o teatro sempre foi multimídia. Segundo a autora, é Jürgen Müller quem abre novas discussões nas artes da cena pensando na convergência e interação de mídias. Assim, trata-se de:

Um lugar cuja natureza encontra-se determinada pelo movimento de articulação entre as mídias, pela dinâmica de interação estabelecida. É dentro desse entendimento que parece pertinente pensar a cena contemporânea em sua interação com recursos tecnológicos de captura e reprodução de imagem. (ISAACSSON, 2012, p. 93-94).

Analisando efeitos intermediais da utilização do vídeo no teatro, Isaacsson (2012) identifica quatro “modalidades operacionais” que se repetem: sintética, amplificadora, dialógica e de atrito. Seguindo a identificação da autora, a modalidade sintética trata de uma imagem híbrida ao ser composta pelo elemento virtual incrustado no real ou o contrário e tal efeito de sobreposição somente se efetiva na visão do espectador. Na modalidade amplificadora, “A imagem virtual torna-se uma espécie de microscópio, através do qual o espectador examina a realidade” (ISAACSSON, 2012, p. 95). Assim, tem-se as imagens filmadas em *plano detalhe* ou aquelas que apenas pelo efeito descortinam a ação do ator. Na terceira, “[...] tem-se uma relação de interferência da imagem-cênica sobre a imagem-vídeo: a atuação dos atores é movida pela intenção de composição de determinada imagem a ser projetada, ou seja, a cena coloca-se a serviço da produção e edição da imagem virtual” (ISAACSSON, 2012, p. 95). E na modalidade de atrito, como alerta o nome, as imagens se atritam, pois, utilizam-se vídeos pré-gravados que não são alterados com a performance.

Relacionando tais efeitos de intermedialidade com nossas experimentações registradas e já mencionadas anteriormente no subcapítulo 2.4.1, penso que a modalidade sintética, enquanto criação de uma imagem híbrida à visão do espectador, pode ser mais percebida nas *fotografias 1 e 2*, nas quais se estabelece um jogo de interação entre real e virtual; e na *fotografia 9* quando da imagem digital projetada sobre um corpo físico. O efeito *close up* caracterizado como modalidade amplificadora está bastante visível nas *fotografias 5 e 6* e foi o escolhido pela direção enquanto linguagem para a maioria das cenas com câmera ao vivo. Nas *fotografias 13 e 14*, parece ficar mais clara a relação com a modalidade dialógica, tendo em vista que a atuação acontece para com a produção e edição em tempo real das imagens; assim como na *fotografia 8* que mostra a cena em que a personagem que interpreto, Shiva Moon, apresenta seu programa de televisão direcionando a atuação para a câmera, ou seja, pensando totalmente na imagem digital que está sendo projetada. Por fim, a *fotografia 10* apresenta um exercício realizado no qual a modalidade de atrito parece estar presente.

Enquanto Isaacsson se refere a efeitos de intermedialidade, Monteiro (2018b) pensa sobre efeitos de presença na cena intermedial. Em uma das análises reflete sobre a interação

dos corpos material e virtual e utiliza um exemplo no qual o corpo do ator interage com personagens virtuais que são projetados e, assim, “[...] o espectador percebe a ampliação do efeito de presença por meio de uma fantasmagorização dos personagens que são percebidos como projeções do mundo imaginário de Peter;¹⁶” (MONTEIRO, 2018b, p. 107). Nisso, a autora denomina um corpo fantasmagórico, que seria uma das categorias dentro do conceito de corpo expandido, aquele “entre-lugar” de intersecção entre o físico e o digital que “Perpetua-se como sensação, como atravessamento, como aquilo que, em trânsito, entre dois lugares, não é possível localizar, co-existindo na cena e no imaginário do espectador”. (MONTEIRO, 2018b, p, 105).

Logo que começamos a analisar o texto e experimentar recursos do vídeo em cena, desejei que pelo menos em algumas cenas do Capitão Man, ele surgisse em diferentes tipos de projeção dialogando com Leon. Acredito que, de certo modo, a ideia se relaciona com o exemplo de corpo fantasmagórico de Monteiro. Dessa forma, pensava que se faria uma escolha por entender a personagem como voz da consciência de Leon, tendo em vista que já existia o apelo a movimentos espelhados e síncronos das personagens. Além da potencialização de sentido, se criaria um novo espaço-tempo à cena ao explorar um “efeito de intermedialidade”. Afinal,

Embora a intermedialidade seja inerente à composição da cena teatral, é preciso considerar que nem todo espetáculo explora necessariamente ‘efeitos de intermedialidade’. [...] Na realidade, entende-se o efeito intermedial como resultado do convívio de duas mídias em prol de algo novo. (ISAACSSON, 2012, p. 93).

Contudo, com essas cenas não sendo escolhidas para o trabalho com vídeo, a tela de projeção foi utilizada em dois momentos da personagem como superfície para produzir sombras. No primeiro com um intuito cômico e no segundo, de certa forma, ainda se relacionando com o "corpo fantasmagórico". Na entrada de Capitão Man, veja as fotografias 15 e 16, a utilização da sombra gera um efeito cômico quando atrás da tela a silhueta do corpo parece pertencer a alguém muito maior do que é visto ao apresentar a realidade. Um efeito de ilusão que com a revelação do truque gerou a comicidade que faltava.

¹⁶ O exemplo utilizado por Monteiro é a obra *Norman*, do grupo canadense 4DArt, de Montreal.

Fotografia 15 – Entrada Capitão Man 1



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha.

Fotografia 16 – Entrada Capitão Man 2



Fonte: Acervo da turma.
Na imagem: Daniela Cunha.

Aqui não temos o vídeo em cena, mas fico pensando sobre o efeito de intermedialidade. A projeção de sombra é considerada uma segunda mídia que em sua relação cria um outro lugar à cena? Estamos falando de um efeito intermedial? No segundo momento, o corpo físico visível sai de cena, mas permaneço atrás da tela dando falas, com a sombra da silhueta da personagem sendo projetada novamente. As demais personagens não interagem com a projeção, como no exemplo de Monteiro, porém ressalta-se a ideia de “vozes da cabeça” de Leon e produz-se um efeito de presença. A imagem da projeção de sombra ao fundo do palco entra em conflito com a imagem dos corpos reais que estão em primeiro plano criando, assim, certa narrativa no momento em que a “silhueta” conversa com os personagens e é ignorada. *Veja a fotografia 17.* Acredito que justamente por promover tais questionamentos, apoiada nas conclusões de Isaacsoon (2012), a intermedialidade é um importante “conceito operatório” para estudar teatro.

