

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA

Sandino Rafael da Silva da Rosa

**TABATABA E A PRESENÇA DO VÍDEO**

Porto Alegre

2017

Sandino Rafael da Silva da Rosa

## **TABATABA E A PRESENÇA DO VÍDEO**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Arte Dramática do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Teatro.

Habilitação em Direção Teatral

Orientador: Professor Doutor João Carlos Machado

Porto Alegre

2017

### CIP - Catalogação na Publicação

da Rosa, Sandino Rafael da Silva  
Tabataba e a presença do vídeo / Sandino Rafael da  
Silva da Rosa. -- 2017.  
34 f.

Orientador: João Carlos Machado.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de Teatro: Direção Teatral, Porto  
Alegre, BR-RS, 2017.

1. Processos de criação. 2. Vídeo. 3. Performance  
arte. I. Machado, João Carlos, orient. II. Título.

Sandino Rafael da Silva da Rosa

## **TABATABA E PRESENÇA DO VÍDEO**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Teatro.

Aprovado em: 11 de Janeiro de 2017.

## **BANCA EXAMINADORA**

Professor Doutor Clóvis Dias Massa - UFRGS

Professora Doutora Sílvia Patrícia Fagundes - UFRGS

Professor Doutor João Carlos Machado - UFRGS (orientador)

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Dois contra o mundo .....	15
Figura 2 – O rosto.....	16
Figura 3 – Vídeo pré-gravado.....	18
Figura 4 – Ocupa Tudo.....	20
Figura 5 – E se elas fossem pra Moscou.....	22
Figura 6 – Essa é uma Harley Daividsen.....	23
Figura 7 – Fantasma.....	24
Figura 8 - Lujin.....	29

## SUMÁRIO

<b>AGRADECIMENTOS.....</b>	<b>6</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>8</b>
<b>O VÍDEO EM TABATABA .....</b>	<b>12</b>
<b>Projeção .....</b>	<b>16</b>
<b>Vídeo pré-filmado .....</b>	<b>19</b>
<b>Relações com o público .....</b>	<b>23</b>
<b>Jogo entre ator e projeção .....</b>	<b>26</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>32</b>

## AGRADECIMENTOS

Neste momento importante, em que concluo uma etapa da minha vida quero agradecer em primeiro lugar a minha mãe Catarina, por ser uma grande apoiadora dos meus sonhos e por ser a pessoa com quem posso contar todos os dias. Ao meu pai, Valdoir por acreditar em mim e na minha capacidade e por ser um grande exemplo de sonhador. Meus pais são meu porto seguro, aqueles que me ensinaram a lutar pelo que acredito, sou o que sou pelo que eles são.

Agradeço aos companheiros e companheiras da vida militante, sem eles talvez um dos pontos mais fortes da minha identidade não existiria, aquele que me faz ter a vontade de continuar caminhando e lutando por um mundo sem injustiças. Em especial a algumas pessoas que viveram comigo as crises de ser artista e de ser sujeito das minhas utopias, obrigado família!

Aos meus orientadores do estágio e TCC, e através deles todos os mestres e mestras de vida e arte que formaram o e formam o artista que sou.

Obrigado aos "Dois Contra o Mundo" que fizeram parte da jornada Tabataba comigo. Ivan, meu irmão baiano, obrigado por ter voltado para que nós fechássemos esse ciclo juntos. Hayline a força da natureza que tive o prazer de conhecer nesse ano tão cheio de gostos amargos, você foi a nossa sorte grande, obrigado.

A Silvana, que sonhou tantos sonhos comigo, inclusive esse.

## RESUMO

O presente trabalho busca sistematizar a relação entre atores e vídeo, de modo a fornecer um enfoque a esse recurso técnico e criativo presente na montagem de Tabataba, discorrendo sobre a sua relação no processo de construção da dramaturgia na encenação. Também analisa questões do seu processo de criação, que tem na utilização do vídeo um dos seus elementos constitutivos. Para isto, além da análise da montagem de Tabataba também dialogamos com conceitos propostos por autores como Martha Isaacsson e Jorge Dubatti e trabalhos de encenadores, como Cristhiane Jatahy.

### **Palavras chave:**

Teatro. Processos de criação. Video. *Performance art*.

## **ABSTRACT**

The present work seeks to systematize the relationship between actors and video, so that it gives a focus to this technical and creative resource present in the Tabataba assembly and discusses its relationship in the process of construction of dramaturgy. It also guides the possible paths in the processes of creation that have in the use of the video one of the constituent elements in its staging.

Key words:

Theater. Creative process. Video. Performance art.

## INTRODUÇÃO

Essa pesquisa começa em uma conversa cheia de afetos na festa do meu aniversário de vinte e sete anos. Foi lá que eu, Ivanei Araújo e Silvana Rodrigues falávamos sobre estar juntos em cena, sobre ser negro no teatro, sobre o não conhecimento por nossa parte de textos da dramaturgia clássica que tivessem a figura do negro como protagonista. Daí surge a vontade de montar *Tabataba*, texto de Bernard-Marie Koltès onde dois irmãos negros negociam sua relação sob a forma de discursos afirmativos, posicionando a todo momento seus anseios para com a comunidade que os cerca e fazendo uma ilustração do que é ser negro e do que é ser homem e mulher na sociedade. Silvana não pode seguir na jornada conosco. Surge então Hayline, outra jovem atriz negra que aceitou o desafio de construir nosso estágio de montagem.

