

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

**O TEATRO E O AUDIOVISUAL:**  
POSSIBILIDADES A PARTIR DO IMBRICAMENTO ENTRE ESTAS DUAS  
LINGUAGENS.

**PORTO ALEGRE**  
**2023**

FANAEL BASTOS GONÇALVES

**O TEATRO E O AUDIOVISUAL:  
POSSIBILIDADES A PARTIR DO IMBRICAMENTO ENTRE ESTAS DUAS  
LINGUAGENS.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Arte Dramática do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Bacharel em Teatro.

Professora orientadora: Ana Cecília de C. Reckziegel.

Porto Alegre

2023

#### CIP - Catalogação na Publicação

Bastos Gonçalves, Fanael  
O Teatro e o Audiovisual: Possibilidades a partir  
do imbricamento entre estas duas linguagens / Fanael  
Bastos Gonçalves. -- 2023.  
56 f.  
Orientadora: Ana Cecília Reckziegel.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de Teatro: Interpretação Teatral,  
Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Teatro. 2. Audiovisual. 3. Projeção Mapeada. 4.  
Cinema. 5. Adaptação. I. Reckziegel, Ana Cecília,  
orient. II. Título.

*Dedico este trabalho a todos aqueles  
a quem — assim como a arte da cena —  
ele chegue a tocar, sem que eu tome  
conhecimento.*



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à UFRGS, uma universidade pública, gratuita e de qualidade, que possibilitou a graduação em um curso no ramo da arte.

Aos meus pais Fátima e Nestor, pelo apoio moral e muitas vezes financeiro, bem como a toda minha família, pelo apoio direto ou indireto durante toda a graduação.

Às minhas irmãs Eliana e Luciana, pelo afeto, parceria e por estarem sempre na primeira fila.

À minha orientadora de estágio e TCC Ana Cecília Reckziegel, pelo apoio, instigações e paciência.

Aos meus colegas de estágio Juliano Rabello, Rafaela Lima e Douglas Lunardi, com os quais construímos uma história e chegamos a um lugar.

Aos amigos de vida Cláudia Carvalho, Samanta Della Passe, Jardel Rocha e Gustavo Toledo, que a graduação formou ou fortaleceu.

À Pedro Paiva e Welliton Molina.

E também à minha primeira professora de teatro Gabriela Greco, que me apresentou uma possibilidade de caminho, percepção de vida e inserção na sociedade.

*“O teatro pode tudo o que pode ousar.”  
(Juliano Rabello)*

## RESUMO

Este trabalho aborda a relação entre o teatro e a projeção visual, a partir de três perspectivas. Em um primeiro momento se fala sobre a projeção mapeada no teatro, possibilidades e instigações de uso, fazendo-se para isso, um breve recorrido histórico sobre o teatro e as tecnologias de iluminação. Em seguida se fala sobre algumas experiências do casal Kristin e Davy McGuire, que trabalham com projeções mapeadas em nível micro e macro, relacionando-as com experiências teatrais e também com um pensamento voltado para a divulgação em vídeo. Por fim, se faz um relato teórico-reflexivo sobre a maneira como as instigações anteriores estiveram presentes no curta-metragem que foi o estágio de conclusão do formando.

**Palavras-chave:** Projeção mapeada. Teatro. Audiovisual.

## RESUMEN

Este trabajo habla de la relación entre el teatro y la proyección visual, desde tres perspectivas. En un primer momento se habla acerca de la proyección mapeada en el teatro, posibilidades e impulsos de uso, haciéndose para ello, un breve recorrido histórico acerca del teatro y las tecnologías lumínicas. A continuación, se comentan algunas experiencias de la pareja Kristin y Davy McGuire, quienes trabajan con proyecciones mapeadas a nivel micro y macro, relacionándolas con experiencias teatrales y también con un pensamiento centrado para la radiodifusión. Finalmente, se hace un relato teórico-reflexivo sobre cómo las instigaciones anteriores se hicieron presentes en el cortometraje que fue el trabajo práctico de la graduación del autor.

**Palabras-clave:** Proyección mapeada. Teatro. Audiovisual.

## **ABSTRACT**

This work addresses the relationship between theater and visual projection, from three perspectives. In a first moment, it talks about the mapped projection in the theater, possibility and instigations of use, making for that, a brief historical tour about the theater and the lighting technologies. Next, some experiences of the couple Kristin and Davy McGuire, who work with projections mapped at a micro and macro level, are discussed, relating them to theatrical experiences and also with a video dissemination approach. Finally, a theoretical-reflective report is made on how the previous instigations were present in the short film that was the graduation composition of the graduate.

**Keywords:** Mapping 3D. Theater. Audio-visual.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>1 A PROJEÇÃO NO TEATRO: PROJEÇÃO MAPEADA</b>	<b>12</b>
1.1 MAPEAMENTO DE SUPERFÍCIE: COMO CHEGAMOS ATÉ AQUI	15
<b>2 A PROJEÇÃO NO AUDIOVISUAL: EXPERIÊNCIAS DO CASAL MCGUIRE</b>	<b>20</b>
2.1 A PROJEÇÃO MAPEADA PARA O CINEMA	24
<b>3 PROCESSO DE CRIAÇÃO: ENTRE O TEATRO E O CINEMA</b>	<b>25</b>
3.1 FORMAÇÃO DA EQUIPE	27
3.2 INÍCIO DO PROCESSO	29
3.3 NOVOS HORIZONTES	33
3.4 A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM: DELIMITAÇÕES E EXPERIMENTOS NA BUSCA ENTRE O TEATRAL E O AUDIOVISUAL	41
3.5 GRAVAÇÕES	46
3.6 A FINALIZAÇÃO	48
3.7 A ESTREIA	50
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>51</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>55</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Espetáculo de Piscator.	13
Figura 2 -	Evento “Brilha Porto Alegre: Viva o Natal”, Usina do Gasômetro, 2014.	16
Figura 3 -	Cena do espetáculo “O que Você Foi Quando era Criança?”	17
Figura 4 -	Trabalhos “Ophelia”, “A Night at the Mansion” e “Micropolis”. Studio McGuire.	20
Figura 5 -	Performance Banquet of Hoshena. Studio McGuire.	21
Figura 6 -	Imagem de senhora no transporte público.	29
Figura 7 -	Quadro “Huyendo de la Crítica”, de Borrel del Caso.	31
Figura 8 -	Cena do espetáculo ‘Mergulho’, do grupo Eranus.	32
Figura 9 -	O autor, no experimento de música com céu estrelado.	32
Figura 10 -	Experimentos com maquete gráfica e física do que poderia ser a área de projeção.	34
Figura 11 -	Mapa do vilarejo, criado para o jogo de RPG.	35
Figura 12 -	Planta baixa da casa, enviada à equipe e atores, para que se localizassem no espaço.	37
Figura 13 -	Primeiros experimentos na casa.	38
Figura 14 -	Detalhes nos figurinos de Luciane Trento.	39
Figura 15 -	Primeiros experimentos com a janela (virtual e física).	40
Figura 16 -	Atriz Cláudia Carvalho na janela do cenário.	41
Figura 17 -	Cena criada como embrião do personagem Javier.	44
Figura 18 -	Ensaio geral no primeiro dia presencial.	44
Figura 19 -	Almoço do primeiro dia de gravações.	46
Figura 20 -	A atriz Rafaela se aquecendo com casaco e cobertor.	47
Figura 21 -	Bastidores das gravações em uma das madrugadas.	48
Figura 22 -	Captura de tela do programa de montagem do filme, em novembro de 2021.	49
Figura 23 -	Projeção do curta na sala Qorpo Santo.	50

## INTRODUÇÃO

Uma das coisas que sempre me chamaram a atenção no teatro, foi o uso de projeções. Talvez pelo fato de, desde adolescente, estar envolvido com edição de vídeos. Desde antes de ter acesso ao computador já me pegava percebendo como era feita a transição do programa de TV para o comercial, entre um comercial e outro ou entre o programa e os créditos finais. Coisas que passam despercebidas para a maioria das pessoas. Nesta época, também, aconteceu o meu primeiro contato com o teatro, através do ensino básico. Estudava em uma escola pública nova na cidade, que se propunha a um novo modelo de ensino. Entre as várias propostas, estava a de que todas as disciplinas — à exceção de português e matemática — teriam a mesma carga horária, dirimindo assim a hierarquia de saberes historicamente imposta.

O teatro foi um encontro. Um lugar de voz, de singularidade e de percepção enquanto cidadão e que me direcionou a todas as demais escolhas ao longo da vida. Aos 32 anos, apesar de trabalhar mais como professor do que como ator, me pergunto que indivíduo teria sido no caso de não haver ocorrido este encontro.

Neste trabalho, pretendo abordar propostas de uso da projeção e tecnologias, na cena, a partir de experiências feitas e também ideias para experimentos futuros.

Para isso, teço esse trabalho em um diálogo com os pensamentos e ponderações de autores como Leonardo Foletto, Marta Isaacsson, Hans-Thies Lehmann e Tatiana Greff. Além de usar como referência os trabalhos do estúdio artístico McGuire.

Acredito que da união destas duas linguagens surja um sortilégio, que não é exatamente novo, porém sempre é único. Quando uso aqui o termo *sortilégio*, podemos refletir que não está de forma alguma deslocado, uma vez que, tanto o cinema quanto o teatro já foram, em diferentes períodos da história, associados à magia ou à bruxaria. Sortilégio, segundo o dicionário online Dicio<sup>1</sup>, pode ser sedução ou encanto; característica, atributo natural ou artificial, que provoca encantamento e fascinação.

---

<sup>1</sup> Ver definição para “sortilégio” em [www.dicio.com.br](http://www.dicio.com.br).



Pretendo abordar o uso de projeções audiovisuais em três âmbitos. Inicialmente, falarei sobre o uso das projeções em cena, com experimentos que tive a oportunidade de experienciar e ver dentro ou fora da graduação, abordando um tipo específico de uso da projeção, que se chama “projeção mapeada” — ou seja, o uso da projeção levando em conta a superfície em que será projetada para a construção do produto visual ou audiovisual — algo que me interessa muito.

Depois, falarei sobre o uso da projeção, dentro do audiovisual, tomando como base alguns trabalhos do casal inglês Kristin e Davy McGuire, onde fazem experiências de performances, usando projeções mapeadas, levando em conta a finalização para divulgação em vídeo.

Por fim, faço um relato teórico-reflexivo sobre os experimentos e procedimentos realizados no meu próprio estágio de conclusão do curso de teatro na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Este estágio consistiu em um espetáculo, inicialmente pensado teatral, porém transposto ao audiovisual, onde também se usou o experimento da projeção em um elemento do cenário.

## **01 A PROJEÇÃO NO TEATRO: PROJEÇÃO MAPEADA**

A história da projeção no teatro, está muito ligada à trajetória da iluminação, afinal, também é luz. A iluminação sempre esteve relacionada com o teatro, desde seus primórdios, seja pela luz do sol, ou do fogo. Porém, é consenso entre os historiadores que a criação da luz elétrica foi um divisor de águas na história da iluminação no teatro. Ainda que antes, com a iluminação à gás já houvessem alguns experimentos furtivos de cores em alguns teatros específicos, a iluminação elétrica possibilitou o uso de todo o espaço cênico palco — já que agora podia ser iluminado em sua totalidade — e experimentos variados com diversas possibilidades de cores, sombras, claros e escuros.

Como relata Folleto,

os atores começaram a se utilizar de objetos com importância na ação, pois tudo que faziam poderia ser notado pelo público; a separação entre palco e plateia tornou-se mais visível, com a diferença do aparato de luz específico destinado à peça e do arrumado para a plateia. O palco, em suma, passou a se tornar uma realidade tridimensional e integrada à cenografia, aumentando consideravelmente as possibilidades de complexidade do teatro. (2011, p. 27).

Desta forma, a iluminação possibilitou a modificação do espaço, contribuindo, como mencionado, para sua tridimensionalidade. Com isso se tornou possível fazer projeções de imagens e formas na própria construção dos cenários, unindo assim o antigo ao novo. Piscator foi um dos primeiros a fazer experimentações neste sentido (KORFMANN, 2010, p. 17).



Figura 1 - Espetáculo de Piscator.

Fonte: KORFMANN, Michael. Literatura e Luz: Iluminação Elétrica, Teatro e o Filme expressionista. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/29394/000763448.pdf;sequence=1>>. Acesso em 19 ago. 2022.

Há a inserção de um novo elemento na arte da cena. Porém, antes disso, em 1850, Richard Wagner já cunhara o termo “obra de arte total” (*gesamtkunstwerk*), buscando um espetáculo que mesclasse e integrasse todas as artes, contribuindo também para o rompimento de barreiras entre os diversos tipos de setores da arte. (KORFMANN, 2010, p. 17).

Korfmann (2010, p. 17) ressalta também que, juntamente com o cinema, também o teatro dos anos 10 e 20 do século XX incorporou as possibilidades que essa nova iluminação elétrica proporcionava. O paralelismo de espaços feitos de luzes variadas fascinou os diretores e seus técnicos, como por exemplo o próprio Erwin Piscator.