Fotografia 17 – Projeção de sombra do Capitão Man



Fonte: Acervo da turma. Na imagem: Daniela Cunha e Marielle Siqueira.

Tendo mencionado efeitos de presença, trago também Coelho (2017), ao considerar diferentes formas de presença, categorizadas por Edwige Perrot, enquanto analisa obras intermediais. Já assemelhando com os recursos que utilizamos e com os exemplos que foram destacados, menciono a passagem sobre a “presença simultânea”, aquela do ator junto a seu duplo:

Os atores e sua imagem filmada em tempo real estão, de fato, presentes simultaneamente em cena e, assim, deixados à vista dos espectadores. Os atores aparecem assim desdobrados no mesmo espaço dos espectadores. De certa forma, a presença dos atores se dá não somente em uma imediatividade própria da experiência teatral dos espectadores, mas igualmente (e simultaneamente) pelo viés da mediação fílmica operada pelo vídeo ao vivo. (COELHO, 2017, p. 109).

Na *fotografia 8*, tem um exemplo de contracenação com meu duplo. Realmente, a mediação do vídeo ao vivo promove um outro efeito de presença na cena intermedial. A fim de aproximar a categoria da presença simultânea ao entendimento de como se dá essa relação, menciono Monteiro (2018a) que, ao refletir sobre o corpo, considera duas formas de interação do ator com sua imagem: “corpo-imagem” e “corpo que intervém na imagem”. Acredito que o primeiro não está realmente presente nas nossas experimentações, tratando-se de um “corpotel” que: “Transpassado pela imagem, é superfície de projeção e, ao mesmo tempo, é transformado pela interferência direta da imagem sobre a pele. Trata-se de um corpo que perde sua estrutura dando lugar a uma síntese orgânico-maquinal.” (MONTEIRO, 2018a, p. 271). Agora, o “corpo que intervém na imagem” exemplifica o jogo do ator e seu duplo e o que criamos em relação às escolhas cênico-tecnológicas: “A imagem projetada na cena é modificada e manipulada pela intervenção direta da ação física do ator, o que incluiu o ato de fabricar imagens de si.” (MONTEIRO, 2018a, p. 271). Assim, esta fabricação de imagens de si é sustentada pela presença da atriz que, retomando, pode ser considerada simultânea:

[...] por meio do uso da câmera, o ator se transforma em interactor. O processo em tempo real de captação e projeção de imagens dilui as fronteiras entre o tempo passado (o que seria da ordem de um pré-registro) e o presente, complexificando a interação entre um corpo que se expõe para o dispositivo e um corpo-imagem produzido por ele. Pode-se dizer que, nesse caso, o hiato, o intervalo mínimo entre um e outro, é sustentado tão somente pela presença do ator, bem como pelas suas ações que intermediam o ato de exposição para o dispositivo-câmera e a imagem criada. (MONTEIRO, 2018a, p. 267).

Por fim, destaco que “[...] dizer que um ator está presente ou tem presença, remete a ideia da qualidade do “estar ali”. Ou seja, a maneira de estar presente, [...] o qualitativo, que é a modalidade desse *estar ali*.” (COELHO, 2017, p. 100). E se tratando da inclusão do vídeo em cena, surgirá tal sentimento de presença a partir do “[...] encontro bem-sucedido, das disposições do espectador e dos dispositivos cênicos. Porém, essa sensação depende tanto das

experiências e da abertura do espectador às tecnologias quanto da sutileza e da força do aparato utilizado em cena.” (COELHO, 2017, p. 108).

2.4.3 Concepções ao espetáculo

Retomando os efeitos intermediais de Marta Isaacsson, a autora ressalta uma questão que é responsável por me colocar em movimento de pesquisa. Como estamos compondo esses pensamentos? Eles estão presentes na construção do espetáculo? Minha pesquisa está restrita a algo? A autora nos movimenta:

Os recursos tecnológicos constituem somente dispositivos de composição de um ambiente de criação. São as dinâmicas ali instauradas, as tensões construídas que compõem o pensamento da cena. A poética tecnológica se produz na exploração mesmo da tensão natural surgida da interação entre mídias de naturezas diversas, no "entre" das relações entre imagens visuais e sonoras construídas pelos elementos reais postos em cena e as imagens compostas por meio de recursos tecnológicos. (ISAACSSON, 2012, p. 95).

E a partir disso, quais tensões e dinâmicas construímos?

Em um primeiro momento, ressalto que são as atrizes e os atores as partes responsáveis por assumirem lugares performáticos de interação com os dispositivos audiovisuais e produzirem imagens digitais internamente à cena. Coelho (2017) denomina “ator-cameraman”, aquele que se torna operador da imagem virtual em cena. Há a exceção do *Programa Isadora* como o único efeito externo à produção de imagens, sendo executado pelo professor/diretor em dois momentos já citados. Nessa relação, optou-se por trabalhar apenas com a câmera ao vivo, projetando em um único telão - formado por dois biombos e tecidos brancos - ao fundo do palco, as imagens em tempo real. Maíra Coelho também cita uma classificação de René Prédal quanto aos tipos de projeção em cena, se referindo a ela, nossa concepção trata da “tela acoplada a uma mini câmera de cena”: “[...] quando a câmera digital está presente em cena e é operada pelos atores-personagens na frente dos espectadores. E estes vêem o resultado das gravações simultaneamente sobre a tela” (COELHO, 2017, p. 97).

Apresentam-se, assim, novas perspectivas da ação das atrizes em cena e não utilizamos vídeos pré-gravados. Para tanto, pensamos na nossa atuação enquanto interpretando personagens e como performers. Com isso, entram as práticas já citadas de pensar e compor a dança dos corpos e máquinas dentro da cena. Relaciono essa concepção da Direção de entender os corpos como performáticos, com uma passagem de Maíra Coelho ao analisar e citar exemplos de obras que também incluem na cena o processo de fabricação das imagens:

Portanto, ao desvelar os mecanismos de imagem, o encenador, evidencia a fabricação de uma realidade dentro e pela imagem e, assim, desconstrói a representação que se apresenta e a ilusão a qual se associa. O vídeo ao vivo torna-se assim, para alguns

artistas, uma ferramenta performativa na representação teatral: muito além do seu interesse prático, ela faz espetáculo. (COELHO, 2017, p. 148).