Paralelamente no ano de 2015 construí um trabalho de pesquisa no Colégio de Aplicação, onde experimentamos a tecnologia do vídeo e da projeção sendo um recurso possível a educação. Lá verificávamos as possibilidades do recurso projetivo na construção de pequenas cenas com os educandos na Educação de Jovens e Adultos. Mas, principalmente, buscávamos os aportes teóricos que existiam nesse cruzamento entre teatro, tecnologia e educação que através de um levantamento prévio verificamos ser ainda muito insipiente. Ali tive meu primeiro contato com as possibilidades que o recurso do vídeo e da projeção tem no fazer artístico, e com isso a vontade de realizar o cruzamento do vídeo com o fazer teatral.

No ano de 2015 realizei ainda uma oficina de extensão "Dentro do Cone, o Vídeo com Evento Presencial" sob a orientação do Professor Chico Machado. Na ocasião pude aprofundar meus conhecimentos sobre tecnologia, suas relações com a arte contemporânea e as possibilidades criativas de diferentes possibilidades com o uso do vídeo na produção artística. Dali pude extrair muitos materiais e proposições que seriam de grande referência para os trabalhos futuros. De modo que a questão do vídeo presente em cena passou a ser temática das minhas reflexões artísticas.

Tenho ainda na bagagem uma formação irregular no curso de Teatro da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que teve como constância a

vontade de estudar arte contemporânea e a performance como elementos possíveis a criação. Por entender que esses aspectos da linguagem performativa são de grandes possibilidades aos processos de criação cênica, sempre busquei este encontro. Mesmo em experimentações textuais mais tradicionais este paralelo entre o texto dramático e os atravessamentos possíveis ao ator/performer sempre me pareceram muito potentes, pois de alguma forma questiona o lugar comum do teatro, e principalmente fez com que eu pudesse problematizar e discutir a minha produção.

É nestas possibilidades que esse trabalho se debruça: relações pessoais construídas na Universidade, possibilidades de utilização da tecnologia, especialmente do vídeo, e o fazer artístico concatenado com a *performance art*.

Na nossa montagem de *Tabataba*, que ocorreu no decorrer do ano de 2016 como pré requisito necessário para obtenção do título de Bacharel em Direção Teatral, conduzimos uma encenação em que as histórias pessoais dos atores fossem elementos constitutivos na dramaturgia encenada, que foi produzida ao longo do processo de criação, somando-se ao texto de Koltès na produção de sentido. A utilização do vídeo veio como uma força a mais para que pudéssemos ampliar as perspectivas do texto dramático. Na peça, Abouzinho é um personagem que passa todo tempo lidando com sua moto, objeto que Koltès confere o status de personagem, apresentado no início da obra assim como os dois irmãos. Essa moto é uma consciência inanimada, uma testemunha dos sujeitos que compõem o universo de *Tabataba*. Abouzinho projeta uma realidade distante de *Tabataba*, onde as “merdas dos cachorros e a lama” não sejam os únicos horizontes possíveis.

No processo de montagem percebemos as possibilidades da utilização do vídeo a partir dos recursos que dispúnhamos, sendo a filmagem em tempo real uma das principais recorrências, onde o ator era projetado em vídeo ao mesmo tempo em que estava presente em cena, de modo que sua ação em determinado tempo é ampliada e torna-se mais contundente. Em nossa concepção do espetáculo, a imagem projetada é a mediação necessária para que o espectador tenha acesso ao âmbito de idealização constituído pelos personagens.

O presente trabalho busca sistematizar a relação entre atores e vídeo, de modo que dá um enfoque a esse recurso técnico e criativo presente na montagem de *Tabataba* e discorre sobre sua relação no processo final da dramaturgia. Também analisa alguns dos caminhos possíveis nos processos de criação que tem na utilização do vídeo um dos elementos constitutivos na encenação.

No capítulo primeiro inicio uma reflexão acerca das relações possíveis no texto de *Tabataba* de Koltès com o vídeo, suas possibilidades e como tratamos estes horizontes no processo de montagem.

No capítulo dois falo especificamente sobre a questão da projeção ao analisar, em perspectiva, as primeiras cenas do espetáculo.

No terceiro trato da cena em que há a presença de um vídeo pré-gravado. Estabeleço um diálogo sobre o vídeo na cena, e sobre como os atores dialogaram com essa intercorrência.

No capítulo quatro o foco é a relação com o público, em análise comparativa com outro espetáculo que utiliza o vídeo em sua linguagem.

No capítulo seguinte a relação de jogo que o ator estabelece com a projeção é o tema, também realizando o exercício estabelecer uma analogia com outro espetáculo onde a presença do jogo com a projeção é ainda mais evidente.

No capítulo final faço um exercício de reflexão sobre o processo e as possibilidades criativas do uso do vídeo na cena.

## O VÍDEO EM TABATABA

Antes de entrar nos aspectos do vídeo na encenação, é interessante destacar mais alguns elementos sobre o texto. *Tabataba* é a narrativa de dois irmãos que discutem a sua relação de forma muito agressiva, se constituindo a partir de um jogo discursivo proposto por Koltès e bastante recorrente em sua obra. Esse jogo se manifesta através de uma espécie de debate, com longas falas da personagem Maimouna, a irmã mais velha e pequenas réplicas de Abouzinho o irmão mais novo. A relação dos dois passa pela vontade de Maimouna de que Abouzinho tome seu lugar na comunidade. Entretanto o caçula dos dois irmãos não tem vontade de assumir este papel, para ele este lugar não é agradável, não corresponde as suas expectativas, e prefere passar seus dias consertando sua moto, um modelo Harley Davidson que destoa dos padrões possíveis da pobre localidade em que eles habitam. Então é através desta moto que percebemos a grande representação das projeções do irmão Abouzinho, como se ele pensasse no que há para além de *Tabataba*, idealizando nesse meio de transporte, símbolo de uma juventude rebelde, o caminho para sair da *Tabataba* que tanto renega. Mas nesse percurso acaba por ficar preso a ela de modo que o ato de consertar a moto faz com que ele se coloque nesse eterno discutir relações e papéis sociais com sua irmã, defensora dos padrões de *Tabataba* e do mundo.