Ainda segundo Korfmann, “precisa-se levar em conta o simples fato de que inicialmente, na Alemanha, o cinema se chamava Lichtspiel, ou seja, *jogo de luz*”. (op. cit., p. 14, grifo meu). Isso tem relação, segundo o autor, com o fato de que críticos como o Francês Guerin, em *A Culture of Light*, denominem todo o período dos anos 20 e 30 do século passado como a cultura da luz. A eletricidade passou a

influenciar não só a sociedade, mas também os próprios temas e organizações narrativas dos romances e, posteriormente, dos espetáculos de teatro e filmes.

No que tange a relação direta do corpo com a iluminação elétrica, a primeira artista a integrar estes dois instrumentos como elemento cenográfico foi a dançarina americana Loie Fuller. Ela realizava “uma união entre suas coreografias e trajes confeccionados em seda iluminados por luzes multicoloridas.” (Ibidem, op. cit., p. 17).

O teatro sempre se apropriou das novas tecnologias, um exemplo disso é o *deus ex machina*, no teatro grego. Podemos refletir também que o próprio teatro “sempre foi também técnica e tecnologia. Ele era um ‘*medium*’ no sentido de uma específica tecnologia da representação” (LEHMANN, 2007, p. 374).

Desta forma, a aproximação do teatro e da tecnologia, ou antes disso, da arte e da ciência, sempre provocou mudanças (ISAACSSON, 2011). O teatro sempre esteve vinculado às novas tecnologias porque sempre esteve relacionado com o seu tempo e espaço.

Há quem defenda que essa aproximação entre o teatro e algumas tecnologias, possa desconfigurar o fazer teatral. No entanto, para Gama, ao contrário de destruir o teatro, o domínio de novas técnicas torna seus limites “mais abrangentes, explorando seus territórios com novas fronteiras móveis.” (2008, p. 1 apud MACIEL, 2013, p. 20). Isaacsson (2011, p. 12) corrobora com esta afirmação ao dizer que não há nenhuma inquietação sobre a contaminação do teatro pelo cinema, quando se introduz uma arte “reprodutível” no ambiente da efemeridade específica das artes vivas.

Essa articulação cria uma nova configuração para o teatro, exigindo muitas vezes uma nova *educação* do espectador. Lepage já mencionava em uma de suas produções que “[...] a familiaridade não só do encenador, mas também do espectador com equipamentos e os modos de produção de imagem ótico-sonora foi decisiva”. (LEPAGE, 1998, p. 326 apud ISAACSSON, 2011, p. 19).

É evidente que a cena teatral em si, ao fim e ao cabo, não necessita de projeção, iluminação elétrica ou som digital para acontecer. Como explicita Mainieri,

o espetáculo, na sua essência, dispensa o aparato tecnológico: a voz, o corpo do ator e alguns elementos de cena bastam à representação. O acontecimento teatral se dá no encontro entre os atores, habitantes da cena, e os habitantes passageiros da sala. (2004, p. 53).

Marinis, corrobora com este pensar, ao afirmar que o teatro pode se manifestar “totalmente à parte dessa efervescência de novas ideias e novas experiências”. (MARINIS, 1988, p. 4 apud ISAACSSON, 2011, p. 14). Em sua essência, podemos considerar que teatro seria o ator, o público, o tempo e o espaço.

Contudo, as tecnologias são ferramentas das quais podemos dispor, a fim de auxiliar o processo de construção do fazer teatral.

## 1.1 MAPEAMENTO DE SUPERFÍCIE: COMO CHEGAMOS ATÉ AQUI

Diz a famosa frase do filósofo Marshall McLuhan: “uma lâmpada cria um ambiente por sua mera presença”<sup>2</sup>. (MCLUHAN, 1964, p. 8 apud KORFMANN, 2010, p. 13). A luz tem, de fato, o poder de instaurar estados, criar ambientes e despertar sensações. Com a projeção, pensando que é a luz criando imagens, esse poder se expande.

Segundo minhas experiências e registros de eventos na plataforma de vídeos YouTube, as primeiras vezes em que se usou a técnica da projeção mapeada externa — isto é, em um evento público, ao ar livre e de grande proporção — em Porto Alegre, foi durante o aniversário da cidade, em 2012, no Mercado Público<sup>3</sup>, e no Natal de 2013, em um evento na Usina do Gasômetro<sup>4</sup>. Ambos os espaços foram usados como superfícies de mapeamento.

Há várias definições para o termo projeção mas, neste trabalho, uso no sentido brindado também pelo dicionário online Dicio, de “imagem iluminada refletida em um plano”<sup>5</sup>. Aqui plano, no sentido de superfície.

No primeiro exemplo citado, entre outras propostas, a projeção simulava, pelas janelas, sombras de pessoas que se movimentavam dentro do Mercado Público. No segundo caso, o Biscoito de Natal, personagem do filme *Shrek*<sup>6</sup>, através da projeção, se assomava pela janela do Gasômetro, caminhava pelo parapeito e descia por uma corda. Ambas as propostas geravam um encantamento, criando a

---

<sup>2</sup> Original: “A *light bulb creates an environment by its mere presence*”.

<sup>3</sup> Prédio histórico da cidade.

<sup>4</sup> Então centro cultural de Porto Alegre.

<sup>5</sup> Ver definição para “projeção” no dicionário online dicio.com.br.

<sup>6</sup> Filme da DreamWorks lançado em 2001.

ilusão, nestes momentos específicos, de que o boneco ou as pessoas realmente estavam ali.



Figura 2 - Evento “Brilha Porto Alegre: Viva o Natal”. Usina do Gasômetro, 2014.  
Fonte: YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fb8TRdVMM8>>. Acesso em: 28 fev. 2023.

Outra experiência que tive oportunidade de vivenciar, foi na cidade de Brasília, durante uma homenagem ao arquiteto Oscar Niemeyer. Nela, a vida do arquiteto era contada com música e show de águas e, em um momento, imagens eram projetadas em uma cortina de água, que subia do lago.

Em 2016, na cadeira de Fundamentos do Encenador, ministrada por Inês Marocco, onde cada estudante é instigado a dirigir uma cena curta, tive a oportunidade de fazer minhas primeiras experiências com projeção mapeada no teatro. Neste momento, experimentei, entre outras coisas, usar a projeção como foco, criando a ilusão de um canhão de luz, que acompanhava o ator. Diferente de um foco real, que acompanha o ator, neste caso o vídeo simulando o foco já está construído, sendo então o ator quem segue o foco, mesmo que se sugira o contrário. Também experimentei neste momento usar a projeção como cor, substituindo os leds. Ainda que, para uma possível substituição dos leds por apenas projeções seja necessário um projetor mais eficiente do que os domésticos que costumamos ter acesso, foi possível obter alguns resultados em situações mais específicas.

Na cadeira de práticas, cênicas, em 2018, outra vez experimentei a projeção mapeada, no espetáculo “O Que você foi quando era Criança?”, dirigido por Jéssica Barbosa. Neste momento a construção se deu durante todo o processo. Usamos em dois momentos. Em um primeiro momento criando focos, como molduras de espelhos, para os atores, durante a apresentação dos personagens e em um

segundo momento, com a projeção de uma carta, que era narrada pelo meu personagem somente em um sofá da cenografia. Usamos o mapeamento da superfície tanto para marcar o lugar onde estariam os atores, quanto para fazer o recorte do sofá, para que a projeção da carta não se estendesse a outros objetos do cenário.



Figura 3 - Cena do espetáculo “O que Você Foi Quando era Criança?”, com projeções mapeadas ao fundo. Departamento de Arte Dramática, UFRGS, 2017.  
Fonte: Arquivo pessoal.

Mas o que é a projeção mapeada afinal? Projeção mapeada ou mapeamento de superfície, do inglês *mapping 3D*, consiste no uso da imagem projetada, porém adequada à superfície em que será projetada. Os objetos, relevos, e cores do local de projeção são considerados e usados no momento de criar a projeção. Há alguns programas que podem ser utilizados para facilitar este processo, como o Resolume e o MadMapper.

Esta projeção costuma ser utilizada de forma bastante espetacular justamente pelos seus efeitos de luzes, que costumam ser relacionadas com efeitos de som. Mas acredito muito também no seu uso de forma mais pontual, específica e sensível. Há dois tipos de projeção mapeada: interna e externa ou, como é comumente chamada, *indoor* e *outdoor*.

A interna é feita para espaços fechados, podendo ser festas, eventos, instalações, performances artísticas, etc. Já a projeção externa, costuma ocorrer ao ar livre, em eventos abertos, como na fachada de prédios ou monumentos históricos, exigindo nestes casos, uma grande estrutura e produção.

Voltando à projeção mapeada no teatro, Marta Isaacsson relata uma cena do espetáculo *Les Sept Branches de la Rivière*, de Robert Lepage (1997 e 2019), onde há o uso deste tipo de tecnologia:

[...] uma atriz entra vestida de gueixa, abre um grande cartão de onde retira fotos antigas da família imperial japonesa. Uma foto da família imperial em uma escadaria é então projetada sobre o telão ao fundo do palco. A atriz se aproxima da projeção e quando toca na figura do imperador japonês, a imagem estática entra em movimento. A atriz acompanha a trajetória da família imperial como se estivesse assistindo a seu desfile, sempre querendo tocar o soberano. Ao final, enquanto o imperador e a imperatriz direcionam-se para um púlpito, a atriz-gueixa ajoelha-se e realiza simultaneamente as mesmas ações dos soberanos: faz reverências e bate palmas. Terminada a cerimônia, vê-se a família imperial se retirando do local e voltando à escadaria, o que é acompanhado pela atriz-gueixa. A imagem torna-se estática e, pouco a pouco, o quadro da projeção diminui de tamanho. A atriz-gueixa aproxima seu cartão com as fotos da pequena imagem projetada e faz o gesto de colocá-la dentro do cartão. A imagem cai, como entrando no interior do cartão. (ISAACSSON, 2012, p.2)

Podemos perceber neste exemplo um evidente relacionamento entre a atriz e a imagem. Apesar de ser a atriz quem segue a projeção, provavelmente, aos olhos do público este jogo pode ser tão preciso que, por um momento, o espectador se esqueça que esta relação, ao menos no momento da execução, é unilateral.

Ao uso dessas diversas frentes tecnológicas no teatro, Maciel dá o nome de *intercomunicação*. Para ele, o uso de novas tecnologias dá relevo à encenação, sobrepondo personagens, imagens e falas, “tornando o teatro intercomunicacional, por interligar o universo do teatro com o universo das novas tecnologias para a construção de novas linguagens.” (MACIEL, 2013, p.21).

Marta usa o termo, que vem sendo reverberado nos últimos anos, *teatro multimídia*, para definir a obra teatral que lança mão dos mais diversos tipos de arte. Define este tipo de cena quando “a imagem dos corpos reais convive sobre a cena com a imagem tecnológica em favor da teatralidade.” (ISAACSSON, 2011, p. 21). No entanto, evidencia que o teatro multimídia (multimedia performance) não é uma acumulação de artes (teatro, dança, música, projeções, etc.), mas que seu sentido próprio está no encontro de tecnologias no espaço-tempo da representação. (PAVIS, 2008, p. 127 apud ISAACSSON, 2011, p. 21).

Maciel usa um termo de Oliveira e Ventureli para fazer uma reflexão sobre a serventia da projeção também enquanto educação do espectador. O autor ressalta que o uso de projeções no teatro, mesmo que seja de forma ilustrativa contribui para

essa educação do espectador, nesta forma de teatro, onde a dramaturgia se organiza entre informações ao vivo e imagens projetadas. Essa educação além do avanço das pesquisas é muito importante, já que o uso de projeções no teatro, de forma ampla, data de um período relativamente recente, a partir dos anos 90. (OLIVEIRA; VENTURELI, 2012, p. 80 apud MACIEL, 2013, p. 21). Trazendo novamente Lepage, ele menciona que, em uma de suas produções, uma vez que as “tecnologias foram desmistificadas, elas se tornaram como sombras chinesas.” (LEPAGE, 1998, p. 326 apud ISAACSSON, 2011, p. 19). Ou seja, as pessoas aceitaram embarcar em uma viagem poética quando se utilizou o vídeo, já conhecendo as *regras do jogo*.

É importante esta educação no que tange a relação entre teatro e audiovisual convivendo concomitantemente. Podemos dizer que somos muito mais educados para imagens audiovisuais do que para cenas teatrais, pela simples frequência de uso. A todo tempo somos bombardeados por imagens audiovisuais, seja pelo celular, televisão, cinema ou mesmo nas ruas, em outdoors, enquanto que o contato com o teatro acontece em momentos mais específicos, sendo necessário para isso — a menos que se trate de teatro ou intervenção de rua — uma intencionalidade do espectador.

Evidentemente, o uso de novas tecnologias no teatro vai além de imagens projetadas.