Para Isaacsson (2012, p. 96), "[...] é justamente no espaço de articulação entre o performativo e o teatral que se instauram os efeitos intermediais decorrentes da convivência dos corpos reais e virtuais [...]". A autora entende que esses efeitos estão associados ao quanto se evidencia as diferenças 'material e operacional' entre as mídias. Nisso, seguindo a categorização já abordada de Isaacsson (2012), nas modalidades dialógica e de atrito a diferença das mídias é ressaltada, na sintética a diferença é obscurecida e na amplificadora a diferença é evidente. Assim, a partir do jogo dos atores, a mídia tecnológica contribui com a ficção/com a tensão dramática e, ainda, o vídeo "Permite intensificar o poder do presente e tornar mais sensível o que a gente muitas vezes não percebe." (COELHO, 2017, p. 145).

Há que se destacar que as concepções serão significadas na recepção, nas escolhas do espectador ao direcionar seu olhar:

Podemos afirmar que, entre a tela e o palco, o espectador é convidado a estabelecer uma rede de relações na tentativa de elaboração dos sentidos da cena [...] O corpo virtual e o corpo real, se assim podemos chamar, são todo o tempo atravessados por uma composição que apenas o espectador pode realizar, a partir de suas escolhas. O que vejo? Para onde meu olhar é lançado? O que fixo? Como enquadro a cena? O duplo agenciamento promove a ruptura do tempo presente e configura um novo tipo de recepção. (MONTEIRO, 2014, p. 150).

Apesar do paradoxo das palavras utilizadas pelas autoras nas duas últimas citações, quanto a "intensificar" ou "romper" com o tempo presente, na minha visão elas se aproximam e tratam da mesma questão. Há uma via de mão dupla nessa percepção que nos coloca em questionamento e apresenta justamente esse "entre-lugar" do intermedial. Como conclui Gabriela Lírio: "[...] entre o espaço-tempo da cena e o espaço-tempo da projeção existe um terceiro, fruto de ambos, um ponto-síntese proveniente das reconfigurações intermediais e dos deslocamentos provocados pela interface do ator com a imagem." (MONTEIRO, 2014, p. 155).

À vista disso, Marta Isaacsson também interpõe a discussão sobre o "vivo" na cena, apresentando outro paradoxo, no qual ao mesmo tempo em que a mediação tecnológica confronta o vivo, ela pode acentuá-lo na própria relação de convivência com a mediação. "Afinal, como bem coloca Philip Auslander, em seus estudos sobre o *liveness*, o valor do 'vivo' dentro do teatro se afirmou como consequência da evolução de mecanismos de mediação" (ISAACSSON, 2012, p. 96). Pensando nas concepções do espetáculo, acredito que é a presença da atriz que conferirá um valor do "vivo", assim, a imagem virtual entra em conflito com essa presença realmente, porém, dependendo da relação criada com os dispositivos audiovisuais, a presença precisa ser intensificada e, ao questionar o vivo, promove outras percepções e definições, como o já citado conceito de "presença simultânea".

Para mim, o jogo que se criou, principalmente, com câmera ao vivo e projeção como estética do espetáculo concretiza o pensamento sobre vida e morte abordado na dramaturgia. No primeiro capítulo, tendo em vista exercícios do treinamento que realizamos, como do nosso corpo-animal em falência, minhas reflexões passearam por questionamentos sobre a morte, em cena e em percepção da realidade. Retomo aquelas sensações que se revelam à temática.

Para tanto, recordo que no início deste processo, me sentia bastante provocada a relacionar as metáforas sociais de Jô Bilac com teóricos que me movimentavam política e artisticamente. Pensei em como a concepção do espetáculo poderia conversar com a paisagem social que Byung-Chul Han apresentava em *Sociedade do cansaço* (2017). Na obra, o autor reflete para além da sociedade disciplinar caracterizada por Michel Foucault pelos hospitais, presídios, fábricas e pela negatividade, proibição, coerção, controle, etc. Pois, agora, tendo em vista seu fundamento de produtividade e maximização de lucros, o sistema desvia da negatividade do dever, apoiando-se na positividade do poder. Assim, “A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais ‘sujeitos da obediência’, mas sujeitos de desempenho e produção” (HAN, 2017, p. 23). Nisso, a autoexploração se mostra mais eficiente que explorar o outro, pois se confunde com a ideia de liberdade enquanto é coercitiva e adoecedora.

Na peça, nota-se essa ideia nas falas de diversas personagens, no estilo “*coach* motivacional” do Capitão Man e na meritocracia apontada pelos Gêmeos 1 e 2, durante a entrevista de emprego de Leon. Exemplifico ao citar o repetido slogan da *Mamutes Food*, que ambas as personagens utilizam: “Querer é poder, eu quero, eu posso, eu vou!”. Acredito na importância de estabelecer relações entre os aspectos sociais desdobrados na dramaturgia. E, nesse sentido, o texto coloca em foco uma situação hiperbólica dessa sociedade neoliberal que vivenciamos.

Concordando com Han, “A economia capitalista absolutiza a sobrevivência. Ela se nutre da ilusão de que mais capital gera mais vida, que gera mais capacidade para viver. A divisão rígida, rigorosa entre vida e morte marca a própria vida com uma rigidez assustadora.” (HAN, 2017, p. 107). E, se referindo ao já mencionado sujeito de desempenho: “Sua vida equipara-se à de mortos-vivos. Estão por demais vivos, para morrer, e por demais mortos para viver.” (HAN, 2017, p. 109). Percebo essa metáfora de ‘mortos-vivos’ de alguma forma se assemelhando com a utilização, na peça, da ideia dos “mamutes”, de forma a pensarmos sobre nossa realidade e os absurdos que naturalizamos. Inclusive, nessa perspectiva, o autor Jô Bilac, comenta em entrevista sobre sua escrita dramatúrgica:

No meio de tanta contradição, se tornou uma forma de tentar sobreviver, uma tentativa de não sucumbir a uma angústia de incompreensão de mim e da sociedade em que estamos inseridos. [...] Quando comecei a questionar e perceber o quão cruel é a narrativa social, tentei propor não uma negação dela, porque faço parte dela, nós fazemos parte dela, mas uma tentativa de diálogo com ela, questionando, transgredindo. (DIEGUES et al, 2019, p. 238 - 238).