A montagem do texto aconteceu no ano de 2016 na disciplinas de Estágio de Atuação e Montage, para obtenção do título de Bacharel em Teatro. Na encenação procuramos colocar como possibilidade os vídeos e imagens enquanto representação desta camada ficcional das projeções e das idealizações, assim como Abouzinho reivindica ocupar outro lugar que não este que é estabelecido pelos padrões sociais fundamentados. Ou seja, temos esse novo campo de visão sendo materializado na peça, um novo espaço onde espectador pode ampliar a forma como presencia o evento cênico, ampliado as dimensões do palco, gerando um olhar diferenciado. O vídeo, em grande parte, participa desse dialogo entre a imagem projetada, sendo um campo novo de discurso da obra, com novas possibilidades e nuances, ao mesmo tempo em

que se propõe a ser um vetor de comunicação com a peça de Koltès, que pretende mostrar a vontade de Abouzinho de ampliar seus horizontes.

Criamos e materializamos assim esse imaginário, no qual as duas figuras presentes na peça vivem em diálogo com esse filme de si mesmos, de modo a naturalizar o vídeo e a presença desse recurso. Em nenhum momento há alguma justificativa na dramaturgia do porque se estar filmado. Somente temos essa presença, aceita pelos dois personagens. Aqui destacamos que os atores interagem livremente com os códigos e convenções do teatro, eles sabem que estão em cena, mesmo que na maior parte do tempo eles potencializem o texto de modo enaltecer a relação dos personagens, o vídeo e o jogo dos atores é constituído para que percebamos a figura dos atores e suas nuances.

Deste modo a montagem concretiza uma nova relação de dúvida em perspectiva com a concepção extraída do texto. Temos os personagens que em sua narrativa dialogam com um ideal de um lugar e ideal e de uma relação com o mundo, e temos os atores aparecendo enfim como uma nova camada desse mundo a ser percebido.

A moto de Koltès é grifada em seu texto como sendo um personagem, esse sempre foi um fator de amplo diálogo entre o conjunto da equipe. Como fazer jus a essa ideia tão abstrata proposta pelo autor. Assim após idealizar diferentes possibilidades verificamos que era interessante se fazer o diálogo com a ideia inicial da concepção do espetáculo, de experimentar o recurso do vídeo. E foi através desta proposição que chegamos a ideia que nos orientou no processo como um todo, pensar na possibilidade dessa moto ter um olhar próprio, materializado pela câmera.

Assim que tivemos acesso a estrutura final da motocicleta, o objeto cênico construído em madeira com a imagem da moto pintada, conseguimos estabelecer um diálogo com as possibilidades criativas que essa estrutura nos dava. Deste modo, logo surgiu a ideia de por na dianteira da moto uma câmera, que representasse um farol, mas que também funcionasse como um ponto de vista dessa estrutura, que ganharia aqui ainda mais evidência. Um caráter de testemunha dos fatos transcorridos na narrativa do espetáculo. A moto representa a mediação entre os dois, é a força que mobiliza os irmãos ao conflito. Por isso demos a ela esse caráter de protagonista das ações cênicas

que transcorrem no espetáculo. O olhar dela é representado pela câmera e com ele o público pode ter acesso a um novo ângulo da relação construída pelos dois irmãos.

Importante aqui apresentar dois conceitos que serão norteadores das reflexões a seguir:

O primeiro é a ideia de *intermedialidade*, que fundamenta grande parte da concepção do espetáculo. Segundo Martha Issacson, a partir das reflexões de Jurgen Muller, intermedialidade é a interação entre diferentes materialidades midiáticas (2011), que se aplica aqui na presença simultânea do ator em cena e da tecnologia da imagem e da projeção, explorando a convergência destes dois aspectos em uma obra de arte. A intermedialidade está conectada então ao diálogo proposto entre a figura projetada e do ator em cena, explorando as suas potencialidades no processo de criação. Foram distintas as experimentações que nos levaram ao resultado final, mas sempre buscando todas as possibilidades que o recurso da projeção e da imagem virtual nos propiciava.

O segundo conceito de grande importância que norteou a concepção do espetáculo foi a ideia de Jorge Dubatti sobre "Convívio e Tecnovívio". Ele discorre sobre o pressuposto do teatro de ser uma arte convivial que exige a presença física de atores, equipe e público para que o evento cênico aconteça e destaca sua contraposição ao comportamento contemporâneo de relações baseadas no tecnovívio, das mensagens de texto, das redes sociais, etc.

Cabe ao teatro produzir as tensões necessárias para que haja a exaltação do convívio presencial dos sujeitos. Para isso, a questão tecnológica pode ser um aspecto a ser desenvolvido esteticamente. De modo que a utilização dos elementos tecnológicos como o vídeo, em cena estabelece esse diálogo ao tornar visível essa fricção entre os dois campos, presença física dos atores, público e sujeitos envolvidos e presença virtual, através de gravações. Assim o teatro como uma atividade a exigir a presença física pode se utilizar dos diferentes recursos do vídeo e da imagem para gerar essa reflexão. Esse paralelo enfatiza ainda mais a necessidade da arte teatral nos dias de hoje. Reflete Dubatti:

Ter consciência que entre convívio e tecnovívio não há substituição superadora, mas alteridade, tensão e cruzamento. É importante compreender, que através desta política, ir perdendo a cultura do convívio é perder um dos tesouros mais incalculáveis da humanidade. Igualmente acreditamos que na sociedade tecnovivial constrói-se um equilíbrio de resistência no convivial. Assim afirma-se que "há maior globalização, maior localização" do mesmo jeito que "há maior extensão da experiência tecnovivial, maior a necessidade de experiência convivial. O teatro atende centralmente esta última necessidade. Daí a sua vigência