Na atualidade, as músicas são veiculadas por meios eletrônicos, a iluminação é de acordo com cada cena, o figurino é vasto, o cenário é montado para cada cena e a sonoplastia auxilia na apresentação. Isso decorre da interação entre a arte cênica e as tecnologias, por meio de relações que possibilitam a implementação de projetos de encenação cada vez mais sofisticados. Mesmo que a música, a iluminação, o figurino, cenário e sonoplastia já existissem há muito tempo no teatro, as tecnologias possibilitaram a sua recriação de maneira inovadora. (MACIEL, 2013, p. 19).

Ou seja, para além de usar as novas tecnologias que estão surgindo ou sendo democratizadas, passa também por reutilizar ou ressignificar as tecnologias que já eram utilizadas.

Essa interação, permite que haja no teatro moderno “o estar presente em conjunto com outras presenças, o perceber o espaço e o tempo coletivos e ampliar a capacidade de experimentar”. Tudo isso “compõem a compreensão da obra, ou da



proposta artística da qual se participa”. (GUSMÃO; OLIVEIRA; VENTURELI, 2012, p. 81 apud MACIEL, 2013, p. 21).

## 2 A PROJEÇÃO NO AUDIOVISUAL: EXPERIÊNCIAS DO CASAL MCGUIRE

Durante o estágio, no caminho percorrido entre a adaptação de uma obra teatral para uma obra audiovisual, experimentei a projeção visual gravada em vídeo mas não fiquei satisfeito com os resultados. Me pareceu um pleonasma a *metaprojeção*, um audiovisual dentro de outro, além do fato de que a luz dos equipamentos de projeção que dispúnhamos eram insuficientes, considerando o necessário para uma boa qualidade de vídeo.

Foi quando conheci o casal Kristin e Davy McGuire. Trata-se de um casal de artistas ingleses que criam projeções dos mais variados tipos, desde pequenas peças individuais, que o espectador pode inclusive comprar, até grandes eventos, instalações, performances e experiências.

Entre os trabalhos do casal, como consta no próprio site, estão obras em papel, madeira e instalações. Entre elas, “Ophelia”, uma instalação onde, em um ataúde com flores e água, a famosa personagem de Hamlet paira no fundo escuro, em menção à sua lendária cena do suicídio. Também “A Night at the Mansion”, uma experiência imersiva na Harewood House's, um antigo palácio rural, onde a projeção mapeada dá vida ao teto, objetos antigos e quadros das paredes; os personagens dos quadros e esculturas conversam entre si e contam fofocas. E ainda “Micropolis”, uma instalação que reproduz uma cidade em miniatura. Pelas janelas vemos conflitos, encontros, desencontros e a vida privada de seus moradores.



Figura 4 - Trabalhos “Ophelia”, “A Night at the Mansion” e “Micropolis”. Studio McGuire.  
Fonte: <<https://www.studiomcguire.com/>>. Acesso em: 02 set. 2022.

Vencedores do Oxford Samuel Beckett Theatre Trust Award 2013, o trabalho de Davy & Kristin McGuire incluiu produções teatrais como 'The Icebook', bem como a adaptação para o palco do popular romance de fantasia, 'Howl's Moving Castle'. Criado em 2009, 'The Icebook' foi o primeiro livro pop-up mapeado por projeção do mundo que se tornou um sucesso internacional, tanto online quanto em turnê.<sup>7</sup> (WOOLFF, 2018).

Além do deslumbramento causado pelo próprio trabalho *in loco*, há um interessante pensamento sobre como divulgar esse trabalho, seja através de fotos ou vídeos em seu site e redes. Ou seja, há um pensamento artístico também para como esta projeção vai figurar na versão audiovisual e chegar até este outro público. O que é muito oportuno, já que os vídeos atingem mais pessoas do que a própria instalação ou obra.

Entre os experimentos, há também uma performance e experiência gastronômica que se chama Banquet of Hoshena. Trata-se de uma instalação, onde os convidados participam de um jantar. A cada prato ou bebida, há uma projeção de imagens sobre a mesa, pratos, talheres e copos, que dialogam com o prato ou bebida que estão sendo servidos. As imagens variam entre flores primaveris, animais fantásticos e formas geométricas. Há um rosto, projetado no rosto de um manequim, que também conversa, anuncia pratos e narra situações para os participantes.



Figura 5 - Performance Banquet of Hoshena. Studio McGuire. Londres, 2018.  
Fonte: <<https://www.studiomcguire.com/banquetofhoshena>>. Acesso em: 06 abr. 2021.

<sup>7</sup> Original: *Winners of The Oxford Samuel Beckett Theatre Trust Award 2013, Davy & Kristin McGuire's work has included theatre productions such as 'The Icebook', as well as the atmospheric stage adaptation of popular fantasy novel, 'Howl's Moving Castle'. Created in 2009, 'The Icebook' was the world's first projection-mapped, pop-up book which has become an international hit, both online and on tour.* As traduções do inglês são minhas, para este Trabalho de Conclusão.

A formação de Davy é no teatro e no cinema, enquanto Kristin se formou como dançarina e se apresentou com muitas companhias internacionais, incluindo o Cirque du Soleil.

Davy McGuire cresceu como filho único. Ele vivia em sua imaginação, afastando a solidão construindo casinhas para pessoas imaginárias minúsculas. Várias décadas depois, ele ainda está nisso — mas agora ele os faz com sua esposa, Kristin. Juntos, os McGuire constroem mundos feitos inteiramente de papel, que ganham vida com a ajuda de projeções, ilusões de ótica e intervenção de atores.<sup>8</sup> (GARDNER, 2013).

Assinando os trabalhos sob o nome do Studio McGuire, o casal explora os mais diversos tipos de projeções mapeadas. “Entre no estúdio dos McGuire’s [...] e você entrará em um mundo que parece o último reino de ilusão e magia do século XIX.”<sup>9</sup> (GARDNER, 2013).

Borboletas de papel iluminadas dançam em potes de geléia, uma fileira de casas eduardianas milimetricamente detalhadas completas com grades de ferro e varais lembram uma casa de bonecas, e uma cena rural com piscinas e árvores chorando espera para ganhar vida. Tudo isso é feito, à mão, inteiramente de papel. Uma gaiola requintada, menor que meu dedo mindinho, representa horas de trabalho árduo para o casal, que se conheceu na faculdade na Holanda, onde Kristin, que se formou como dançarina, escalou Davy, formado pelo Dartington College, em uma de suas peças.<sup>10</sup> (GARDNER, 2013).

Em entrevista ao jornal The Guardian, o casal menciona que ambos estavam interessados em explorar os limites do desempenho (Kristin é uma ex-ginasta rítmica nacional), mas nenhum deles imaginou que suas vidas se tornariam tão intrinsecamente ligadas. Um dia, em 2009, Kristin acendeu uma luz atrás de um livro pop-up e eles começaram a especular se seria possível transformar um livro em um espetáculo de teatro. (GARDNER, 2013).

---

<sup>8</sup> Original: *Davy McGuire grew up as an only child. He lived in his imagination, warding off loneliness by building tiny houses for tiny imaginary people. Several decades on, he is still at it – but now he makes them with his wife, Kristin. Together, the McGuires construct worlds made entirely out of paper, which are then given life with the aid of projections, optical illusions and the intervention of actors.*

<sup>9</sup> Original: *Walk into the McGuires' studio in Bristol, where they work in the company of their dog – called Cat, but of course – and you enter a world that feels like a last outpost of a 19th-century realm of illusion and magic.*

<sup>10</sup> Original: *Illuminated paper butterflies dance in jam jars, a row of intricately detailed Edwardian houses complete with iron railings and washing lines recall a doll's house, and a rural scene featuring pools and weeping trees sits waiting to come alive. All of it is made, by hand, entirely from paper. An exquisite birdcage smaller than my little finger represents hours of painstaking work for the couple, who met at college in the Netherlands, where Kristin, who trained as a dancer, cast Dartington College graduate Davy in one of her pieces.*

Mesmo os McGuire não têm muita certeza de como devem descrever o que fazem, que abrange instalação, dioramas, videocliques, animações e performance. Kristin menciona a dificuldade das pessoas em rotular o trabalho. "Talvez você não defina muito do que fazemos como teatro, mas sempre tem fortes elementos teatrais".<sup>11</sup> (GARDNER, 2013).

Kristin menciona que o trabalho em miniatura faz as pessoas terem um olhar diferente para com ele. Em um mundo digital, o público se surpreende com os pequenos detalhes e imperfeições de coisas talhadas à mão.

Quando você começa a brincar com a escala, isso faz as pessoas olharem de uma nova maneira. O foco delas é diferente. Elas começam a ver os detalhes e todos os pequenos momentos da história. Em um mundo digital, há algo de atraente em algo que é feito à mão. Com CGI, você pode criar algo com tanta rapidez e facilidade, mas quando é feito à mão, você pode ver a beleza nas pequenas imperfeições. (GARDNER, 2013).<sup>12</sup>

O trabalho do Studio McGuire foi inspiração para a construção da janela da cenografia final, através de uma tela projetada. Buscávamos um elemento que fosse o elo de ligação entre a ideia original de trabalhar com projeções mapeadas e a nova ideia, que era um produto audiovisual e no trabalho do Studio McGuire, sua história, processo de criação e obras encontramos inspiração.

Há no trabalho dos McGuire um uso da projeção de maneira sensível e sutil, como mencionei ser um dos meus interesses. No trabalho Ophelia, por exemplo, os movimentos são sutis e silenciosos. O ritmo da água — a verdadeira no ataúde e a ficcional na projeção — impera em toda a performance. As projeções feitas em miniaturas de papel frequentemente são feitas em tons de cinza, contribuindo também para esta sutileza.

Naturalmente o lugar de onde participo dos trabalhos do estúdio McGuire é muito específico: faço parte de um público virtual. Não tive acesso aos trabalhos concretos, nem sequer posso opinar sobre a experiência física e dimensionar se é além ou aquém da virtual. E aí chegamos a um ponto interessante. Há um olhar do

---

<sup>11</sup> Original: *"Maybe you wouldn't describe a lot of what we do as theatre, but it's always got strong theatrical elements,"*

<sup>12</sup> Original: *"When you start playing with scale, it makes people look in a new way. Their focus is different. They start seeing the detail and all the small moments in the story. In a digital world, there is something appealing about something which is hand-crafted. With CGI, you can just conjure up something so quickly and easily, but when it's made by hand you can see beauty in the tiny imperfection".*

casal para como estas instalações ou experiências vão figurar em vídeo, ou seja a filmagem da projeção. O *vídeo do vídeo*.

Todo o deslumbramento que tive com o trabalho do casal tem a ver com este cuidado a partir deste outro aspecto. Um pensamento sobre como as produções figuram nas fotos e vídeos que são publicados no site ou páginas do Estúdio ou nas diversas fontes que reverberam o trabalho.

Assim, toda a familiaridade que tenho com as produções do estúdio são deste lugar, do lugar do público que não estava presente na performance ou instalação, mas que assistiu por meio de um vídeo. Ou seja, metalinguagem, já que o que se viu foi um vídeo através de outro vídeo.

## 2.1 A PROJEÇÃO MAPEADA PARA O CINEMA

O acesso a equipamentos melhores e a sofisticação dos programas de edição de vídeo, tem facilitado a aproximação dos profissionais e público em geral aos efeitos especiais. Nos próprios celulares, em aplicativos como Instagram ou TikTok, o uso de efeitos é facilmente acessível, de uma maneira que era completamente restrita a produtores de cinema, há poucos anos atrás.

Neste contexto, uma vez que os efeitos estão aí para ‘facilitar’ a vida, cabe a pergunta: por que usar a projeção mapeada no audiovisual? A resposta tem a ver com o tema que será desenvolvido no próximo capítulo, a aproximação entre o teatro e o cinema.

A projeção executada no momento da gravação possibilita que o ator ou atriz contracene com este elemento, gerando outra atmosfera. O que se procura aqui não é a perfeição na finalização, já que para isso o mais apropriado seria inserir as imagens na ilha de edição, mas sim, se prima pela relação entre o ator e a imagem.

Mirna Spritzer reflete sobre este tema quando menciona qual é o aqui e agora do cinema. Se no teatro o aqui e agora se dá na conexão entre atores e espectadores, onde está este momento ímpar no cinema. Na gravação ou na execução?

Qual é o aqui e agora do cinema? Com quem é a comunhão? Quando? Na sala escura do cinema, quando outro universo se estabelece? Ao iniciar a filmagem, ao dizer AÇÃO, o diretor estabelece outro tempo e espaço. A partir daí, encontramos um tempo provisório. (SPRITZER, 2013, p. 144).

No trabalho final de estágio não foi desenvolvida a projeção filmada. Parte desta pesquisa é embrião para experimentos futuros. O que sim se usou foi a projeção de um ambiente externo através de uma tela de LCD, muito impulsionado pela fusão entre teatro e cinema, que o casal McGuire experimenta.

Esta tela possibilitou o contato imediato dos atores com um ambiente que estávamos construindo até então no plano das ideias. Por conta do distanciamento imposto, tivemos poucos ensaios presenciais. Também tínhamos poucos elementos de cena. Deste modo, ao chegarem pela primeira vez na sala de ensaio e terem contato com a janela mencionada no texto, foi possível começar a visualizar coisas que eram somente imaginadas.