Trata-se de um sistema que produz crise e tragédia, legítima a violência e, na peça, assassina sem velamentos em nome do lucro. Há um controle e manipulação por parte dos grandes lucrativos, no texto a “*Mamutes Food*”, enquanto se utilizam de discursos individualistas. Dessa forma, o espectador consegue relacionar a trajetória do protagonista Leon nas lutas cotidianas que vivenciamos diante tanta violência, sua banalização e promessas de liberdade.

Tendo em vista essas reflexões que se deram em encontros no decorrer da trajetória de pesquisa, retorno à concepção do espetáculo quanto ao vídeo em cena. Acredito que por meio de imagem sensível criada também com determinada iluminação e fundo musical, não se contrapõe a violência das cenas, como sugerido pela Direção, do contrário, enfatiza-se ainda mais a crueldade da banalização das mortes, iluminando o que tentamos esconder debaixo do tapete enquanto sociedade. Afinal, utiliza-se a modalidade amplificadora, filmagens em *plano detalhe* após as mortes em cena. Penso que ampliar a imagem desse corpo inanimado se assemelha a colocar uma lupa na situação: - Assistam a morte de perto! Por mais que a imagem isolada do contexto dramático represente a beleza enquanto fisicalidade do corpo humano, me parece um enfoque na crueldade. Uma tentativa de sensibilizar imageticamente pensamentos sobre vida e morte, mas iluminando violências.

3 O TRABALHO DA ATRIZ: NOVOS DESAFIOS E QUESTÕES

Pensando sobre a representação hoje, novos aspectos à atuação são ressaltados por Picon-Vallin:

Pois se trata de um novo espaço de representação, composto por imagens e por sons produzidos por tecnologias analógicas ou digitais, aberto a múltiplas janelas para outros registros de realidades, outras temporalidades, um *espaço-tempo* híbrido que implica uma atuação diferente. [...] Numerosos são os problemas a que se encontra confrontado o ator. Porque se a imagem pode, por vezes, o liberar, representar em seu lugar, muito freqüentemente, ela pode não lhe deixar um instante de tranquilidade. (PICON-VALLIN, 2010, p. 71-72).

A autora aponta dois desafios que surgiram no trabalho do ator: o mundo exterior sendo projetado no palco e o confronto com sua própria imagem manipulada. Maíra Coelho nos questiona: “E o ator? O ator precisa, cada vez mais, ser multimídia... Além de buscar uma

presença em cena, precisa aprender a jogar com a câmera, com o microfone, com a projeção e muitas vezes contracenar com um espectro e com a sua própria imagem.” (COELHO, 2017, p. 106).

3.1 ATENÇÃO E MULTIPLICIDADE DE IMAGENS

Todo e qualquer acontecimento cênico necessita de uma concentração geral dos participantes em relação aos elementos que compõem a cena. Atores, diretores, técnicos atentos ao seu trabalho quanto ao espaço, luz, som, objetos e corpos em cena. Em processos intermediais, soma-se ao trabalho o diálogo e a concentração a, por exemplo, dispositivos audiovisuais.

Desde as nossas práticas nos encontros do grupo de pesquisa até as escolhas cênico-tecnológicas ao espetáculo, fui sendo confrontada por novos focos de atenção, ao ter meu corpo transpassado por uma multiplicidade de imagens capaz de reverberar de distintas formas. Afinal, os corpos são duplicados, multiplicados e realizam uma dança de sobreposições imagéticas sobre o palco. Há a necessidade de desenvolver um estado atencional diferente em cena. Um outro estado de jogo entre corpos vivos, digitais e maquínicos. Uma nova relação com múltiplas imagens, dentre elas, a imagem de si mesmo. Para Monteiro (2018a, p. 267-268), “A fabricação de imagens de si e do outro pressupõe uma interação entre o ator e a imagem projetada, por meio de um ato consciente que se inicia na captação da imagem de si e/ou do outro e se conclui no reconhecimento da imagem produzida.”

Como já ressaltada a diferenciação a quando estamos em cena interpretando personagens e enquanto performers que manuseiam os dispositivos, destaco primeiramente a questão da atenção ao exercer o papel de performer. Na cena que chamo de *A morte de Squel, fotografias 6 e 13*, manuseio a câmera produzindo imagens em tempo real, em relação a modalidade amplificadora ao filmar em *plano detalhe* o rosto e as mãos da colega/atriz que interpreta a personagem Squel; também realizo a multiplicação da imagem, efeito *mise en abyme*; e no final da cena, o diretor adiciona o efeito *Motion Blur* com o Programa Isadora. Nisso, minha atenção se divide entre: o visor da câmera, para não fugir da imagem desejada em nenhum momento; o controle do meu corpo em manter o equilíbrio entre a rigidez e leveza necessária de apoio com o dispositivo e na relação com o chão, para não tremer e desfocar a imagem projetada; a dança de todos os corpos e movimentos no espaço, que inclui as distâncias e percursos ao redor da atriz e as simbioses entre corpos reais, digitais e máquinas; a tela de projeção, nos momentos de multiplicação e da utilização de efeito, pois essa visualidade só está

presente na imagem projetada; o direcionamento da iluminação para que capte as partes do corpo que estão sendo iluminadas; e até mesmo a escuta da música de fundo, para jogar com a unidade dessa intermedialidade à cena.

Durante os ensaios, notei que a fiação dos equipamentos dificulta a fluidez dessas relações. É preciso redobrar o cuidado e o controle em cada movimentação que circule o corpo da atriz, ao mesmo tempo em que preciso manter a câmera em superzoom e tento produzir efeitos interessantes na imagem projetada, sombreados e cores, abismo, além do jogo de disposição espacial dos corpos. A passagem a seguir descreve como percebo esse momento do espetáculo: “A cena acolhe o ‘policrônico’, o passado e o futuro, mas também o mundo interior e aquele do além desse, dos sonhos, dos espectros” (PICON-VALLIN, 2010, p. 71). Isso porque tentamos produzir uma “passagem onírica” na relação com a morte da única personagem que surge como representação de amor na vida do protagonista Leon. Os efeitos cênicos, intermediais e de presença possibilitados pelo vídeo em cena, unidos à sensibilidade e pureza dos movimentos na interpretação da atriz, promovem um alívio sensível que não banaliza a morte, a qual acontece de forma cômica na cena.