(DUBATTI, 2014, p-110, tradução do autor)

## PROJEÇÃO

Temos logo na primeira cena a presença do vídeo em tempo real. De modo que evidencie ao espectador a concepção do espetáculo amparada na presença do vídeo. Enquanto o público entra, ele vê os atores organizando o espaço cênico, principalmente a colocação da câmera, que nesse primeiro momento se posiciona para projetar no fundo do palco a imagem dos dois atores de mãos dadas no centro (Figura 1). Essa imagem representa a aparente ordem, a imagem dos personagens simulando a solidez ilusória da relação construída por eles, refletindo a ideia de que os irmãos vivem esse eterno discutir relações e padrões sociais, idealizamos esse momento inicial que compõe um quadro do que eles simbolizam. Dois sujeitos num ambiente hostil e que possuem só um ao outro, *Dois Contra o Mundo*<sup>1</sup>. A projeção aqui reforça essa imagem, cria uma repetição em relação ao ator presente em cena, e do ator projetado que é reafirmada ao longo da dramaturgia. Assim, a repetição se estabelece na imagem dos atores que é reforçada pela presença do vídeo, e na construção textual que é também posta em repetição de modo a externar a concepção de que os dois personagens refazem as discussões que presenciamos no espetáculo, de modo a produzir um *looping* de suas relações.

Entendemos que a moto funciona também como testemunha da relação de Abouzinho e Maimouna. Então ela entra logo neste primeiro quadro como uma testemunha dos acontecimentos que se seguirão, a câmera é posicionada na parte dianteira da Harley, onde estaria o seu farol, apresentando o seu olhar, emoldurando os personagens em seu ponto de partida. Assim conseguimos atingir a proposta feita por Koltés que estabelece a moto como um elemento vivo, no mesmo patamar que os dois irmãos. Ela fundamenta a disputa dos dois, desse modo o recurso do vídeo surge aqui como um elemento capaz de externalizar esse significado na concepção do espetáculo.

Interessante refletir como a utilização do vídeo dialoga para que hajam elementos novos a serem considerados na encenação. Este recurso é capaz de produzir uma nova camada de sentido na dramaturgia do espetáculo e se

---

<sup>1</sup> "Dois Contra o mundo" é um trecho da música "Negro Drama" do Racionais MC's. A música esteve presente em nosso processo de ensaios como o título a esta imagem dos dois atores e tornou-se como que um subtítulo para a nossa montagem.

estabelece como um novo elemento a ser considerado. Ou seja no decorrer do processo, assim que optamos pela utilização do vídeo pudemos contar com este recurso nas possibilidades criativas e fazer dele um novo recurso possível nas construções a serem feitas.

Na sequencia temos a imagem de Abouzinho projetado na moto (Figura 2), seu rosto é visível ao espectador em toda a lateral da *Harley Davidson* que, para ele, é um templo de adoração. Sua imagem na moto é uma das primeiras possibilidades de ampliação de visão que é oferecida pela presença do vídeo, pois com o seu uso temos o aumento do tamanho da imagem do ator, que simbolicamente amplia o sentido que a dramaturgia propõe, tornando o apego e adoração do personagem para com a motocicleta algo muito maior e palpável ao público.



**Figura 1** - Primeira cena, onde Abouzinho e Maimouna compõe o quadro *Dois Contra o Mundo*. Foto: Vanessa Melo.



**Figura 2** - O rosto: ator é ampliado e reproduzido na lateral da moto, aqui a ideia é mostrar a idealização do personagem na motocicleta. E constituir sua adoração e dedicação a este veículo. Foto: Vanessa Melo

## VÍDEO PRÉ-FILMADO

Num segundo momento a atriz se relaciona com a imagem projetada do ator que se posiciona em um espaço de representação não visível ao público (Figura 3). Ali o ator *performa* com diferentes descartes tecnológicos (cpu's, placas de computador, fios e cabos, etc.) na ideia de simbolizar esse apego do personagem Abouzinho pelo "motor" da motocicleta que aqui é posto em paralelo com a própria vida do ator que em sua infância passava seus dias a montar e desmontar computadores. Estes restos tecnológicos também fazem menção ao mundo tecnológico no qual estamos imersos e a relação da motocicleta com o vídeo.

Na sociedade em que vivemos a convivência constante com inúmeros recursos eletrônicos nos dá uma nova capacidade, de naturalizar esses elementos e a grande quantidade de objetos e equipamentos que existem à nossa volta. A montagem também busca um diálogo com esse sentido, colocando em perspectiva esta relação com os elementos estéticos a questão da tecnologia em geral. Assim como diz Machado a partir das reflexões de Francastel e Couchot:

"O mundo das realidades é um produto da atividade coletiva e o meio em que o homem vive em um universo fabricado." (FRANCASTEL, 2000, p185). Sendo o uma realidade em constante elaboração, a obra de arte também é uma fabricação, uma construção, uma elaboração que é diferenciada da experiência banal, cotidiana. Tanto a arte como o universo onde o homem está imerso são construções híbridas, que não apenas interseccionam como também comungam o mesmo meio físico e imaginário. Assim, os meios materiais e técnicos de uma sociedade ou época repercutem na fabricação que a arte é, enquanto a arte também exerce influência na fabricação do nosso mundo. É a partir desta premissa que Edmond Couchot desenvolve seu raciocínio sobre os efeitos tecnestésicos exercidos pela técnica sobre a arte o imaginário ocidental.



