REVISTA DA FUNDARTE
ANO 23
NÚMERO 53
JANEIRO A MARÇO DE 2023
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



REVISTA 53
ARTE: O CRIAR, O FAZER E O APRECIAR

O QUE ESTAMOS FAZENDO? O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM *ATOR-VIDEOMAKER* DURANTE/EM ISOLAMENTO SOCIAL

O QUE ESTAMOS FAZENDO? THE CREATIVE PROCESS OF AN ACTOR-VIDEOMAKER IN SOCIAL ISOLATION

Marcia Berselli
Diego de Medeiros Pereira
Diordinis Baierle dos Santos
Sidnei Mauro de Melo Junior

Resumo: O período de isolamento social, devido a pandemia mundial de Covid-19, exigiu dos artistas da cena a investigação de novos procedimentos de criação que possibilitassem a continuidade de seus trabalhos. Neste texto, pesquisadores do Laboratório de Criação (LACRI/CNPq) expõem reflexões acerca do trabalho "O Que Estamos Fazendo?" - processo criativo desenvolvimento em ambiente domiciliar mediante um estrito diálogo com recursos audiovisuais. Expõe-se o modo como o grupo explorou a abordagem de criação em ciclos - *Cycles Repère* - desenvolvida por Jacques Lessard, e as Tarefas ou *Scores*, proposta de trabalho de Anna Halprin. A partir de análise e exposição dos materiais desenvolvidos por um dos atores do trabalho, chega-se à figura do *ator-videomaker* resultante das funções desempenhadas pelo ator ao longo da criação, bem como dos processos de hibridização entre teatro e tecnologias audiovisuais.

Palavras-chave: Processo Criativo; Criação em Ciclos; *Ator-videomaker;* Teatro em pandemia.

Abstract: The period of social isolation, due to the world pandemic of Covid-19, required the performers to investigate new creation procedures that would allow the continuity of their work. In this text, researchers from the Laboratório de Criação (LACRI/CNPq) present reflections on the work "O que estamos fazendo?" - a creative process development in the home environment through a strict dialogue with audiovisual resources. The way in which the group explored the approach of creation in cycles - Cycles Repère - developed by Jacques Lessard, and the Tasks or Scores, proposed by Anna Halprin, is exposed. From the analysis and presentation of the materials developed by one of the actors in the work, we arrive at the figure of the actor-videomaker resulting from the functions performed by the actor throughout the creation, as well as from the hybridization processes between theater and audiovisual technologies.

Keywords: Creative process; Creation Cycles; Actor-videomaker; Theater in the pandemic.

TAKE 1 - *O que estamos fazendo?* - Laboratório de Criação e o ambiente domiciliar imposto pelo isolamento social

O Laboratório de Criação (LACRI/CNPq) é um grupo de pesquisa que nasceu em 2018 vinculado ao contexto universitário, buscando estimular fazeres e saberes relativos à formação e criação em Artes Cênicas. Um dos objetivos do grupo é

aproximar professores(as) e estudantes dos Cursos de Licenciatura em Teatro e Bacharelado em Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), artistas formados e em formação, buscando que seus diferentes repertórios alimentem e estimulem o processo de criação de acontecimentos cênicos desenvolvidos em modo colaborativo.

O LACRI vem buscando operar a partir de um modo de organização dos e das artistas compreendido como colaborativo. Isso significa dizer que o processo de criação é organizado com o intuito de manter a presença de funções da cena específicas, a partir dos repertórios e especialidades de cada pessoa colaboradora, porém, buscando mobilizar as hierarquias do processo, de modo que as direções do trabalho artístico e decisões sobre o processo são apresentadas e determinadas pelo coletivo. Também é uma das premissas do grupo mobilizar os recursos disponíveis à criação, descentralizando a abordagem da atuação e investindo nos demais recursos como: espaço e uso de tecnologias digitais.

Nesse sentido, o investimento em espaços não convencionais é um dos interesses do grupo, compreendendo esse elemento como um importante estímulo e impulso para a criação. Em 2018, o grupo desenvolveu o trabalho *Não há ninguém*[1] apresentado, inicialmente, em um espaço de estacionamento e, na sequência, ocupando outros espaços da cidade, tais como praças e parques. Em 2019, *Tiro prints do cotidiano*[2] ocupou ruas de um bairro da cidade. Em ambos os trabalhos, a cena incorporou o uso de imagens digitais projetadas nos recursos que o espaço aberto da cidade nos oferece de modo único e singular: as paredes dos prédios e das casas. Espaços alternativos estariam presentes também na proposta desenvolvida em 2020, porém, como todas as pessoas, o grupo foi surpreendido pela pandemia de Covid-19 que ocasionou perdas incomensuráveis, perto das quais,

[1] Ficha técnica: Direção: Juliana Gedoz Tieppo e Marcia Berselli. Atuação: Amanda Pedrotti, Diego Di Medeiros, Elisa Lemos, Mariana Giacomini e Mateus Fazzioni. Design de Cena: Marcia Berselli, Pedro Figueiredo.