Agora, em relação ao jogo enquanto atriz, na cena do Programa de TV da Shiva Moon, *fotografias 8 e 14*, o desafio da atenção está nas diferentes trocas de foco que necessitam de rápidas mudanças no estilo da atuação. No subcapítulo 1.3.2, descrevi o processo complexo de encontro com a personagem e suas diversas nuances, aqui destaco como o corpo é confrontado com certa multiplicidade de imagens e na relação com os equipamentos tecnológicos. Há uma adaptação aos estados atencional, relacional e de jogo em cena. Em um primeiro momento, utilizando microfone, atuo para a câmera com movimentos menores, jogando com os performers que manuseiam luz e câmera e assumindo a teatralidade de uma filmagem para TV; depois faço triangulação com movimentos expansivos, interagindo explicitamente com o público como sendo a plateia do programa, mas também há um caráter performático no momento em que os mecanismos que produzem a imagem projetada são revelados e, durante a triangulação, a câmera capta e projeta a plateia no telão; e retorno para o foco de atenção à câmera até a relação com o dispositivo ser quebrada, deixando de utilizar o microfone e centralizando a cena na personagem, o que modifica novamente a atuação e, inclusive, o ritmo do espetáculo.

Assim, além de focos de atenção diferentes, próximos, distantes, com movimentos pequenos, grandes, há essa concentração geral nas imagens que estão sendo compostas no palco. Afinal, como já mencionado, mais do que a ação dos corpos, os dispositivos audiovisuais também estão produzindo uma outra imagem, entrelaçando a imagem do corpo vivo com o

corpo digital. O trabalho da atriz precisa estar concentrado no controle dessa união, atento a ambos os polos com capacidade para associá-los, na “simbiose corpo-tecnologia”. Assim, surgem novas percepções do próprio corpo e a “contracenação” com meu duplo, com minha própria imagem, reverbera em novas possibilidades de atuação e significados cênicos. Concordando com Picon-Vallin (2010, p. 70), “[...] a câmera de vídeo se torna instrumento da atuação para o ator quando ele a integra a seu processo de trabalho.” (PICON-VALLIN, 2010).

Então, quais são as diferentes perspectivas diante um mesmo momento, uma mesma imagem? Ou uma multiplicidade delas? Pensando sobre nossas experimentações, primeiramente há a criação de imagem em determinada disposição espacial entre os corpos dos performers e os equipamentos tecnológicos; quando utilizada alguma superfície de projeção, o que está sendo projetado se integra ao espaço, gerando um espaço-tempo e uma nova imagem formada pela relação entre projeção, dispositivos e corpos; dependendo da espacialização, as sombras dos corpos também são expostas na superfície de projeção, transformando mais uma vez essa imagem geral da cena; há ainda a narrativa visual individual de cada ator em meio a projeção de sua própria imagem, dos parceiros de cena, do visor da câmera e do público; além da subjetividade de cada espectador de acordo com aquilo que seu campo de visão percebe e das narrativas que cria a partir das decisões do olhar.

Quanto ao exercício de se relacionar com sua própria imagem, parece importante entender as potências e questões suscitadas. Sempre fui resistente em me assistir em filmagens e fotografias. Assistir gravações atuando em cenas teatrais é algo que considero muito necessário e válido para o meu trabalho, mas continua sendo uma tarefa difícil. Grande parte disso vem de um histórico social de imposições e pressões estéticas. Contudo, ao criar um monólogo audiovisual essas dificuldades tiveram que se dissipar. Além disso, estabeleci uma relação de análise dessa imagem de forma estética e cênica que figurava no primeiro plano do meu olhar crítico e sensível. Nesse caso, a relação com a imagem de si era um exercício posterior. Agora, em nossas práticas e explorações, o processo criativo está imerso no jogo dessa relação, o corpo duplicado em cena, tendo que se assistir em tempo real e de modo ampliado. Assim como reagimos ao outro, começa a ser necessário reagir a si próprio, uma resposta ao seu corpo-tecnologia.

Nisso, está uma questão relevante que os estudos “arte-corpo-tecnologia” parecem levantar. O debate sobre autoimagem que se conecta com as distorções referenciais que temos sobre nosso corpo, o corpo nas mídias e a imagem do corpo se transformando na sociedade tecnológica contemporânea. É justamente aí que os artistas do campo promovem distúrbios

entre arte e tecnologia, entendendo o corpo como esse eixo de conexão, que provoca e é provocado e que começa a suscitar novos termos.

3.2 ARTE-CORPO-TECNOLOGIA

O tripé da pesquisa surgiu inspirado no livro *arte_corpo_tecnologia*, organizado pela ECA/USP, que reúne textos de diversos autores que “demonstram que arte e tecnologia se complementam, pois são fatores intransferíveis de atribuição de sentido para o tema corpo” (VENTURELLI, 2014, p. 06). Quando opto por esse “trinômio”, estou também tentando perceber as possibilidades de pesquisas em Teatro e Tecnologia dialogarem com outro livro que me atravessou durante o início do processo, com a ideia social de “distúrbios em arte e tecnologia”:

A ideia principal deste livro é a de que caberá aos artistas dos novos meios intervirem especialmente nesse modelo hegemônico, desconstruindo o discurso homogêneo e criando desvios estratégicos. Uma interferência que se propõe em ir além de devaneios estéticos – o deslumbramento da imagem digital e suas potencialidades – para a imersão em sua inserção social – nas relações entre indivíduos e/ou máquinas. A tecnologia então é pensada no interior de um contexto social, gerando ou intermediando relações. (NUNES, 2010, p. 19).

Como já mencionado diversas vezes, o corpo permaneceu como ligação entre os conceitos e é um importante foco das pesquisas no campo de Teatro e Tecnologia, assim como da investigação prática que esta pesquisa precisava se inserir. Foi perceptível como as autoras referências tendem a propor diferentes concepções e nomenclaturas de ‘corpos’ que surgem nas pesquisas da área. Nos movimentos desse processo tentei também reforçar, a cada capítulo, como cada assunto surge na relação com o corpo: *c o r p o s*, *corposições/composições*, *corpo-ficção*, *corpo-tecnologia*.