**Figura 3** - Vídeo pré-gravado: Imagem do vídeo em que o ator se relaciona com descartes tecnológicos. Foto: Vanessa Melo.

Na mesma cena temos a incursão de um recurso diferente do anterior, em que os vídeos eram todos projeções em tempo em real das imagens que transcorriam em cena. Agora projetamos um vídeo pré-gravado e, em dado momento, o ator volta à cena, criando uma tensão diferente ao confrontar a figura projetada com a presencial. Essa tensão evoca um dos aspectos do teatro que se apoia na ideia dos limites da verdade e da mentira, pois de certa forma brinca com o jogo entre projeção e presença, a qual o público pode estabelecer entre o ator e sua imagem projetada, remetendo ao jogo entre o convívio e o *tecnovívio* apontado por Dubatti .

Outro elemento importante desta cena é a interação da personagem em cena com o sujeito projetado, partindo da ideia de que a câmera "existe" na encenação e os personagens têm consciência de sua existência. Considerar a presença do vídeo e de seus recursos técnicos como algo presente e significativo em cena, é um dos componentes da construção de sentido possíveis do uso deste recurso. Segundo João Carlos Machado, a partir do raciocínio de Phillpe Dubois:

Pensar o vídeo como *imagem* significa considerá-lo dentro do campo geral das formas visuais, onde o monitor ou a tela são ferramentas neutras

que mostram essa imagem. Isto difere de pensar o vídeo como *dispositivo*, que nos faz pensar sua condição espacial e física em relação a uma arquitetura e ao corpo dos espectadores. Para Dubois, é necessário pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem. A imagem como algo que dispara um imaginário para além dela mesma, e o dispositivo como parte formadora da imagem que fazemos de uma obra em vídeo. (MACHADO: 2012, p. 116)

Esse jogo foi estabelecido ainda de forma tímida nas primeiras apresentações, o que gerou uma necessidade de refletir sobre uma maneira de atuação possível para interagir com projeções e recursos tecnológicos, e de como dar o tratamento necessário para que essa atuação ficasse orgânica e fizesse parte da rede de sentidos do espetáculo.

Na sequência utilizamos a câmera no momento de maior ruptura do espetáculo, onde assumimos a linguagem performativa<sup>2</sup> no ocasião em que os atores saem dos personagens com o objetivo de explorar o jogo agora como *performers*. Uma música mais agitada é tocada enquanto os atores interagem um com o outro. A busca aqui é uma ruptura total com a dinâmica da peça, de modo a salientar essa possibilidade de quebra com a narrativa linear que é proposta pelo texto de Koltès. A câmera aparece aqui no final da cena de maneira mais dinâmica do que anteriormente. Primeiro ela é utilizada somente em associação com a moto, como um "farol" que, ao invés de iluminar projeta a situação. Agora, o ator assume o papel de *câmera-man*, fazendo da filmagem um recurso de jogo com a atriz, trazendo um aspecto *vouyerista* para a situação. Neste momento ela também dialoga com a plateia, ao mostrá-la e colocá-la dentro da cena através da filmagem, quando temos diferentes sentidos sendo expostos: revelando os recursos utilizados em cena (a câmera e a projeção) e, ao mesmo tempo, expondo a presença do espectador. Assim, a montagem que se propõe a ser reconhecida pelo público como tal, numa relação direta de jogo com quem assiste (Figura 4).

---

<sup>2</sup> Para Josette Feral a ideia de um teatro performativo é aquele que se alimenta de elementos da *performance art* para construir a sua estética, se utilizando da subjetividade dos performers/atores, vídeo, instalação, etc. É ainda, para ela, um teatro que tem um caráter diferenciado no que tange ao texto, apostando na fragmentação do discurso e na sobreposição de significados. (FERAL, 2008)



**Figura 4** - Ocupa Tudo: Atriz dialoga com a projeção da filmagem de uma faixa levantada pela equipe técnica na cabine, revelando sua presença. Foto: Vanessa Melo.

## RELAÇÕES COM O PÚBLICO

Os atores como operadores do recurso conferem um grau de importância ao discurso do vídeo na dramaturgia e na montagem, onde a gravação em tempo real por vezes torna-se um mecanismo de expor aquilo que não é mostrado ao vivo, como se pudéssemos ampliar o espaço cênico com o recurso fílmico. Assim os atores acionam essa possibilidade ao externar para a plateia o espaço de representação, e por fim percebemos esse jogo de ator e personagem se confundindo, de modo que atingimos diferentes camadas possíveis de interpretação. Uma que aciona os atores operando e articulando a cena através da sua condição de ator, de suas memórias e símbolos, e outro dos personagens que vão transitando para a situação da dramaturgia de Koltès, de modo que suas reações e desejos já podem ser percebidos na filmagem.

Conforme colocado acima, *Tabataba* de Koltès nos mostra uma *Harley Davidson* como imagem destoante do imaginário possível em uma localidade periférica e simples que é sugerida no texto. Entretanto, Abouzinho segue na tentativa de consertar uma moto que parece nunca chegar a se concretizar. Ao idealizar a concepção do espetáculo optei por construir esse imaginário através da projeção e da utilização do vídeo. Assim como Abouzinho, o público é estimulado a perceber essa moto idealizada, esse espaço de representação e não somente o espaço imaginário vivenciado pelos atores. O vídeo tem essa acepção, pois evoca uma nova camada na produção de sentido do espetáculo.