### **3 PROCESSO DE CRIAÇÃO: ENTRE O TEATRO E O CINEMA**

Neste capítulo se fará um relato teórico-reflexivo sobre o processo de estágio, onde o grupo trabalhou com a relação entre o teatro e o audiovisual, transpondo um projeto de espetáculo teatral para o formato audiovisual.

A relação entre o teatro e o audiovisual não é nenhuma novidade, tanto o cinema, quanto a televisão tiveram um longo namoro com o teatro em seus inícios. No cinema, o teatro foi a forma encontrada para valorizar uma nova ferramenta que ainda não tinha uma finalidade definida. As gravações em plano aberto, simulando a visão do público, foi o início da construção da linguagem cinematográfica.

Também na própria televisão brasileira, uma das primeiras programações, foi o “Grande Teatro”, um programa semanal exibido pela TV Tupi, que adaptava obras dos grandes dramaturgos para a TV.

[...] o radioteatro foi adaptado para a televisão, trazendo como inovação, a imagem. No ano de 1956, a TV Tupi inaugurou o programa “Grande Teatro”. Nesse programa, eram encenadas adaptações de peças teatrais para a televisão; inaugurando, assim, um diálogo entre o teatro e a televisão. No teleteatro foram encenadas peças de Ibsen, Machado de Assis, José de Alencar, Dostoiêwski e Lorca (GOMES, 2010).

Neste momento, os programas televisivos eram somente ao vivo, não havendo equipamentos para gravação, de modo que se aproximava do modelo teatral, inclusive na efemeridade. Desses primeiros teleteatros, não há registros

senão de fotos.

Evidentemente, essa relação entre a TV e o teatro teve um outro precursor, que também foi uma aproximação entre o teatro e a tecnologia: o radioteatro que, como se sabe, “já fazia sucesso, desde a década de 1930. O radioteatro foi o embrião para o teleteatro, visto ter sido a primeira dramaturgia veiculada pelos meios eletrônicos.” (MACIEL, 2013, p. 17).

Ainda sobre o radioteatro, Maciel faz uma reflexão salientando que

nesse tipo de teatro os espectadores não tinham acesso à imagem dos atores, mas poderiam, por meio dos sons e das falas, criar imagens mentais das situações encenadas. Como no teatro, as peças tinham de ser encenadas em cada apresentação, pois não era comum haver gravações para serem levadas ao ar posteriormente. Por isso, como no teatro, podia haver diferenças entre as apresentações, pois os atores podiam modificar uma fala ou uma sequência de falas, caso esquecessem o texto. (2013, p. 17).

Ou seja, nesta situação, “era a própria imaginação do ouvinte [...] que formulava as imagens que as cenas ouvidas inspiravam nele.” (MACIEL, 2013, p. 18).

A atriz Vida Alves — conhecida também por protagonizar o primeiro beijo na televisão brasileira — comenta em uma entrevista<sup>13</sup> que o programa Grande Teatro era exibido sempre às segundas-feiras, já que era o dia em que não haviam espetáculos nos teatros da cidade e a televisão não era páreo para esta arte. A atriz relata também que, neste momento, com o intuito de elevar a qualidade da programação, eram contratados para trabalhos na televisão os grandes atores de teatro e que, inclusive, estes eram melhor pagos do que os que trabalhavam somente com a televisão.

Tendo em conta essa relação histórica entre o teatro e a televisão ou o teatro e o cinema, se fez o caminho de transpor um espetáculo teatral para um produto audiovisual, sem que se perdesse a característica teatral original. Mas para relatar este processo, voltaremos ao embrião, ao início do projeto.

---

<sup>13</sup> Ver entrevista de Vida Alves ao programa “Persona”, da TV Cultura, exibido em 16 de agosto de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o9VEQCXurZU>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

### 3.1 FORMAÇÃO DA EQUIPE

É sempre difícil precisar onde começa uma história. Gabriel García Márquez disse, algumas vezes, em entrevistas, que todas as histórias que vamos escrever durante a vida, já estão conosco, aos oito anos de idade. Acredito piamente nesta colocação. Com suas devidas analogias, claro. Aos oito anos tive meu primeiro contato com a língua espanhola. Não editava vídeos, mas editava áudios, em fitas cassetes. E já pendurava lençóis na varanda e brincava de teatro, com minha sobrinha, antes mesmo de ter o primeiro contato com o teatro como educação, o que só foi acontecer aos 12 anos.

Mas não vou começar por aí. Entre histórias, experiências e bagagens, esta história começa, ainda que já começada, em uma cadeira de Laboratório de Práticas Cênicas, em 2019, onde o enfoque do semestre era a acrobacia. Entre esteiras e trampolins, o exercício de conclusão de uma etapa foi utilizar inspirações nas técnicas, aliadas a um texto de interesse e criar uma cena em solo, sem usar equipamentos. O texto escolhido foi um trecho de Morte e Vida Severina, de João Cabral de Melo Neto, especificamente o momento das ciganas, onde anunciam o nascimento de um bebê. Este universo árido, ilhado, desértico, seco, sofrido e ao mesmo tempo efusivo, foi de onde saiu a inspiração para toda a história que segue.

Atenção peço, senhores,  
para esta breve leitura:  
somos ciganas do Egito,  
lemos a sorte futura.  
Vou dizer todas as coisas  
que desde já posso ver  
na vida desse menino  
acabado de nascer (...).  
(NETO, João Cabral de Melo, 1974, p. 25)

Senti, naquele momento, que a cena que havia criado permitia um maior aprofundamento. Plantei, então, a ideia de criar uma história que misturasse a epopeia de um andarilho, a aridez de um deserto, o encontro com diversos personagens ao longo do caminho e, ao mesmo tempo, cores através de projeções, na rotunda preta do teatro, vivacidade e música.

Assim, na cadeira de Projeto de Estágio, criei o projeto do que poderia vir a ser o trabalho. Consistia em criar um espetáculo em sala de ensaio, com texto



autoral, a partir de improvisações, experienciando também a relação do corpo do ator com projeções gráficas, através da técnica de projeção mapeada e ainda a possibilidade de iluminação e sonorização diegéticas, isto é, operadas pelos próprios atores de dentro de cena.

Ao criar o projeto, estávamos conscientes de que o mesmo era uma probabilidade e que frequentemente nos desviamos do caminho original. Ainda assim, a ideia é que ele seja o mais concreto e factível possível. Mas mal sabíamos nós o quão grande seria o desvio.

Já na cadeira, convidei a professora Ana Cecília Reckziegel para ser minha orientadora. A escolha se deu pelo fato de ser uma professora bastante importante para mim, no processo do curso. Foi a primeira professora com quem tive contato no departamento, já na prova específica, foi minha professora nas cadeiras de Atuação I e II e também na cadeira onde surgiu a semente da história, como comentei acima, além de ser uma atriz com trabalhos de uma linda trajetória a qual admiro muito.

Para a direção, convidei Juliano Rabello, ator já formado no departamento, fundador de 'Efêmeros - Escola de Arte' e integrante do coletivo 'O Muro', com quem tive uma experiência extraclasse de um projeto que não se concretizou e com quem também tinha uma afinidade e admiração. Acreditava que um olhar externo de um diretor seria muito necessário para a nossa criação, principalmente pelo fato de a proposta ser criar a dramaturgia. Era necessário alguém com um olhar atento para selecionar o que era interessante e o que não e conduzir a nossa criação alinhando a direção conforme as coisas fossem surgindo.

Isso tudo aconteceu ainda em novembro de 2019. Também neste momento, fiz os convites para os atores do elenco, da primeira formação. Eram eles Cláudia Carvalho e Samanta Della Passe, grandes amigas, com as quais tenho contato íntimo e contracenei muitas vezes, desde adolescente, ainda em Esteio<sup>14</sup>. Juntos, fizemos parte do então grupo municipal da cidade. Também convidei Rafaela Lima e Guilherme Mallmann, os quais conheci no departamento de Arte Dramática, através de um amigo em comum, Gustavo Toledo. Após um final de semana em um sítio, fiquei apaixonado pela sensibilidade de Rafaela e a convidei para o processo. Ela aceitou de muito bom grado. Ao saber do convite, Guilherme demonstrou interesse em integrar o projeto também, o qual consenti muito feliz pelo interesse.

---

<sup>14</sup> Cidade de origem do autor, localizada na região metropolitana de Porto Alegre.

Ironicamente, neste mesmo final de semana, também estava o ator Douglas Lunardi, com quem o destino nos cruzaria no futuro.

### 3.2 INÍCIO DO PROCESSO

Em dezembro de 2019, fizemos uma reunião, para planificar a proposta, explicar as inspirações, definir dias de ensaio e início do processo. Definiu-se que seria em fevereiro, com dois ensaios semanais de duas horas de duração, intensificando-se, quando necessário.

Nesse encontro, Juliano pediu para que cada um de nós organizássemos uma condução de ensaio, para que ele pudesse entender melhor de onde vínhamos. Também propus duas coisas. Criei um grupo no Whatsapp e propus que começássemos a compartilhar coisas, de nossa autoria, ou não e, sem necessariamente que tivessem uma lógica imediata, que nos inspirassem e tivessem a ver com o universo da peça que fôssemos construindo. Peter Brook (1995) fala da intuição amorfa, que é aquela que nos guia, ainda que não saibamos bem como.

Uma das coisas que compartilhei, em fevereiro de 2020, quando os ensaios começaram, foi a imagem de uma senhora que vinha encontrando recorrentemente no trem, nas noites, na volta para casa.



Figura 6 - Imagem de senhora no transporte público.  
Fonte: Arquivo pessoal.

De alguma forma ela me inspirava. Possivelmente era um elemento de minha própria intuição amorfa, talvez por ser uma espécie de 'personagem pronto' ou por sua singularidade. Tinha aspecto muito amável, conversava abertamente com quem quer que sentasse ao seu lado e usava sempre um chapéu combinando com a saia

ou vestido. Chegamos a trocar cumprimentos, mas não houve tempo hábil para que eu pudesse ingressar em uma conversa, como gostaria.

Voltando a dezembro, em nosso primeiro encontro, a segunda coisa que propus ao grupo, foi que criássemos uma playlist com músicas que julgássemos ter a ver com esse universo que propunha e que estávamos cerceando. Isso porque eu já tinha uma lista de músicas que me inspiravam, como por exemplo, *Gente Humilde* (BUARQUE, 1970) e acreditava que esse viés era uma boa maneira de nos relacionarmos de uma forma mais sensível, para além de trocar palavras concretas. Essas músicas usamos em aquecimentos, futuramente para inspirar cenas e, sobretudo, para entender melhor o olhar dos colegas para este universo que estávamos Tateando. Também foram usadas em teasers de divulgação, posteriormente.

Assim, em fevereiro de 2020, na Casa de Cultura Mário Quintana<sup>15</sup> (porque o DAD<sup>16</sup> ainda estava em férias), iniciamos os ensaios. Divididos em duplas, cada dia dois conduziram um ensaio. Destes ensaios surgiram coisas muito interessantes como uma cena onde Cláudia e Rafaela se desmesuravam em cortesias para sentar em uma cadeira e outra, onde Rafaela e eu tínhamos uma despedida emocionante em uma estação de trem.

A ideia inicial do projeto, conforme relatei, era que fossem cenas curtas, surgidas a partir de improvisações criadas a partir das inspirações. As inspirações iniciais eram o realismo mágico, a cultura latina e a projeção mapeada. E, dentro deste macro universo, outras inspirações, conforme seguem.

**Morte e Vida Severina**<sup>17</sup>: Livro de João Cabral de Melo Neto (1974), que relata a peregrinação de um homem pelo árido sertão brasileiro, na qual encontra diversos personagens e coleta histórias.

**Gente Humilde**<sup>18</sup>: Canção de Chico Buarque (1970), que narra a resiliência de pessoas exploradas, apesar da falta de perspectiva.

**Pedro Páramo**<sup>19</sup>: Livro do escritor mexicano Juan Rulfo (2019), que relata a história do personagem homônimo, que chega a um vilarejo abandonado em busca

---

<sup>15</sup> Espaço cultural público de Porto Alegre.

<sup>16</sup> Departamento de Arte Dramática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>17</sup> MELO NETO, João Cabral de. *Morte e Vida Severina e Outros Poemas em Voz Alta*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1974.

<sup>18</sup> BUARQUE, Chico; GAROTO; MORAES, Vinícius. *Gente Humilde*. Chico Buarque de Holanda Nº 4. Produção: Manuel Barenbeim. Rio de Janeiro: Phillips Records, 1970. 1 canção (2 min. e 27 seg.).

<sup>19</sup> RULFO, Juan. *Pedro Páramo*. México: RM, 2019.

de seu pai, revelado por sua mãe no leito de morte. Aos poucos se encontra com estranhos moradores e começa a confundir realidade com sonho. Esse livro, por se tratar também de um peregrino, trazer a cultura latina, o realismo mágico e envolver um povoado misterioso, com ares bastante soturnos, foi uma forte inspiração para a criação do argumento.