Lucia Santaella (2014), comenta que desde 1998, discute as implicações entre arte, corpo e tecnologia, nomeando como “corpo biocibernético” este novo corpo que percebia emergir nas artes ao ser permeado por transformações tecnológicas e por ideias do “pós-humano”: “[...] passei a enxergar o corpo como foco de indagações e contestações para o qual converge grande parte dos discursos culturais. Em função disso, busquei explorar as possíveis determinações socioculturais e psíquicas que levaram a esse estado de coisas.” (SANTAELLA, 2014, p. 16). Tais determinações tratavam do ‘eu’, sua imagem corporal e suas feridas narcísicas; a proliferação de imagens do corpo nas mídias como espetacularização; os avanços da biotecnologia e do biopoder; o imaginário do corpo a partir das máquinas de diagnóstico médico; e a união com dispositivos tecnológicos e o virtual. Penso que nas minhas reflexões, estiveram presentes questões da imagem corporal e da união com os dispositivos.

Picon-Vallin (2010) se refere às imagens produzidas ou às próprias máquinas manuseadas pelo ator, como um prolongamento do seu corpo. Enquanto performer que produz as imagens projetadas em tempo real e atriz que se vê ampliada e multiplicada, foi importante entender que estou em composição do já citado “corpo que intervém na imagem” de Monteiro (2018a). Assim como, perceber os dispositivos e as imagens projetadas como prolongamento do meu corpo, promoveu o entendimento de que se molda no palco uma relação corpo-máquina, corpo-tecnologia, corpo-imagem.... De que há extensões ao meu movimento.

Acredito que o estudo com os dispositivos audiovisuais, a pesquisa do vídeo no teatro, não se aproxime diretamente da ideia de produzir “desvios entre arte e tecnologia”. Não existe necessariamente um diálogo entre as questões apresentadas pelos autores referenciados. Porém, desde quando ainda distante das discussões no âmbito teatro e tecnologia e das propostas do projeto de pesquisa do professor orientador, me parecia necessário pensar que ao almejar poéticas tecnológicas à cena teatral, também busca-se provocar questionamentos quanto à homogeneização das tecnologias no contexto social, tendo em vista a decorrente transformação dos sentidos nos corpos e das relações na sociedade.

Nesse sentido, pensando nas nossas próprias experimentações, o vídeo na cena não está embebido de indagações políticas, mas a sua utilização pode também ser motivada por percepções do nosso contexto, ou seja, “O fato é que, atualmente, o uso destas tecnologias em cena vem determinando novos códigos de comunicação. Estas tendências nos levam a entender o momento social que estamos vivendo.” (COELHO, 2017, p. 96). Por exemplo, temos uma relação tumultuada de contato com imagens e informações diversas no decorrer do dia, a visão é bombardeada superficialmente por uma produção incessante de imagens que convergem com padrões, algoritmos e *trandings* globais regidos de forma hegemônica e sistemática. Ao executarmos certa profusão de imagens no palco podemos provocar estranhamentos que fazem refletir sobre o contexto. Quando os atores se movimentam de acordo com comandos maquínicos ou respondem a imagens virtuais, pode haver um questionamento sobre como nos movimentamos atualmente, sobre a mediação dos relacionamentos, sobre a liberdade subjugada a enquadrar-se aos preceitos das redes sociais ou sobre como os corpos se transformam em adequação e adaptação às tecnologias.

De acordo com Nunes (2010), Marshal McLuhan tenta explicitar a tecnologia como objeto de fascínio do homem, através do mito de Narciso. Trazendo a ideia da fascinação do homem por suas extensões em outros materiais. Nunes segue referenciando a reflexão de McLuhan, que tanto me provoca também:

[...] cair de alguns metros ou perder um ente querido -, o sistema nervoso humano cria uma ‘autoamputação’, desligando um ou mais sentidos com o intuito de que o indivíduo não pereça. No caso da tecnologia, há um entorpecimento gerado pela ‘autoamputação’ da consciência humana: as máquinas assumem para lidar com o choque da guerra, da urbanização, da modernidade – circunstâncias que explicitam nossa fragilidade. Os indivíduos transformam-se em servomecanismos enfeitados com a máquina tanto quanto Narciso com sua própria imagem. Ainda que já não caiba pensarmos nos meios tecnológicos como nossa extensão – frente a uma autonomia cada vez mais iminente -, essa fascinação ainda persiste. (NUNES, 2010, p. 29-30).

Segundo Picon-Vallin (2010, p. 67), “As tecnologias da imagem e do som [...] fazem da cena um lugar experimental e crítico para pensar, de forma similar, as mutações da sociedade”. Aliás, levando em consideração todo o aparato cênico e suas temáticas, o teatro sempre foi espaço tecnológico e de questionamento político à contemporaneidade, em dramaturgia, estética e acontecimento. Santaella (2014) explica que desenvolveu sua classificação de corpos biocibernéticos justamente ao observar trabalhos de artistas, defendendo que “[...] os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana.” (SANTAELLA, 2014, p. 14). Além disso, para mim, trata-se do pensar sobre o fazer teatral neste mundo cada vez mais virtual e fazer esta arte do encontro afetar diferentes públicos, pensando sobre a sensibilidade coletiva e lembrando as potências da presença do real, mesmo que fazendo uso de novos artifícios tecnológicos. Concordando com Gabriela Lório:

É evidente que o contato com a tecnologia modificou radicalmente a experiência de concepção de uma obra artística, bem como de sua espectralidade. A memória subjetiva do ator e do espectador é atravessada pela memória coletiva das imagens, por um modo de apreensão e de percepção da realidade que é construído através de inúmeras referências digitais que modificam noções fundamentais, como a de corpo, espaço e tempo. (MONTEIRO, 2018b, 119).

Ademais, em relação ao “fazer uso de novos artifícios tecnológicos” enquanto se questiona o contexto que eles surgem ou transformam, finalizo retomando comentário de Nunes (2019, p. 231): “Na tentativa de problematizar as tecnologias e, por extensão, o contexto social em que elas se dissipam, uma estratégia recorrente aos artistas dos novos meios é a apropriação seguida do desvio.”

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desejo de aproximar a pesquisa à imagem do rizoma, se inspirando na cartografia em artes e tendo em vista como os assuntos foram se apresentando para mim, percebo que cada tópico esteve sempre povoando meus pensamentos e práticas. Por mais que agora consiga estabelecer certa divisão entre as percepções, o sujeito-processo foi conflituoso ao permitir que todos os afetos que me atravessavam ocupassem seus lugares, mesmo que enquanto breves

suspiros. Mas não seria possível de outra forma. Os galhos encurvados encontrando espaços de “entre” já eram desenhados desde o início. Os diários tropeçaram em poéticas, ruídos, relatos, desabafos e movimentos de pesquisa.