Podemos identificar a projeção como elementos da cena contemporânea, onde o vídeo e a projeção são recursos recorrentes, como no espetáculo *E se elas fossem pra Moscou*<sup>3</sup> da Companhia Vértice de Teatro, sob a direção de Cristiane Jathay. No espetáculo temos uma releitura da obra *As três irmãs* de Anton Tchecov que, da mesma forma que em *Tabataba*, acompanha sujeitos tentando fugir da situação onde vivem. Ali, a presença do

---

<sup>3</sup> E se elas fossem pra Moscou é um espetáculo produzido em 2014 pela Cia Vértice de Teatro sob a direção de Cristiane Jathay, o trabalho tem como ponto de partida o texto *As três irmãs* de Anton Tchecov. O principal elemento do espetáculo é a presença constante de diversas câmeras que acompanha a peça em tempo real. Paralelamente as apresentações do espetáculo, um filme era exibido em uma sala de cinema ao lado do teatro.

vídeo também funciona com uma válvula de escape daquilo que é da ordem do aqui e agora, mesmo que o vídeo seja uma transposição do momento presente. A peça que tinha como peculiaridade a transmissão em tempo real de um filme feito a partir do espetáculo. A relação com o espectador era direta, tendo como momento mais significativo e referencial quando no final do espetáculo as atrizes abrem para ambos os espectadores, do filme e da peça a existência das câmeras e a existência do jogo cênico.



**Figura 5** - E se elas fossem pra Moscou: Cena final do espetáculo *E se elas fossem pra Moscou*. Foto retirada web site da diretora.

É através da presença do recurso tecnológico que o público ter acesso a outros elementos que não seriam possíveis numa encenação ao vivo. Para que possamos compreender a presença destas duas linguagens podemos relacionar com o conceito de intermédias, que se refere ao dialogo de dois aspectos, o presencial dos atores em cena e o virtual das projeções e da imagem. Discorre Isaacason:

Nessa situação o espectador se vê diretamente incluído na organização da composição cênica, pois é somente em sua visão que o jogo intermedial finalmente se concretiza. A modalidade

amplificadora consiste em situações nas quais a imagem virtual promove o alargamento do horizonte do olhar do espectador. Encontram-se aqui situações nas quais o espectador na posição de *vouyer* (semelhante ao regime da quarta parede), descortina a performance realizada ao vivo pelo ator exclusivamente por meio da imagem tecnológica; ou situações nas quais o espectador pode ver detalhes da performance realizada à sua frente que não poderiam ser naturalmente vistos, graças a difusão de imagens em captadas em close-up. Compõe-se aqui uma espécie de microscópio da realidade. (ISAACSSON, 2011, p-3-4)

Esta função do vídeo como um “microscópio da realidade” foi um recurso bastante utilizado na nossa montagem, bem exemplificado na cena em que o rosto do ator é projetado em dimensão ampliada na moto (Figura 2).

## JOGO ENTRE ATOR E PROJEÇÃO

Em outro momento, o vídeo aparece quando o ator se posiciona perante a plateia para trazer uma situação de sua vida que se conecta com a relação dos dois irmãos. Enquanto o ator abre o diálogo com o espectador, temos a imagem de Maimouna presa a um de seus textos mais contundentes de represália aos atos do irmão sendo mostrada em imagem projetada ao lado dele. Neste momento temos colocação lado a lado da personagem (Maimouna) com o ator (Ivan), de modo a simbolizar através dessa cena uma espécie de fantasma, constituído a partir da relação construída pelos dois.

Ao fim da cena, a imagem projetada de Maimouna deixa de estar ao lado de Abouzinho para posicionar-se literalmente nas mãos do irmão (Figuras 6 e 7).

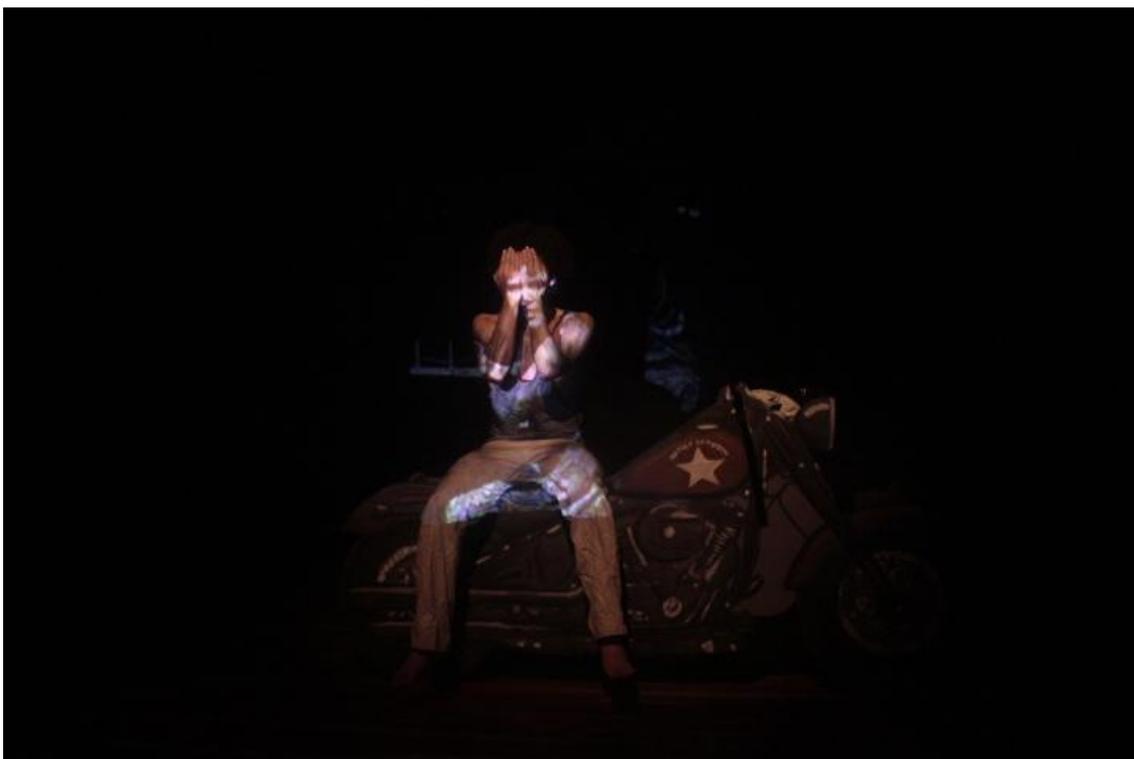


Figura 6 - *Essa é uma Harley Davidson*: Cena em que o atriz é projetada nas mãos do ator, em alusão as exigências por parte dela de que o irmão siga as sua concepções sobre as convenções sociais. Foto: Vanessa Melo