**El Decamerón<sup>20</sup>:** História de Boccaccio (2005), escrita em 1353, que mistura várias outras pequenas histórias, que aos poucos vão estabelecendo relações indiretas entre si.

**Relatos Salvajes<sup>21</sup>:** Filme argentino do diretor Damián Szifrón (2014) que também mistura seis histórias que não tem relação direta entre si, mas que vão se aproximando, seja pelo tema, estilo ou ambientação.

**A Bolsa Amarela<sup>22</sup>:** Livro de Lygia Bojunga (2002) que traz o realismo mágico na figura de uma menina que carrega suas vontades em uma bolsa. Como a vontade de crescer, a vontade de ser menino e a vontade de ser escritora. O livro aborda o machismo, questões da pré-adolescência e auto reconhecimento e afirmação.

**Huyendo de la Crítica:** Pintura do artista espanhol Pere Borrell del Caso (1874), que ilustra um menino saindo de um quadro, apoiando-se na moldura, dando a ilusão ótica de que a figura está saindo de dentro do quadro. Este quadro me inspirava no sentido de usar a projeção mapeada como ilusão de ótica.



Figura 7 - Quadro “Huyendo de la Crítica”, de Borrel del Caso.

Fonte: <<https://www.arteeblog.com/2015/02/a-historia-da-obra-huyendo-de-la.html>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

<sup>20</sup> BOCCACCIO, Giovanni. *El Decamerón*. México: Nuevo Talento, 2005.

<sup>21</sup> RELATOS Salvajes. Direção de Damián Szifrón. Argentina: K&S Films, 2014. 1 DVD (122 min).

<sup>22</sup> BOJUNGA, Lygia. *A Bolsa Amarela*. São Paulo: FNDE, 2002.

**Mergulho:** Espetáculo teatral intimista infantil do grupo catarinense Eranus (2015), que propunha uma relação com a projeção, simulando o fundo do mar e convidando as crianças para explorarem e interagirem com ela também.

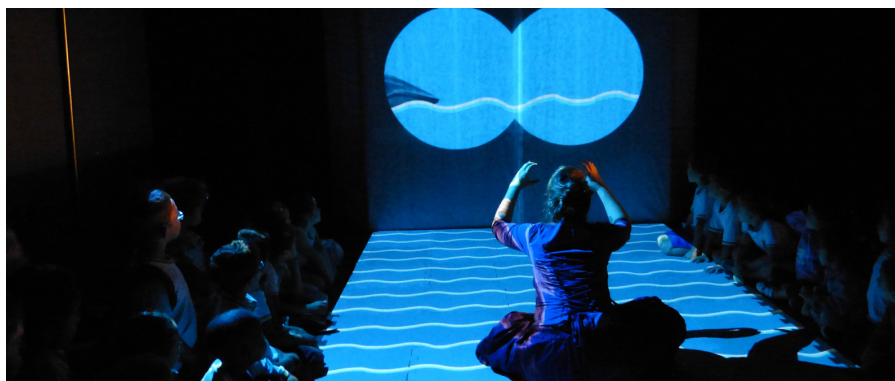


Figura 8 - Cena do espetáculo 'Mergulho', do grupo Eranus.  
Fonte: <<http://www.agendabh.com.br/wp-content/uploads/2019/06/Mergulho-1.jpg>>.  
Acesso em: 07 maio 2022.

No ensaio que propus, levei já experimentos com a projeção mapeada. Surgiram coisas muito interessantes, como trabalhar com as raias dos *viewpoints* (BOGART; LANDAU, 2017), com cores projetadas e cantar uma música com um céu estrelado projetado ao fundo ou se relacionar com uma borboleta que voava pela parede preta.

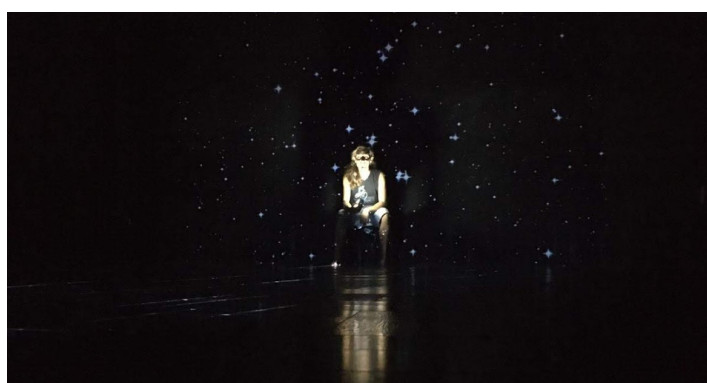


Figura 9 - O autor, no experimento de música com céu estrelado.  
Fonte: Arquivo pessoal da atriz Samanta Della Passe.

Juliano pediu que tivéssemos um bloquinho de anotações para apontarmos as inspirações que surgissem a partir das propostas e, sempre ao final de um exercício, fornecia uns minutos para tais. Foi bem útil, nestes primeiros ensaios, para retomar as cenas e os estados no ensaio seguinte. Ainda que eu o tenha

abandonado depois, com os posteriores desdobramentos.

Nestes primeiros ensaios, fizemos também um experimento de criar histórias a partir de um exercício onde um começava a narrar e o outro continuava, a fim de colocar em algum lugar, em alguma estrutura, as ideias que nos estavam pulsando, a partir das inspirações. Surgiram três histórias.

A primeira de um peregrino que chega a um povoado onde atores interpretam o tempo inteiro e falam um idioma escuso. A segunda de uma freira que engravida e tem que esconder a gestação e ouve o coração do rebento ecoando pelas paredes e a terceira de uma cidade onde gananciosos fazem um experimento social na população, deixando-a passar fome.

Ainda neste ensaio, fizemos duas tempestades de ideias, onde surgiram temas como:

favela poder dinheiro linguagem capitalismo cultura conforto  
complexo tráfico desigualdade livros violência dança privilégio  
comida cor fome cheiro sexo prazer disputa corrida medalha  
cabelo pele aparência compra aparência negociação tráfico  
criança memória calma velhice nascimento medo pão

Gostamos muito das histórias que criamos e planteamos criar um espetáculo que contemplasse as três. Acredito que isso se concretizou, de alguma forma, mesmo com todas as mudanças.

### 3.3 NOVOS HORIZONTES

Foi um lindo início de processo e prometedoras experiências, saíamos dos ensaios comentando bastante e imbuídos de perspectivas. Um dos pilares que propus para o grupo foi que o processo fosse gostoso. Porque o processo é a maior parte do trabalho, e sobretudo dentro da faculdade. Aqui em Porto Alegre, é menos comum que um espetáculo fique por um ano ou mais em cartaz ininterruptamente, por isso, mesmo fora da faculdade é comum que o processo seja a maior parte de um projeto. Via de regra, ficamos seis ou oito meses ensaiando para apresentarmos

três vezes. E, às vezes, o processo é cansativo e extenuante. Claro que, quando chega a estreia, há uma sensação de recompensa, mas não era essa a experiência que queria ter e propor. Queria que todo o processo fosse leve e divertido.

Neste momento, comecei a experimentar possibilidades de espaço cênico, através da construção gráfica e física de uma maquete de biombos em escala proporcional. Queríamos que o espaço fosse intimista — até mesmo pelos recursos que dispúnhamos para a projeção.

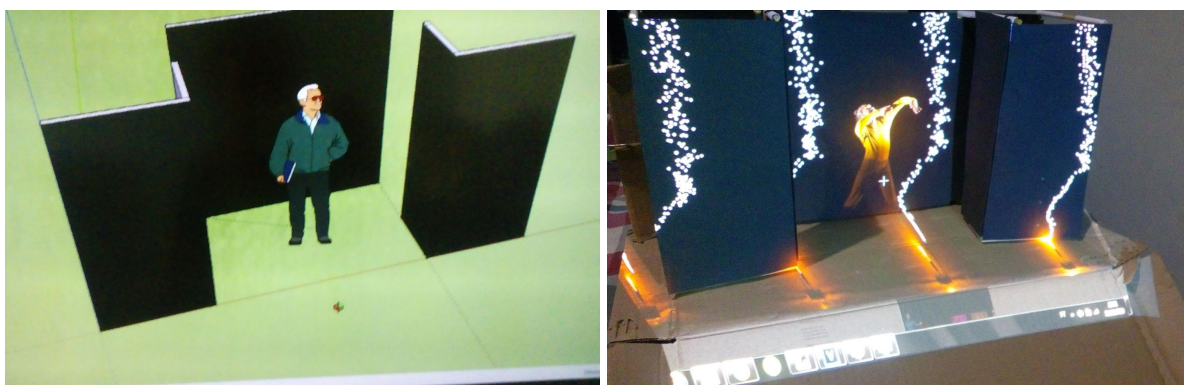


Figura 10 - Experimentos com maquete gráfica e física do que poderia ser a área de projeção.  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Tudo ia assim, bem, quando fomos acometidos pela pandemia de COVID-19, que assolou o mundo naquele ano e seguintes. Tudo se fechou e, fomos forçados a um distanciamento social e, de um dia a outro, tudo o que tínhamos planejado não era mais válido. Pensamos, inicialmente, que duraria algumas semanas e fizemos uma pausa nos ensaios. Mas as semanas se prolongaram.

Ficamos algum tempo sem ação. Demoraram algumas semanas para começarmos a assimilar o que estava acontecendo. Percebemos que teríamos que nos adaptar. Decidimos começar a experimentar breves e acanhados ensaios online, na esperança de que a ideia original fosse retomada. Mas com o tempo, fomos nos dando conta de que não seria possível. Apresentar o espetáculo em um palco, já que o isolamento se prolongava por mais tempo do que imaginamos no início, era uma perspectiva pouco provável.

Durante este período, Samanta anunciou que iria se afastar do projeto. Ficamos, então, com quatro atores. Começamos a experimentar as mais diversas possibilidades de formatos de ensaio online, para entender em qual delas seria mais possível, dar vazão às ideias que haviam sido germinadas.



Experimentamos teatro online, numa proposta de interação com o público; teatro por videoconferência, onde gravávamos vídeos separados e, depois, com a edição, simulávamos que estávamos em sincronia; radioteatro onde gravamos as falas de um personagem com uma trilha sonora; e vídeo, onde cada ator gravou um vídeo com um personagem e um texto de sua escolha. No fim destes experimentos, ficamos entre criar um radioteatro ou um curta.

Seguimos na criação da história. Depois de experimentações, chegamos ao universo e a ideias mais concretas sobre o que queríamos para a história, mas ainda não ao roteiro.

Foi então que Juliano propôs uma atividade norteadora. Sugeriu que fizéssemos um jogo de RPG<sup>23</sup> durante quatro ensaios e assim, definíssemos melhor o universo, nossos personagens e uma possível história. Criamos fichas com os nossos personagens, relatando características, habilidades e poderes, que serviriam para usar durante o jogo.

Por quatro ensaios consecutivos, ou seja, um mês, já que neste momento nossos ensaios estavam sendo semanais, jogamos este jogo. Cada um de nós recebeu o mapa da cidade, para nos orientarmos e movimentarmos. Cada personagem praticava a sua ação, sempre um por vez, e o jogador descrevia sua ação bem como suas falas. Para agir novamente, ou responder a ação de um colega, era necessário esperar a próxima rodada. Também é possível que o personagem proponha uma ação e, com o sorteio de dados, se decide se ele teve sucesso ou não em sua tentativa.



Figura 11 - Mapa do vilarejo, criado para o jogo de RPG.  
Fonte: Arquivo pessoal do diretor Juliano Rabello.

<sup>23</sup> RPG é a sigla em inglês para *role-playing game* (em tradução livre, jogo de interpretação de papéis), um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.



Foram quatro ensaios de bastante empenho, tínhamos que pensar estratégias para o jogo, defender nossos personagens e nos ambientarmos neste vilarejo de atores. No último ensaio de jogo, estávamos muito entusiasmados pelo desfecho, tal qual o último episódio de uma série.

Foi bastante envolvente. Entendemos melhor como era este vilarejo de atores, como era a chegada de um indivíduo estranho e o receio entre confiar e ajudar ou se proteger. Durante este processo de jogo, Guilherme Mallmann anunciou sua saída do processo, por problemas pessoais. Ficamos em um impasse entre convidar outro ator, ou Juliano assumir o papel de Guilherme além da direção.

Decidimos que construiríamos um curta-metragem. Neste período — já novembro de 2020 —, fomos contemplados com a lei Aldir Blanc, o que nos fixou também algumas datas e impôs alguns outros prazos além dos que já tínhamos pela universidade. Também com este financiamento, foi possível pensar em uma ajuda de custo para a equipe. Neste momento a equipe era composta, além do diretor e atores, por Leonardo Pradella, músico e fotógrafo, que faria a fotografia.