Poderia dizer que algumas questões foram cíclicas, pelo movimento de retorno, mas parece mais justo entender que não, elas estiveram sempre em 3D realmente, no mesmo *plano aberto*, separadas apenas para criar esse *plano sequência* de palavras. As ações seguiram determinada cronologia, assim como um diário relata data após data, mas aqui tento enfatizar esse corpo-rizoma de pensamentos. À vista disso, tentei escutar o processo de forma geral, refletindo sobre o que me colocava em movimento e, como ressaltado, mover-se provoca ruídos. Afinal, foram muitas outras, aqui não incluídas, as dificuldades e tentativas de ressignificação nos diários de atriz, a fim de concluir esta etapa. Tendo em vista as escolhas de pesquisa relatadas nesse caminho investigativo, concluo compreendendo tamanha importância de iniciar essas páginas me deixando afetar poeticamente, pensando sobre os corpos e sobre a arte enquanto vivência coletiva, com o recorte das práticas de treinamento. Isso fez com que o corpo permanecesse objeto de estudo central, partindo dele para a relação com a dramaturgia e com as tecnologias em cena.

Assim, no movimento “C o r p o s”, relatei alguns dos exercícios que realizamos a partir do Grupo belga *Troubleyn*, de forma a destacar aqueles que mais geraram novas percepções sobre o trabalho de atriz, aqueles que se entrelaçavam com questões vivenciadas e que eu sentia como potentes e necessários para o contexto que estávamos inseridos. Estava perdida na sensação de distância a coletivos, nos primeiros meses ainda usava máscaras e percebia os músculos “trancafiados”, desejando que a pele trouxesse para o corpo conexões e sentidos. Assim, aos poucos, o corpo era “ampliado” novamente, caminhando e se deixando atravessar por todos os fragmentos de si e de outros. Portanto, c o r p o s. Querendo ressaltar pluralidade. Amplitude. A irradiação que preenche os espaços, encontra seu espaço e compõe novos espaços-tempo. Pensando sobre a crise da sensibilidade do corpo, valorizei a vitalidade, a expressividade, a coletividade e a liberdade de corpos que existem fora dos quadrados da tela. Concluí que o treinamento físico que vivenciávamos tinha um desejo de se encontrar com algo dionisíaco para, atento, retornar pela plasticidade do corpo. Desse modo, o corpo se transformava, em formas e tensões, em permanente esforço para não sucumbir, entendendo que sobreviver é sobre “atravessar-se”.

No movimento “Corposições/Composições”, percebi como, de certa forma, teríamos que nos mover como um único organismo. Das nossas zonas cinzentas, precisávamos desabituar e colorir. A partir disso, o processo criativo se encontrou com a necessidade de compor uma

diversidade de corpos, personagens e elementos no espaço. Imaginava a “pororoca” em cena, profusão de imagens e cores. Nisso, os exercícios da Técnica dos *Viewpoints* foram pontos de partida para a organização da cena, assim como do encontro com as corporeidades das personagens, ao proporem andamentos, ritmos, formas, gestos, reações e espacializações.

No movimento “Corpo-ficção”, relatei o aprofundamento na narrativa da obra *Os Mamutes* durante o processo criativo e na especificidade do trabalho de atriz. Apresentei a peça, as personagens que interpretei e tentei descrever a complexidade desse trabalho que parte de um reconhecimento de si para habitar uma história de forma passageira, mas transformadora. Entendi que, para a minha pesquisa, se tratava também de entender quais narrativas meu corpo propunha à dramaturgia e como poderia trazer vida à ficção ao percebê-la no cotidiano. Nisso, dialoguei com o imaginário coletivo brasileiro atual, percebendo que “os mamutes estão entre nós” e que há partes de “Man e Moon” em mim. Nesse sentido, o trabalho como atriz é baseado no se escutar, perceber as potências do corpo de encontro com as características da personagem e as formas de encaixar sua subjetividade na narrativa. Destaquei a necessidade de adaptação, atenção, entrega e autoconhecimento. Além disso, entre muitos questionamentos, concluí que em alguns momentos e, mais ainda na arte, é suficiente permanecer em inquietude, em estado de movimento e renascimentos. Os ruídos do processo são dolorosos, mas também provocá-los pode ser libertador, pois se trata de estar em movimento e indagação, não aceitando qualquer resposta. Afinal, aqui estamos, produzindo pensamentos.

No movimento “Corpo-tecnologia”, adentrei na temática central da pesquisa. Assim, mantendo o corpo como eixo do qual se criam novas perspectivas, percebi que havia uma prática necessária ao trabalho de atriz para compreender possíveis confrontos com as tecnologias de imagem e som, com o jogo intermedial a ser estabelecido. Descrevi os exercícios realizados com os dispositivos audiovisuais e, partindo das provocações das autoras referências, discuti percepções sobre a intermedialidade nas nossas práticas e as consequentes escolhas de concepção do vídeo em cena no espetáculo. Nisso, entendi que o uso dessas tecnologias digitais no teatro trata, principalmente, da produção de novas imagens que hibridiza a cena e aciona o espectador no jogo de entrelaçar mídias. Geram-se outros sentidos poéticos, linguagens e estéticas à peça, mas também são promovidos questionamentos sobre o contexto social no qual surgem as experimentações na área de teatro e tecnologia. Foi possível discutir a centralidade da presença da atriz, efeitos de presença e de intermedialidade, o “vivo” também em relação com a mediação tecnológica e novas acepções ao corpo. Ademais, significando as escolhas de utilização do vídeo no espetáculo, estabeleci relações com a obra *Sociedade do cansaço*, a narrativa dramaturgica e questões sociais contemporâneas. Concluindo, então, que com a

utilização da projeção em tempo real de imagens em *close up* em cenas de morte, enfatizamos a crueldade da banalização da violência presente na peça, iluminando o que tentamos esconder debaixo do tapete enquanto sociedade. Colocamos lupas em situações de crueldade presentes sistemicamente.