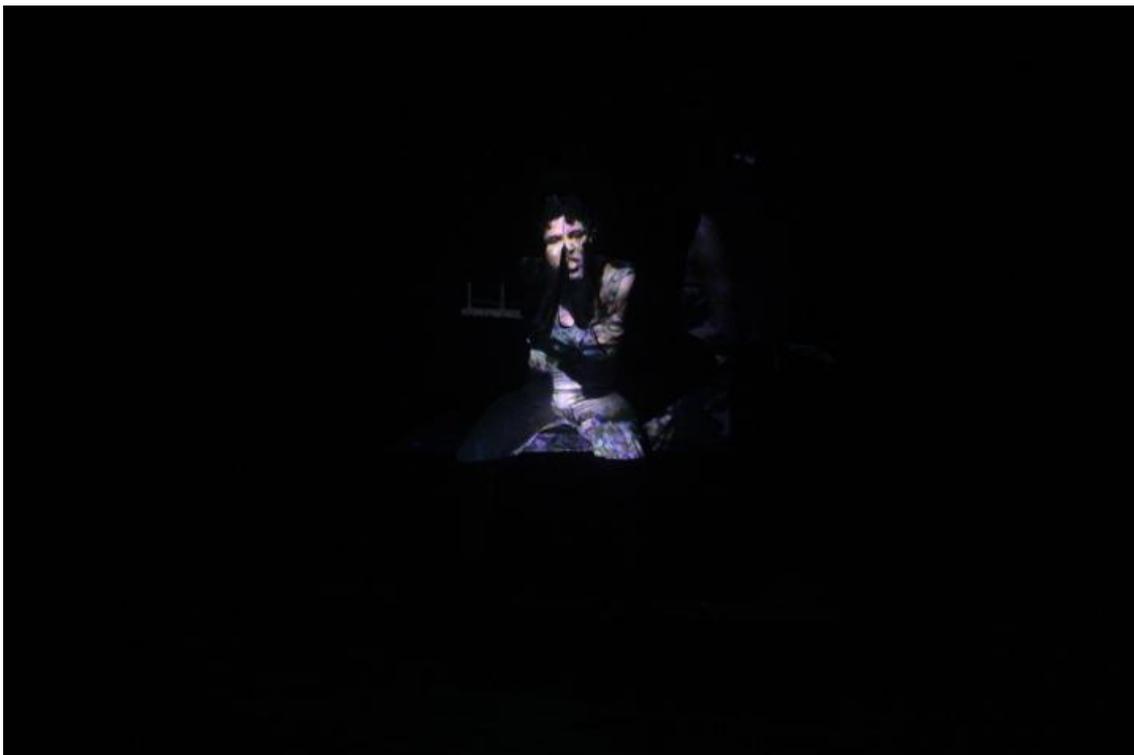


Imagem 7 - *Fantasma*: Sequencia da cena onde há a transposição da imagem da atriz no ator.  
Foto: Vanessa Melo.

As duas figuras se fundem, causando um efeito que escancara ainda mais essa ideia de fantasma e amplia o sentido cênico de construir a figura de constante imposição que ela assume em relação a irmão. Essa cena acontece a partir de um relato do ator que, nesse momento, distancia-se de seu personagem Abouzinho e faz um diálogo com o público, conforme mencionado acima, relacionando-se de maneira crítica com a dramaturgia, apresentando seu ponto de vista sobre as relações que se estabelecem e sobre como elas podem se desenrolar, num exercício e numa tentativa de aproximar o ator do personagem, ao mesmo tempo em que constitui um clima de cumplicidade com o espectador. Mas o mais evidente neste momento é a possibilidade que o uso da projeção e do vídeo permitem, pois a atriz está posicionada na lateral do palco, de modo que sua figura não pode ser vista pelo público exceto pela imagem filmada. Deste modo estamos oferecendo outro olhar para o espectador, fazendo com que ele seja capaz de presenciar um recorte que não seria possível se não estivéssemos usando o recurso do vídeo. Também existe o jogo visual e metafórico que se estabelece ao utilizar o vídeo projetado no

corpo do ator, as duas figuras se fundem, criando uma nova imagem, um novo campo de representação em relação à peça.

Interessante notar nesse momento também a presença do jogo entre ator e projeção se efetivando e tornando-se ainda mais estreita. Ao longo do espetáculo constituímos este desafio de salientar essa possibilidade criativa posta pela presença da projeção e do ator em tempo real. Durante a montagem, tivemos diversas referências a serem analisadas para pensar essa atuação aliada com o vídeo, uma em especial a destacar: a peça *Lujin* de Anderson Moreira Sales, em que o ator/performer dialoga com vídeos pré-filmados sem que em nenhum momento perdesse as possibilidades criativas da presença do vídeo, trazendo sempre um sentido deste jogo.