Em dezembro de 2020, Juliano nos apresentou, então, uma proposta de texto, com base em tudo o que tínhamos experimentado. Ficamos muito impactados e com vontade de saber mais da história, já que havíamos decidido abordar somente uma primeira parte que falasse sobre o encontro entre este forasteiro e o vilarejo de atores. O texto já era muito potente e poético. Eu acrescentei no texto somente a apresentação em off dos personagens, pois acreditava que era importante que o público se familiarizasse e entendesse eles, mesmo que com pouco tempo.

A partir daí, outras referências entraram em nosso repertório, tendo em vista esta ideia de mesclar o cinema e o teatro. Foram elas:

**Dogville**<sup>24</sup>: Filme de Lars Von Trier, de 2003, que é ambientado em um cenário pouco realista, simulando algo que poderia ser o palco de um teatro.

**Hoje é Dia de Maria**<sup>25</sup>: Minissérie brasileira, dirigida por Fernando Meirelles (2006), que narra a peregrinação de Maria, uma menina de oito anos, pelo sertão brasileiro. Também esta é ambientada em um cenário que lembra um teatro, assume este papel fictício, metafórico e lúdico na intersecção entre teatro e cinema.

---

<sup>24</sup> DOGVILLE. Direção de Lars Von Trier. Dinamarca: Canal +, 2004.

<sup>25</sup> HOJE É DIA DE MARIA. Direção de Luiz Fernando Carvalho. Brasil: Rede Globo, 2006.

**Banquet of Hoshena:** Performance do casal Kristin e Davy Mcguire, que usam projeções gráficas em uma janta. As imagens e animações são projetadas nas comidas, utensílios e bebidas e o resultado final, para além da experiência, é um vídeo retratando a situação. Essa inspiração vinha com a ideia de unir uma inspiração inicial e usar a projeção mapeada também no vídeo. Não se concretizou exatamente com uma projeção, mas sim com a ilusão de ótica em uma janela do cenário.

Naquele momento — fevereiro de 2021 —, nenhum dos espaços da UFRGS estavam funcionando. Ficamos então entre gravar no teatro de um espaço cultural de Esteio ou em uma casa, que tínhamos a nosso dispor por alguns meses, com as devidas adaptações. Pela comodidade de poder deixar os equipamentos e adereços, optamos pela casa. A casa estava vazia, mas seria ocupada em alguns meses, o que nos estabeleceu também outro prazo. Adaptamos então a cozinha da casa, que era o espaço mais amplo, para servir como set.

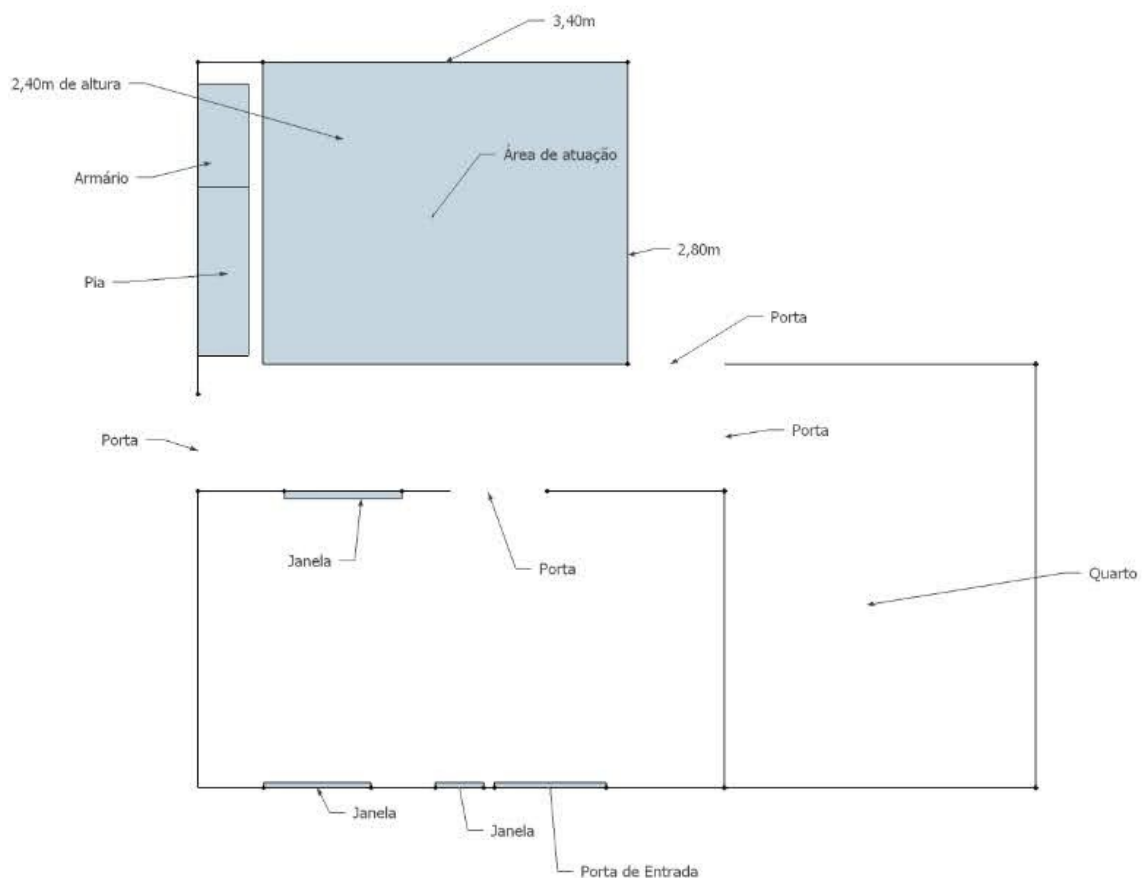


Figura 12 - Planta baixa da casa, enviada à equipe e atores, para que se localizassem no espaço.  
Fonte: O autor.

Foram vedadas as janelas e foram cobertas as paredes do que seria a caixa cênica com tecido preto. Comecei experimentos no espaço, compartilhando com o grupo as possibilidades que dispúnhamos, equipamentos de iluminação, enquadramento e acústica do espaço.



Figura 13 - Primeiros experimentos na casa.  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Com a saída de Samanta e a incerteza do momento, decidimos não colocar outra atriz. No entanto, neste entremeio, o personagem de Guilherme já estava definido. Como acreditamos que seria um sobre-desafio Juliano atuar e dirigir nesta plataforma, e havia optado por ter um diretor justamente por acreditar na importância de um olhar externo, decidimos convidar outro ator para integrar o trabalho. Juliano sugeriu justamente Douglas Lunardi, o mesmo que mencionei no início, a quem todos conhecíamos e com quem ele estava trabalhando em outro projeto. Douglas aceitou muito entusiasmado, o que nos trouxe também motivação.

Com o texto pronto, se gravou um radioteatro, que serviria como base para entendermos melhor a história e a contracenação. Contracenando, através de uma videochamada, cada ator gravou o seu áudio de casa, separadamente e, depois, se juntaram todos os áudios, e foram adicionados a trilha e efeitos sonoros. Este áudio nos entusiasmou sobremaneira, pois já apresentava um produto bastante finalizado, se parecendo bastante inclusive com o que foi a versão final do curta, em termos de ritmo e paisagem sonora.

Neste período surgiu, também, através de uma sugestão de Juliano Rabello, Luciane Trento, figurinista a quem conhecia por estar em uma oficina da Efêmeros - Escola de Arte. Neste momento o projeto ascendeu alguns degraus. A entrada de

Luciane mexeu positivamente com o grupo e trouxe estímulo para o trabalho. Por ser externa ao projeto e querer entender os personagens nos mínimos detalhes, ela nos provocava e nos instigava a explorar mais.



Figura 14 - Detalhes nos figurinos de Luciane Trento.  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Com Luciane também entrou seu companheiro, Rafael Schimidt, que ficou responsável pela fotografia. Também ele nos trouxe um upgrade de visão e de equipamentos técnicos.

Durante estes meses, enquanto Juliano escreveu o roteiro final, eu, na casa, adaptei a cozinha para a gravação. Fiz experimentos, já que nós do elenco não podíamos nos reunir, e fui compartilhando com o grupo as modificações do espaço e as possibilidades.

Foi um grande desafio para o elenco não poder ter acesso físico ao espaço para ensaio e criação. Mainieri, atenta ao fato de que o espaço é um dos principais pilares que define o teatro.

O espaço vazio, ou não, ocupado pelo ator instaura a cena teatral, tornando-o um espaço ficcional hermeticamente fechado, delimitado pela sua presença; é um recorte do espaço real, caracterizando-se como um espaço no espaço. (MAINIERI, 2004, p. 53).

Um dos elementos do cenário é uma janela na qual os personagens, na cena central, têm acesso ao mundo exterior. Esta janela é o elo de ligação entre uma semente do início do projeto. É a relação com as projeções gráficas e a ilusão de ótica. Inspirado também, como mencionei, nas projeções de Davy e Kristin Mcguire. A janela era uma estrutura cenográfica simulando uma janela onde, por trás, havia um monitor, no qual foi projetado o exterior do espaço com relâmpagos e os pingos

de chuva no “vidro”.

A ideia de construir a janela veio dos experimentos prévios, antes da reunião com todo o elenco. Lancei a proposta para o elenco com uma janela inserida digitalmente. Como gostei do resultado visual, iniciei a construção de uma janela física, mesmo sem saber se seria realmente usada — só definiríamos o cenário, adereços e figurinos após o primeiro ensaio presencial.



Figura 15 - Primeiros experimentos com a janela (virtual e física).  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Tínhamos à nossa disposição uma televisão relativamente antiga, porém com tela de LCD, que pensava usar, porém ainda não sabia bem como. Encontrei na janela a utilidade perfeita. Então, construí uma traquitana com a janela levemente escondida por cortinas e a tela acoplada por trás.

A seguinte etapa foi experimentar que imagem comporia melhor ilustrando o exterior do espaço. Experimentei vários temporais, florestas, campos e desertos. É preciso ajustar a imagem a um tom mais escuro, com o brilho baixo, para que a imagem não oscile quando gravada por outra câmera.

Por fim, a imagem que melhor compôs e melhor trouxe a atmosfera do que estava acontecendo do lado de fora, foi uma composição criada. Trata-se de gotas de chuva que caem no vidro da janela, com o fundo escuro. Foram necessários também vários experimentos para decidir o tamanho das gotas mais verossímeis. A esta imagem das gotas com fundo escuro se somam alguns clarões de relâmpagos. Quando estes aparecem, é possível ver as nuvens plúmbeas no céu e algumas copas de árvores.

Essa projeção trouxe um elemento importante para o cenário que, na história, era uma sala de ensaio, sem elementos. Possibilitou aos atores terem um elemento



com o qual contracenar e acesso a uma atmosfera, já que projetava uma tempestade que acontecia do lado de fora.



Figura 16 - Atriz Cláudia Carvalho na janela do cenário.

Fonte: YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5mrvE3O1yjk>>. Acesso em: 16 mar 2023.

Assim, de forma bastante pontual, se utilizou esta metalinguagem de um vídeo na gravação de outro vídeo, sendo que este era palpável também para os atores.

#### 3.4 A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM: DELIMITAÇÕES E EXPERIMENTOS NA BUSCA ENTRE O TEATRAL E O AUDIOVISUAL

Conforme relatei até aqui, a construção da personagem se deu de maneira bastante homeopática, foi um estudo paulatino ao longo dos ensaios. Não foi um processo linear porque, em muitos momentos, com o advento do isolamento social, titubeamos sobre qual seria o produto final. Assim, no início tivemos experimentos em sala de ensaio, onde criamos protótipos de cena para o palco, sem nos preocuparmos com projeção ou nada neste sentido. Trabalhamos com exercícios inspirados por Viola Spolin, como o de criar uma cena, podendo utilizar apenas uma frase. Neste ensaio, surgiu, por exemplo, uma cena onde Rafaela e Cláudia usavam apenas a frase “por favor” que, de acordo com a entonação, ganhava inúmeros outros sentidos.

Juliano, havia trabalhado em um projeto anterior, no estágio de Caliza Dozza, uma proposta de atuação, que se relaciona com o que experienciaríamos. Naquele projeto, o grupo experimentou o que chamaram de “composição instantânea”, uma

composição de personagem que acontece no momento da cena, a partir de disparadores físicos, como a postura do corpo, relacionada com princípios de Stanislawski.

Logo no quarto ensaio, começamos o processo de modo virtual. Este tipo de processo é completamente diferente de um processo em sala de ensaio — o que não sabíamos até então, pois nunca tivéramos a necessidade de fazê-lo. O teatro pressupõe a presença física, o encontro, a troca de olhares. Portanto, criar sem estes princípios básicos, é um desafio. Além do mais, em casa não se tem um ambiente propício para a criação e nem a mesma disposição e concentração necessária. É também muito mais difícil equalizar um grupo na mesma frequência.