No último capítulo, também utilizando exemplos das nossas práticas, concluí que os pontos principais que se destacaram como desafios ao trabalho de atriz, poderiam ser sintetizados na relação com a atenção e com certa multiplicidade de imagens. Percebi a necessidade de desenvolver um estado atencional entre corpos vivos, digitais e maquínicos, em meio a uma grande quantidade de elementos e imagens que transformavam os focos de atenção e os próprios estilos de atuação. Constatei que o trabalho da atriz precisa estar concentrado no controle dos polos, em associação na “simbiose corpo-tecnologia”, o que gera novas percepções do próprio corpo e possibilidades de atuação como ao contracenar com imagens de si mesma.

Concluindo o capítulo final, me coloquei em movimento de criar pensamentos sobre arte-corpo-tecnologia a partir dos deslocamentos que me atravessaram nas páginas anteriores e lembrando como cheguei nesse tripé enquanto tema. Destaquei a importância de entender que meu corpo intervinha em todas as imagens compostas, que os dispositivos e as imagens eram prolongamentos do meu corpo ou extensões ao meu movimento criando no palco novas noções e cruzamento de corpos e a importância de buscar questionamentos quanto à transformação dos sentidos e das relações sociais, devido às tecnologias. Portanto, observo que é possível utilizar dispositivos audiovisuais no teatro também como forma de promover desvios ao questionar o papel das tecnologias em nossos cotidianos.

Pesquisar esta temática me fez pensar sobre o fazer teatral neste mundo cada vez mais virtual e lembrar a potência do teatro como arte do encontro e da presença do real mesmo que caminhando junto com os artifícios tecnológicos. Permaneço pensando nas possibilidades de afetar diferentes públicos que estão sendo transformados com as mudanças contemporâneas, assim como estão sendo nossos corpos e sensibilidades enquanto artistas.

Finalizo retomando os primeiros questionamentos, antes conflituosos, agora percebidos como naturais. Símbolo cíclico.

Não somos os mesmos.

Como e com que partes de nós recomeçamos aqui e agora?

Seguiremos nos reencontrando na arte do corpo?

REFERÊNCIAS

- BELLOTTO, Lisandro Marcos Pires. **Desnudamento do real:** procedimentos cênicos adotados nas criações de Troubleyn e Rimini Protokoll. 298 f. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.
- BILAC, Jô. **Os mamutes.** Rio de Janeiro: Cobogó, 2015.
- BOGART, Anne; LANDAU, Tina. **O livro dos viewpoints:** um guia prático para viewpoints e composição. Organização e Tradução de Sandra Meyer. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- BRAGA, Paula. 2021. **Arte contemporânea:** modos de usar. São Paulo: Elefante, 2021.
- CARREIRA, André; TELLES, Narciso; FERRACINI, Renato. Procedimentos de pesquisa em atuação como estratégia de reflexão sobre a cena contemporânea. In: **ABRACE: Arte, corpo e pesquisa na cena: experiência expandida.** Belo Horizonte: ABRACE, 2015.
- CHARRÉU, Leonardo V. A cartografia e a artografia como métodos vivos de investigação em arte e em educação artística. **Diacrítica:** Revista do centro de estudos humanísticos - CEHUM, vol. 33, n.1, p. 87-103, 2019. Disponível em: <http://diacritica.ilch.uminho.pt/index.php/dia/article/view/298>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- COELHO, Maíra Castilhos. **As múltiplas presenças do ator:** as novas relações e inovações em territórios cênicos. 242 f. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2017.
- DIEGUES, Isabel; AZEVEDO, José Fernando; ABREU, Kil (org.). **Maratona de dramaturgia.** Rio de Janeiro: Cobogó; São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço.** Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.
- ISAACSSON, Marta. Cena multimídia, poéticas tecnológicas e efeitos intermediais. In: PEREIRA, A; ISAACSSON, M; TORRES, W (org). **Cena, corpo e dramaturgia:** entre tradição e contemporaneidade. Rio de Janeiro: Pão e rosas, 2012. p. 85 - 99.
- MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Corpo-imagem: o jogo do ator na cena intermedial. **Sala preta:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA/USP. v. 18, n. 1, p. 258-272, 2018a. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/140438>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- _____. Intermedialidade na cena contemporânea: o uso de dispositivos audiovisuais em “Justo uma imagem” e “Otro”. **Urdimento:** Revista de estudos em artes cênicas da UDESC. v. 1, n. 22, p. 145-156, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101222014145>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- _____. O corpo expandido e os efeitos da presença em performances intermediais. **VIS:** Revista do Programa de Pós-graduação em Arte da UnB, v. 17, n.2, p. 103-120, jul-dez, 2018b. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/20643>. Acesso em: 29 jun. 2022.

NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl+Alt+Del**: Distúrbios em arte e tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PATZDORF, Danilo. Artista-educa-dor: A somatopolítica neoliberal e a crise da sensibilidade do corpo ocidental. **Urdimento**: Florianópolis, v. 1, n. 40, mar./abr. 2021. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/19373>. Acesso em: 22 fev. 2022.

PICON-VALLIN, Béatrice. Os novos desafios da imagem e do som para o ator: em direção a um “super-ator”? **Cena**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS, n.7, p. 66-76, fev. 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/11962>. Acesso em: 29 jun. 2022.

SANTAELLA, Lucia. Transfigurações artísticas do corpo tecnológico. *In*: **arte_corpo_tecnologia**. São Paulo: ECA/USP, 2014. p. 10-22.

TAVARES, Monica; HENNO, Juliana; DAMÉLIO, Helena; BOCHIO, Alessandra; ANTUNES, Aline (org.). **arte_corpo_tecnologia**. São Paulo: ECA/USP, 2014.

TOJA, Noale; CORREA, Marco. Corpos tecnológicos. Sensores-emoções: amplificando o corpo-espaço. *In*: **III Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual**, 2019, Montevideo. Disponível em: <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/33226-2019>. Acesso em: 20 jul. 2022.

VENTURELLI, Suzete. Apresentação. *In*: **arte_corpo_tecnologia**. São Paulo: ECA/USP, 2014. p. 6-7.

ANEXOS**ANEXO A - REGISTROS FOTOGRÁFICOS DA ESTREIA¹⁷**

¹⁷ As fotografias em preto e branco foram feitas pelo fotógrafo Dartanhan Baldez Figueiredo; coloridas por Gabriel Paim (Lente que busca) e foram autorizadas por ambos.