A peça tinha como um único ator/*performer* que dialogava com dois espectros de si mesmos projetados em vídeo, de modo que ele próprio constituía um jogo cênico com as duas imagens filmadas. O interessante notar aqui é que o ator conseguiu encontrar um espaço de abertura no diálogo com as projeções, conseguindo burlar alguns tempos, modificar ações em diferentes apresentações. Assim se constituiu uma imagem de que mesmo na perspectiva de que o vídeo tenha uma estrutura fixa, pré-determinada o ator ainda não tira de perspectiva a potencialidade da performance presencial, que valoriza o jogo do aqui e agora.

Ao longo do processo destacamos essas potencialidades nos atores, de modo a elevar o jogo na dinâmica presencial e favorecer ambos pudessem se relacionar com o elemento em vídeo de modo fluído e orgânico.



Figura 8 - *Lujin*: Cena da peça, onde o ator interage com um projeção dele mesmo. Foto: Áquila Matos.

Ao longo do processo destacamos essas potencialidades nos atores, de modo a elevar o jogo na dinâmica presencial e favorecer ambos pudessem se relacionar com o elemento em vídeo de modo fluído e orgânico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de criação de *Tabataba* pode ser considerado acima de tudo um grande exercício onde pude experimentar de algum modo as possibilidades com o uso do vídeo na cena. Além de reconhecer as dificuldades e desafios que ainda são inerentes aos processos que tem neste recurso um caminho a ser explorado. Percebo que ainda preciso avançar muito no conhecimento necessário em vídeo para que possa potencializar a atuação e a encenação aliada ao vídeo e projeção.

Além disso, o processo foi capaz de instigar ainda mais meus horizontes artísticos para o fazer teatral, e embora saiba que é preciso investir mais ainda num procedimento que consiga produzir uma linguagem para minha produção cênica, ficam perguntas: Como podemos utilizar o recurso do vídeo durante todo processo? Como fazer com que esse elemento não seja estranho ao ator? Que efeito a presença do vídeo em tempo real causa ao público?

Da pesquisa fica a vontade de continuar investindo nas potências possíveis entre o que é da ordem da relação direta com os sujeitos e o que é da ordem das ausências. Assim como Dubatti propõe, precisamos estimular cada vez mais que hajam eventos em que o estar com outro seja uma máxima. O teatro possui essa potência que pode ser capaz de construir uma sociedade mais humana, onde as relações entre os sujeitos sejam o maior objetivo comum.

Produzir teatro que se relacione com essa ideia vigente de elevar as relações de distância é evocar as tensões que essa ausência produz, é possível. Falamos de tecnologia e da força que ela nos causa para que possamos através desse contato suscitar que nunca percamos de vista o real, o ao vivo, o aqui e agora. Temos cada vez mais acesso a possibilidades novas de comunicação que não necessitam do contato direto para que esta se efetive. Entretanto temos que ter em mente que esse tipo de relação tecnologicamente mediada ao mesmo tempo em que facilita o diálogo também pode afastar as pessoas da relação com o outro.

Do teatro surge então a resistência. A vontade de exercitar o encontro e de produzir relações que sejam para toda vida. Deste processo levo comigo dois grandes amigos, que estiveram nesses meses de dúvidas, carinhos, afetos e criações. Que sigamos sempre sendo artistas e levando a beleza de ser para aqueles e aquelas que ainda procuram desesperadamente estar em relação.

Sem dúvida serão desafios de pesquisa a serem desenvolvidos ao longo da minha trajetória em teatro e dos meus processos artísticos futuros. Quero dar continuidade a estas inquietações, talvez o elemento tecnológico não seja necessariamente o aspecto que quero desenvolver no teatro. Entretanto é através dele que consigo falar sobre uma questão importante: sobre ser sujeito. Isso interessa. As histórias que os atores podem contar no palco e que através dele são elevadas. A presença do vídeo nesse processo foi o caminho encontrado para lembrar que a ausência é sentida, que a imagem do outro não é o outro e que portanto, seguimos fazendo teatro.

## BIBLIOGRAFIA

BENJAMIN, Walter. **A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: \_\_\_\_\_. Obras escolhidas I: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem** Perspectiva, São Paulo, 2002.

COSTA, José da. **O teatro de Christiane Jatahy: formação intelectual e pesquisa artística**. *Sala Preta*, São Paulo, 2015.

DUBATTI, Jorge. **Convivio y tecnovivio: el teatro entre infância e babelismo**. *Lamparina* v.1 n. 5, 2014.

DUBOIS, **Philippe Cinema, video, Godard** Cosac Naif, São Paulo, 2004.

FABIÃO, Elenora. **Performance e Teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea**. *Sala Preta* v.8, 2008.

FÉRAL, Josette. **Por uma poética da performatividade: o teatro performativo**. *Sala Preta* v.8, 2008

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. Perspectiva, São Paulo, 2011.

ISAACSSON, Marta. **Dinâmicas intermediais nos processos de criação cênica**. *Portal ABRACE*, Porto Alegre, 2011.

MACHADO, João Carlos. **Do Ritimifiquitor ao Remiquistifiqueitor**. Trânsitos entre a materialidade e a imaterialidade. Tese de doutoramento, PPGAVI/UFRGS, 2012.

MACHADO, João Carlos Machado. **Máquinas imprecisas: materiais, procedimentos e imaginário em aparelhos mecânicos de arte**. Dissertação de Mestrado. PPGAVI/UFRGS, 2012.

PAVIS, Patrice. **A encenação contemporânea: origens, tendências e perspectivas**. Perspectiva, São Paulo, 2010.

ROUBINE, Jean-Jaques. **A linguagem da encenação teatral** Zahar, Rio de Janeiro, 1982.

Peças teatrais:

JATAHY, Cristhiane. **E se elas fosse pra Moscou**. Cia Vértice, Rio de Janeiro, 2014.

SALES, Anderson Moreira. **Lujin**, Porto Alegre, 2014.