Uma das perspectivas da sala de ensaio é deixar os problemas de fora, se concentrar no *aqui e agora* e só trazer o que for necessário para o trabalho. No meio virtual isso não é possível, pois o próprio motivo de o ensaio estar acontecendo desta forma, já é o problema que possivelmente se gostaria de deixar de fora, ou seja, o impedimento do encontro físico é o motivo pelo qual o ensaio está ocorrendo daquela forma. Fazíamos aquecimentos, corporais e vocais, na tentativa de manter uma rotina e experimentávamos situações análogas às cênicas com o princípio, por exemplo, de que abrir a webcam era entrar em cena.

Surgiram coisas interessantes, neste universo de personagens que se encontram no meio virtual, como uma cena de uma consulta com um psicólogo por web chamada, ou a conversa com uma secretária que não é muito ambientada com tecnologia. No entanto, era difícil — senão impossível — sair deste ambiente e universo de tecnologia e web chamada. Era limitador não poder propor uma improvisação que não acontecesse entre duas pessoas que se encontram por videochamada, ainda que os encontros pudessem ser pelos mais diversos motivos e com os mais diversos personagens. E sentia que isso se afastava do nosso universo inicial, que era mais sensível, mais árido, em outros ambientes que não os que estamos acostumados a ver nas grandes cidades e com personagens que não necessariamente estão fixados no presente.

Em uma improvisação nas tábuas de um palco, ou qualquer lugar que se defina como espaço cênico, está pré-estabelecido de que aquele lugar pode se transformar em qualquer outro lugar. Se o ator faz a mímese de estender uma canga, passar protetor e, em seguida, limpar as mãos de areia, automaticamente

assumimos e aceitamos o jogo de que aquilo é uma praia e, a partir dali, vai se desenrolar a ação. Vai continuar sendo uma praia até que nos demonstre que já não o é. Se o personagem sai de cena dizendo que vai ao hospital e volta à cena perguntando a outro pelo doutor fulano, assumimos imediatamente que ele está em outro espaço. Numa improvisação por videochamada essa irrigação da imaginação é muito mais difícil. Não só porque não fomos treinado para ela como outrossim, fomos muito bem alfabetizados, nas telas, a acreditar no que vemos e somente nisso. O que vemos está visto e o que não vemos, o que está fora do quadro não está. Se um ator no vídeo disser que não aguenta mais uma chuva e não houver chuva, sem que haja uma proposta, uma explicação, isso vai nos causar um estranhamento, o que não aconteceria no teatro. No teatro, o que não é completado por elementos da cenografia, é completado pela imaginação.

Se procurou improvisar com áudio. Nessas improvisações, o código era de que abrir o microfone era entrar em cena. Também aqui surgiram coisas mais interessantes, mais libertadoras, já que era mais possível se transportar a outros tempos, lugares, espaços e situações. Mas havia aqui também uma limitação: o textocentrismo. Como criar uma improvisação de áudio, sem ser baseada no texto? Até onde nossas experiências alcançam, não encontramos meio.

Decidimos, então, experimentar vídeo. Cada um, em sua casa, ficou responsável por escolher ou criar um texto e interpretá-lo com um personagem que acreditava existir neste universo. Foi mais ou menos por aí que surgiram o forasteiro Javier, a feiticeira Thereza e a guerreira Raquel. — Digo mais ou menos porque, pela forma em que as coisas foram acontecendo, às vezes há dificuldade em lembrar a cronologia dos acontecimentos. — Eu, subi no telhado de casa, buscando um cenário de onde só se avistasse o céu e coloquei ao fundo um texto extraído da canção “No soy de aquí, no soy de allá”<sup>26</sup>, de Facundo Cabral (1971).

---

<sup>26</sup> CABRAL, Facundo. *No Soy de Aquí, no Soy de Allá*. No Soy de Aquí, no Soy de Allá. Produção: México: Odeon, 1971. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=khqgn1uiUfU>>. Acesso em: 06 maio 2022.





Figura 17 - Cena criada como embrião do personagem Javier.  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Na montagem intercalei as imagens gravadas com imagens de deserto, sugerindo que o personagem estivesse perdido e, ao fundo, coloquei também a milonga, que é a introdução da canção. Rafaela criou uma cartomante, um pouco cigana, com um texto próprio, que fazia previsões em um tom segredo e profético. Cláudia criou uma cena em meio à natureza onde a personagem recitava um poema sobre questionamentos existencialistas. Aí já trouxemos algumas características destes personagens, por exemplo eu trouxe o caráter contemplativo e desesperançoso de Javier.

Ao longo do processo, definimos também que, ao invés de ele falar um idioma desconhecido, poderia falar espanhol, o que era um desejo meu e trazia o universo para o realismo mágico, que era uma de nossas fontes de inspiração. Em experimentos, durante o processo, eu já havia trazido textos do livro *La Casa de los Espíritus*, de Isabel Allende (1995), para experimentos, bem como canções e poemas em espanhol.



Figura 18 - Ensaio geral no primeiro dia presencial.  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Uma outra diferença entre o teatro e o cinema é que, no teatro, o ator interpreta de maneira sequencial, isto é, atua na ordem cronológica da história, enquanto no cinema, a gravação das cenas é disposta de acordo com as necessidades técnicas.

Mirna aponta este aspecto, com um olhar para o lugar — ou não-lugar — que é o *entre* que se localiza na intersecção entre a linguagem teatral e a cinematográfica. Ressalta ainda que “a arte se dá em muitos entres. Entre artista e espectador/ouvinte. Entre artistas. Entre fronteiras. De linguagens, de meios, de especialidades. Mas no entre. Entre dizer e ouvir, escuta e silêncio.” (SPRITZER, 2013, p. 154). Ou seja, não está em um lugar ou outro, mas no tempo-espaço da relação.

Cabe ressaltar que outro aspecto deste espaço entre artes diz respeito à apropriação pelo ator de um sistema implícito ao modo de produção do filme, que é a fragmentação da filmagem de cenas, tomadas e planos. E a não linearidade da sequência de cenas filmadas, uma vez que essa sequência vincula-se a aspectos de produção e não de atuação ou realização. E aqui chegamos a outro elemento fascinante desse entre, que é a importância da montagem do filme. Já se disse que no teatro é o ator que monta a narrativa e depois o espectador. No cinema, a montagem é alheia ao ator, não é do seu alcance. (SPRITZER, 2013, p. 152).

Neste projeto, por exemplo, se começou gravando as cenas em que não figura o personagem do ator Douglas Lunardi, que não estava na primeira diária pela manhã. Começamos, então, pela cena em que Raquel e Thereza conversam com o texto de Antígona. Enquanto as atrizes gravavam esta cena, eu era figurinado. Posteriormente, enquanto Douglas era figurinado, fizemos uma versão como extra, do solilóquio de Javier solo. Pela parte da tarde, deste dia, começamos a gravar as cenas em conjunto.

No dia seguinte, enquanto os atores se aprontavam, aproveitamos para gravar os áudios em off de cada personagem. Gravamos também a cena em que a personagem Thereza desperta sozinha.

Deixamos por penúltimo, a cena da carta (onde só está o meu personagem) já que, deste modo, os demais atores poderiam ser liberados. E por último, gravamos a cena da chegada de Javier na porta, pois precisava estar molhado da chuva. No produto final, a água ficou pouco visível, já que o personagem estava com o cabelo preso.

Foi um desafio, este processo de gravação. Ainda que não tenha havido tanta variação de espaço de tempo entre os planos, sempre era necessário um tempo para nos concentrarmos e lembrarmos qual a energia daquele momento.

### 3.5 GRAVAÇÕES

Tal qual no jogo, tínhamos poderes que poderíamos usar uma vez só, o encontro para as gravações era uma carta valiosa que deveríamos gastar com sabedoria. A fim de quebrar pouco o isolamento social, tivemos que fazer o trabalho presencial no menor número de encontros possível. Decidimos então que seriam três finais de semana. Um para ensaio, outro para a gravação e um terceiro momento — que ocorreu meses depois — para a gravação de uma cena externa, em dunas, no litoral gaúcho.



Figura 19 - Almoço do primeiro dia de gravações.  
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Quando chegamos na sexta-feira do primeiro final de semana, ficamos muito felizes com o reencontro. Foi muito emocionante, já que não nos víamos presencialmente há tanto tempo. Era o dia 21 de maio de 2021. O ensaio foi muito proveitoso, conseguimos fazer experimentos, Juliano foi sensível em respeitar o nosso tempo, criamos marcações, entendemos melhor nossos personagens e Luciane pôde experimentar os figurinos com nosso corpo, ações e personagens, para terminá-los para a próxima semana. Também ela criou os figurinos até então à distância, apenas com nossas medidas e experimentos em manequins.

No final de semana seguinte, chegamos bem mais confiantes. Tomamos algum tempo com finalização de figurino e maquiagem e afinação de luz e som.

Passamos e definimos melhor as marcações e começamos as gravações de algumas cenas.

Uma das coisas que a atriz Rafaela Lima mencionou, posteriormente, no evento de estreia, é que o câmara de certa forma, foi um dos personagens. Isso porque precisava se adequar às marcações e se localizar no espaço.

Como relata Mainieri (2004, p. 54),

no cinema, o campo, ou o quadro, é o espaço registrado pela câmara, apresentando, portanto, a mesma delimitação da cena teatral, mas a mobilidade da câmara, que fixa a imagem como se fosse o olho de um espectador que se movimenta, acompanhando o deslocamento da ação em seus múltiplos espaços, torna o fora de campo ilimitado.

Brandão (2009 apud MACIEL, 2013, p. 18), voltando à história do teleteatro, corrobora com esta ideia, apontando uma diferença entre o teatro e o vídeo já que no vídeo,

todos os movimentos são dirigidos por uma câmara e o espectador a segue; já no teatro, o espectador é quem dirige os movimentos de sua “câmera interior”, à sua vontade, a fim de captar da cena, aquilo que for de seu interesse.

Em algum momento o cinema doméstico, em DVD's tentou implantar uma tecnologia onde o espectador escolhia de que ângulo gostaria de ver a cena. Podemos dizer, a partir destas reflexões que no teatro isso ocorre orgânica e naturalmente.



Figura 20 - A atriz Rafaela se aquecendo com casaco e cobertor.  
Fonte: Arquivo pessoal do diretor de som Leonardo Pradella.

As gravações foram no último final de semana de maio, e outro elemento com

o qual a equipe precisou lidar foi com o frio. Sobretudo os atores, por conta dos figurinos. Enquanto não se estava gravando, era possível manter um aquecedor ligado, contudo, era necessário desligar ao gravar, para não ocorrer o vazamento de som. Felizmente, com a euforia, durante as gravações, esta barreira ficou menor.



Figura 21 - Bastidores das gravações em uma das madrugadas.  
Fonte: Arquivo pessoal do diretor de som Leonardo Pradella.

A última diária acabou relativamente cedo. Por volta das 22h já se haviam concluído as cenas de grupo, ficando apenas duas individuais. Após a gravação destas, se fez uma sessão de fotografias e por fim, um brinde de encerramento.

### 3.6 A FINALIZAÇÃO

Editar é um trabalho de paciência, experimentos, erros e novas tentativas. Foram gravadas muitas opções e versões diferentes de marcação, de entonação e de luz, o que foi bom, em termos de variedade de escolha mas, por outro lado, dificultou no sentido de ter muitas horas de gravação e no momento de fazer o corte, encontrar tomadas e cortes que formassem uma boa composição.

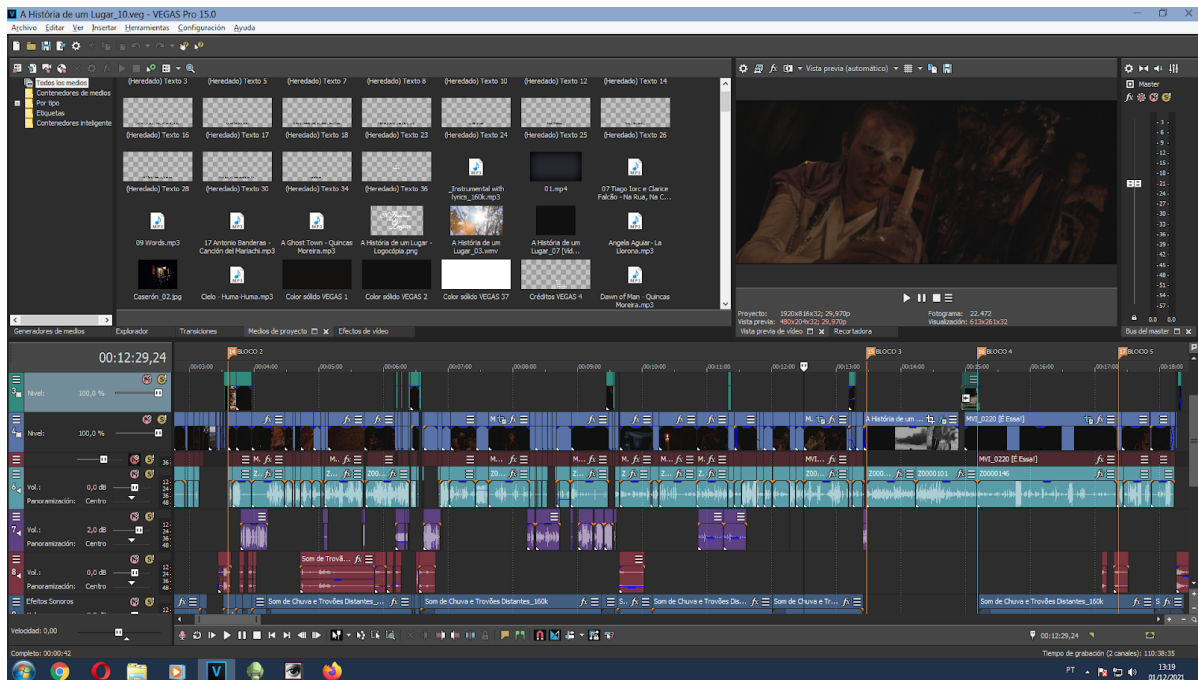


Figura 22 - Captura de tela do programa de montagem do filme, em novembro de 2021.

Fonte: Arquivo pessoal do autor.

A proximidade de ser ator e montador de um trabalho é positiva e negativa ao mesmo tempo. Há quem diga que o editor deve ter um contato distanciado com a produção, tendo acesso somente ao material gravado, não devendo nem mesmo comparecer ao set de gravação. Isso porque ele é o elo de ligação entre o filme pensado e o espectador. Ele precisa ter o olhar somente do que se vê no enquadramento e não o olhar viciado da produção, que reconhece e sabe os artifícios que estão por trás da cena.

Isso não só não foi possível, como também editei a história também com a perspectiva de ator. Por outro lado, acredito que isso também é positivo já que, estando tão envolvido com a história e o projeto, estava completamente imbuído dos objetivos e intenções.

Criamos um grupo entre eu, Juliano, Rafael (fotografia) e Leonardo (som direto), para trocar impressões e tomar algumas decisões sobre cortes. Em dezembro de 2021, apresentei ao grupo o primeiro corte e decidimos juntos o que deveria ser melhorado e o que seria mantido. Como mencionei, os prazos do financiamento também ajudaram a colocar ritmo nas entregas dos cortes.

Assim, depois de mais alguns meses de trabalho fiz uma versão com vários ângulos. O diretor Juliano Rabello tinha preferência por tomadas mais longas. Em certo momento, inclusive, se cogitou fazer uma versão com tomada única. Nas



últimas semanas, se retirou o máximo de ângulos possível, deixando somente o que era realmente essencial. E se chegou à versão final.

### 3.7 A ESTREIA

No início de 2022, com a cobertura vacinal avançada e diminuição de casos, iniciou-se a flexibilização do isolamento. Não sei bem quando surgiu a ideia, mas decidimos fazer uma exibição pública do curta, quando estresse. Nossa primeira ideia foi a Qorpo Santo, sala do curso de teatro usada para as mais diversas performances e eventos do curso.



Figura 23 - Projeção do curta na sala Qorpo Santo.

Fonte: Arquivo pessoal do autor e da orientadora do estágio Ana Cecília Reckziegel.

A sala já dispunha de um projetor bastante potente, o que impulsionou o projeto. Aos poucos se construíram ideias. Pensou-se em fazer um debate após a sessão, para compartilhar o processo e ouvir impressões do público. E também de fazer uma exposição dos figurinos, já que são um ponto alto do trabalho, com manequins expostos nas laterais do palco.

Infelizmente no dia da estreia, Rafael Schimidt, responsável pela fotografia e marido da diretora de arte Luciane Trento, foi acometido por um problema de saúde, o que impossibilitou a ambos de comparecer à estreia. Sendo assim, foi necessário também abortar a exibição dos figurinos.

Tudo ocorreu como o esperado. A tensão, euforia e expectativa pela estreia, estavam presentes. Ainda que fosse completamente diferente. Era a estreia, mas não era exatamente nós que entraríamos no palco. Além do mais íamos na porta receber familiares e amigos, o que não acontece em um espetáculo — não sem um personagem, pelo menos.

Havia então várias evidências das diferenças entre o meio teatral e o

audiovisual, também no que tange a produção de estreia. Benjamin (1985 apud MAINIERI, 2004, p. 53) ajuda a discernir estas especificidades, apontando uma marca definidora entre a cena teatral e a cinematográfica: a reprodução.

O filme é sempre o mesmo, a qualidade da reprodução varia de sala para sala, dependendo da sua excelência e do suporte tecnológico, sem o qual a reprodução e a recepção não se concretizam, mas o filme foi definitivamente realizado no passado. Enquanto no teatro, o espetáculo dura enquanto dura o espetáculo, impossibilitando a sua reprodução. (...) Cada noite é única para a performance do ator e seu trabalho se desenvolve ao longo da temporada.

Foi uma sensação diferente, os atores e equipe acompanhavam efusivos mas, ao mesmo tempo, não se estava lá, correndo o risco como no teatro. Após o início da sessão, nada havia para ser feito. Nada poderia ser consertado em cena. Foi lindo e emocionante. Ver na tela grande e com uma sonorização potente, proporcionou uma qualidade ao trabalho que não foi a mesma de quem acompanhou de casa. (No dia seguinte à estreia presencial ocorreu a estreia online).

Ao final, foi feito o debate e as impressões foram bem positivas. Surgiram comentários sobre como esteve presente o teatro, mesmo sem ser teatro, sobre como instigou a vontade de ver os atores no palco, sobretudo porque havia um palco à frente da tela de projeção, sobre a relevância do tema de resistência da arte, na atual conjectura e sobre referências que apareciam presentes em nosso trabalho.

Foi uma escolha assertiva fazer a estreia desta maneira, poder reencontrar colegas, amigos e fazer essa troca de impressões no momento do primeiro impacto. De alguma forma, sentimos o renascer e o manutenção da chama do teatro.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Entre idas e vindas, entre experimentos presenciais e online, entre teatro e cinema, se construiu este trabalho. Pelo próprio espaço de tempo que se deu a construção, foi possível um grande aprendizado. Também pelo mesmo motivo, foi possível olhar para o trabalho sob diferentes perspectivas e com diferentes olhares. Três anos depois e ainda escrevo sobre o trabalho.

Mais do que a diferença entre montar um espetáculo teatral e audiovisual, o que experienciamos, foi montar um espetáculo audiovisual com a barreira do



isolamento social. Não havia fórmula pronta para esta situação e foi necessário criar meios e possibilidades. Enfrentou-se a barreira de não se dispor de um espaço comum para o ensaio, não ter-se as condições de silêncio e tranquilidade adequadas e outras limitações tecnológicas como conexões e delays.

Acredito que o sortilégio que encontramos, ao fim de contas, foram as soluções para cada etapa. Conseguir fazer com que o teatro estivesse presente em um meio audiovisual e que essa presença fosse enriquecedora também para esta outra forma de arte.

A relação entre o teatro e o audiovisual tem crescido nos últimos anos e tem proporcionado novas possibilidades de criação. Se por um lado o teatro tem a capacidade de criar ambientes e situações até onde for o limite da imaginação, o audiovisual possibilita a representação visual e sensível das mais diversas situações. A fusão dos dois cria uma arte intercomunicativa e potente que pode chegar a lugares onde cada uma delas só não chegaria.

Através dos exemplos trazidos, podemos ponderar que este teatro multimídia é um embrião muito profícuo tanto em escala experimental quanto inclusive comercial.

Se em algum momento esta fusão entre estes dois meios de arte foi mal vista, acusada de perverter o teatro ou o cinema, hoje já se percebe que é um caminho sem volta. Cada vez mais as produções lançam mão deste hibridismo e com mais sensatez, tecnologia e qualidade.

A junção do teatro e do audiovisual gerando esta intercomunicação entre as artes não anula nenhum dos dois tipos de arte. Pelo contrário, potencializa cada um deles e abre porta para novas experiências cada vez mais instigantes tanto para quem cria, quanto para quem tão somente disfruta.

## **Canção das Sereias**

*Venha. Rápido. Depressa.  
Venha. Rápido. Depressa.*

*Ouça. Ouça. Ouça.*

*Estamos longe, tão longe de casa,  
Nossas escamas se espalham como as  
notícias que trazemos  
De profundezas, além de sua compreensão  
Ou, ao que parece, seu cuidado.*

*Bom, mas e você?  
Se importa?*

*Nossas caudas cansadas bocejam  
como um elástico fino,  
Esticado se enrolando através do plástico,  
Tóxico,  
Desperdiçado  
Que você insiste em forçar em nossas veias.*

*Então, leve um dedo ao vento,  
o mesmo vento que esteve nas velas  
dos navios cujos destroços antigos apodrecem  
Com as sacolas e tampas de garrafas e potes  
de plástico  
e coisas que não sabemos,  
mas que apenas nós mesmas encontramos.*

*Desconecte-se do que está à vista.  
Amarre-se a um mastro, se for preciso.  
Mas guarde bem o seu espírito.*

*Vemos o que foi e ainda está por vir,  
Das mais claras superfícies cheias de sol  
até as profundezas carregadas de venenos  
Tudo o que nunca, jamais, deveria ter  
começado.*

*Veja. Veja.  
Veja.*

*Tudo o que você ama está ligado,  
A noite é dia e o dia é noite,*

*E enquanto você pondera o que isso significa,  
Os mares vão inchar e afogar seus sonhos  
vai inchar e afogar seus sonhos  
Os mares vão inchar  
e afogar seus sonhos,  
Até que sejamos livres de sua doença.*

*(LEWIS, Christina. Instalação “Sereias” do Studio  
McGuire. 2021.  
Tradução do autor para este trabalho.)<sup>27</sup>*

---

<sup>27</sup> Disponível em: <<https://www.absolutelycultured.co.uk/siren-song-by-christina-lewis/>>. Acesso em: 01 mar. 2023.

## REFERÊNCIAS

- ALLENDE, Isabel. **La Casa de los Espíritus**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.
- BOGART, Anne; LANDAU, Tina. **O Livro dos Viewpoints: O Guia Prático para Viewpoints e Composição**. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- BROOK, Peter. **O Ponto de Mudança: Quarenta Anos de Experiências Teatrais: 1946 - 1987**. São Paulo: Civilização Brasileira, 1995.
- CABRAL, Facundo. **No Soy de Aquí, no Soy de Allá**. No Soy de Aquí, no Soy de Allá. Produção: México: Odeon, 1971.
- GARDNER, Lyn. Pulp Fiction: Bringing Pop-up Paper Theatre to Life. **The Guardian**. 3 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/stage/2013/jul/03/pop-up-paper-theatre-barbican>>. Acesso em: 02 fev. 2023.
- GREFF, Tatiana Raquel Baptista. **O Ensino do Teatro em Conexão com o Audiovisual**. Disponível em: <<http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000023/0000236c.pdf>>. Acesso em: 27 out. 2019.
- FOLETTTO, Leonardo. **Efêmero Revisitado: Conversas Sobre Teatro e Cultura Digital**. Santa Maria: Baixa Cultura, 2011.
- GOMES, André. **Quando a TV e o teatro andaram juntos**. 2010. Disponível em: <<http://www.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes/acervo/labanca/quando-a-tv-e-oteatro-andaram-juntos/>>. Acesso em: 02 set. 2022.
- ISAACSSON, Marta. **Cruzamentos Históricos: Teatro e Tecnologias de Imagem**. ArtCultura, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul.-dez. 2011. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120/8511>>. Acesso em 22 ago. 2022.
- ISAACSON, Marta. **Ator e Imagem Videográfica: Modalidades de Interação**. Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UFRGS, 2012. Disponível em: <<http://portalabrace.org/viiiicongresso/resumos/processos/ISAACSSON%20Marta.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2022.
- KORFMANN, Michael. **Literatura e Luz: Iluminação Elétrica, Teatro e o Filme expressionista**. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/29394/000763448.pdf;sequence=1>>. Acesso em 19 ago. 2022.
- LEHMANN, Hans-Thies. **O Teatro Pós-Dramático**. Tradução de Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- MACIEL, Carlos de Souza. **O Teatro em uma Nova Perspectiva Tecnológica**. Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/6571/1/2013\\_CarlosdeSouzaMaciel.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/6571/1/2013_CarlosdeSouzaMaciel.pdf)>. Acesso em: 27 out. 2019.
- MAINIERI, Flavio Cesar Trindade. **A Representação da Cena Teatral no Cinema**.

Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000443661&loc=2016&l=d67282bc479f5185>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

MELO NETO, João Cabral de. **Morte e Vida Severina e Outros Poemas em Voz Alta**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1974.

SPRITZER, Mirna. **Entre fronteiras: o ator, o teatro e o cinema**. In: Cinema em choque. Porto Alegre: Sulina, 2013.

STUDIO MCGUIRE. **Davy & Kristin McGuire: Immersive Art**. Disponível em: <<https://www.studiomcguire.com/>>. Acesso em 6 abr. 2021.

WOOLFF GALLERY. **The McGuires**. Londres, 2018. Disponível em: <<https://www.woolffgallery.co.uk/kristin-davey-mcguire>>. Acesso em: 07 fev. 2023.