[2] Ficha técnica: Direção: Marcia Berselli. Atuação: Bárbara Cembranel, Diego di Medeiros, Heverson de los Santos, Laís Jacques Marques, Mariana Giacomini e Vanessa Bressan. Design de som: Ronaldo Palma.

não poder ocupar as ruas se tornou um aspecto menor. Escrever sobre esse período pandêmico é tarefa difícil, uma vez que ainda nele vivemos. Ainda que, ao olhar retrospectivamente, nossa situação atual pareça melhor (com a presença de vacinas e a diminuição no número de contágios e mortes), as marcas e memórias permanecem ainda bastante visíveis e as vidas perdidas doem como se o tempo estivesse congelado.

Quem sabe tenha sido a ingenuidade própria de quem não sabe o que vem pela frente, junto ao desejo de "aproveitar" criativamente do tempo em casa que, em abril de 2020, após aproximadamente um mês de pausa de um primeiro e único encontro presencial no ambiente universitário entre o grupo que participaria da nova proposta, passamos a buscar modos de seguir nosso processo criativo.

Ao longo do ano de 2020, vivendo o horror do descontrole governamental frente à pandemia, o processo de criação passou a ser nosso modo de acalentar sonhos, de sobreviver ao caos e de, de alguma forma, responder com uma criação que dialogasse com esse período específico. Foi assim que passamos a desenvolver o processo de criação de *O que estamos fazendo?*[3] através de telas, avançando no uso de equipamentos e técnicas do audiovisual de modo artesanal, mixando-os aos nossos saberes do teatro.

Neste artigo, vamos nos deter a examinar o processo de criação de um dos atores do processo, analisando e avaliando seu processo de criação por meio de registros em diários e do acesso às próprias criações audiovisuais. A reflexão se apoia em referências teóricas relativas à criação em tempos de pandemia, sendo elas: Colatino (2021) e Barraza (2020) e a elementos do audiovisual e edição de vídeo, como: Ribeiro (2007) e Codevilla (2011). Buscamos destacar cada uma das etapas desse processo criativo de um ator em particular em 04 tópicos, investindo no entendimento de uma função híbrida que veio a ser nomeada como *ator-videomaker*: figura responsável tanto pelo levantamento de materiais criativos quanto pela edição, mixagem e colagem de imagens e de cenas resultando no material audiovisual partilhado com a encenadora.

[3] Ficha técnica: Direção: Elisa Lemos. Atuação: Diordinis Baierle, Mateus Fazzioni, Victor Lavarda. Design: Marcia Berselli. Edição: Elisa Lemos, Sidnei Junior.

TAKE 2 - LACRI e os procedimentos de criação: *Cycles Repère* e *Scores*

Como procedimentos de criação, o LACRI vem adotando, desde seu início, a abordagem de criação em ciclos - *Cycles Repère* - desenvolvida por Jacques Lessard, e as Tarefas ou *Scores*, proposta de trabalho de Anna Halprin. Ambas têm ligação direta com o procedimento de criação em ciclos *RSVP*[4] *Cycles*. O *RSVP* foi sistematizado em 1968 pelo arquiteto paisagista Lawrence Halprin e pela performer Anna Halprin. Jacques Lessard desenvolveu os *Cycles Repère* após seu contato com a metodologia de criação coletiva *RSVP* no *San Francisco Dancer's Workshop*; *workshops* de criação desenvolvidos pelo casal Halprin a partir da década de 1960.

> Como estrutura, o RSVP Cycles permite que até grandes grupos mantenham clareza no que é potencialmente um processo caótico. Isso é alcançado através de fazer o processo criativo visível, permitindo oportunidades para o grupo todo participar e usando a natureza cíclica do modelo RSVP para enfatizar o processo ao invés do objetivo final. (WORTH; POYNOR, 2004, p. 111-2, trad. nossa).[5]

Em um *workshop*/processo criativo coletivo de performances em montanhas, nomeado *Circle the Earth*, Anna Halprin assim definiu cada uma das etapas/elementos que compõem o RSVP:

> R significa Recursos, que são os materiais básicos que temos à nossa disposição. Estes incluem recursos humanos e físicos e suas motivações e objetivos.
> S significa *Scores*, a palavra *scores* é derivada de seu uso original na música que torna possível instruir grupos de pessoas a realizar atividades prescritas. Eles delineiam lugar, tempo, espaço e pessoas, bem como som e outros elementos relacionados.
> V significa *Valuaction*, um termo cunhado que significa "o valor da ação", ou a análise, apreciação, feedback, construção de valor e tomada de decisão que acompanha o processo de criação.
> P significa *Performance*, a implementação dos *scores*, que inclui o estilo particular da peça. (Halprin; Kaplan, 1995, p. 23 apud WORTH; POYNOR, 2004, p. 112, trad. nossa)[6]

[4] Siglas de cada uma das fases: *Resources*, *Scores*, *Valuaction*, *Performance*.
[5] No original: "As a framework the RSVP Cycles allow even large groups to retain clarity in what is potentially a chaotic process. This is achieved through making the creative process visible, allowing opportunities for the entire group to participate and using the cyclical nature of the RSVP model to emphasize process rather than goal."
[6] No original: "R stands for Resources, which are the basic materials we have at our disposal. These include human and physical resources and their motivation and aims.
S stands for Scores, the word scores is derived from its original use in music which makes it possible to instruct groups of people to carry out prescribed activities. They delineate place, time, space and people, as well as sound and other related elements.

Os *Scores* ou Tarefas dizem respeito ao isolamento do segundo elemento do *RSVP.* Anna Halprin destaca os *scores* como mote para a criação cênica, sendo eles estruturas simples que indicam diretamente ações a serem realizadas, promovendo estímulos para improvisações. Os *Scores* ou tarefas podem ser mais abertos ou mais fechados, em uma escala que vai de 1 a 10, sendo 1 o mais aberto e 10 o mais fechado. Os *scores* mais abertos apresentam instruções com grande espaço para invenção e improvisação, já os *scores* mais fechados determinam com maior precisão as ações ou respostas, com um estrito espaço de improvisação. Eles podem ter naturezas diversas: desenhos, textos, poemas, palavras soltas, músicas, atividades entre outras proposições. Por exemplo, em *Circle de Earth*, um dos *scores* de escala 2 apresentava como indicação: "Ao caminhar individualmente, o grupo encontra um pulso comum e desenvolve uma dança que eventualmente usa o espaço vertical para construir uma imagem, por exemplo, uma montanha." (WORTH; POYNOR, 2004, p. 115, trad. nossa)[7].

Retornando ao *Repère*, este tem como base o *RSVP Cycles*. Organizados em 04 fases de criação, Lessard propõe, no *Cycles Repère,* também uma estrutura cíclica com etapas definidas que interagem entre si e contando com ações respectivas a cada etapa. Luciana Barone apresenta as fases:

> a primeira [fase] a da escolha do recurso, da fonte, de um objeto que toca o criador emotivamente, com o qual trabalhará. A esta fase, o *Repère* dá o nome de *Ressource*. A segunda fase, chamada *Partition*, refere-se à exploração do recurso escolhido, através de improvisações, na busca da descoberta de novos modos de utilizá-lo, de como ele pode tocar emotivamente. Nesta fase, portanto, os criadores estão abertos ao inconsciente, para se deixarem levar pelos estímulos provocados pela fonte, no trabalho de livre improvisação.
> A terceira fase, *Évaluation*, envolve crítica e remodelagem, na escolha consciente da proposta em si e de sua relação com os objetos. Os dois princípios que norteiam esta fase são: "criar é fazer escolha" e "fazer é compreender".
> Estas três fases são anteriores à representação em si, chamadas dentro dos ciclos, de "pré-representacionais". A última fase constitui-se justamente

V stands for Valuaction, a coined term meaning 'the value of the action,' or the analysis, appreciation, feedback, value building and decision-making that accompanies the process of creation.
P stands for Performance, the implementation of the scores, which includes the particular style of the piece."

[7] No original: "From walking individually the group find a common pulse and evolve a dance that eventually uses vertical space to build an image, for instance a mountain."

> a da representação (*Representation* - juntando-se a sílaba inicial de *Ressource*, as consoantes iniciais de *Partition* e *Évaluation* e finalmente a sílaba inicial de *Representation*, chega-se ao nome dos ciclos: *Repère*). Sendo a representação uma troca com o público, o texto nunca se fixa, estando sempre aberto a essa troca e aos novos elementos que ela traz à encenação. Assim, os ciclos interagem entre si, pois um novo elemento se configura como um novo recurso, que deve ser explorado e avaliado, num ciclo ininterrupto de criação. (BARONE, 2011, p. 06-7)

No processo de criação de *O que estamos fazendo?*, sendo esse vivenciado em momento de isolamento social, os procedimentos de criação passaram a sofrer alterações, sendo tratados como aspecto investigativo pelo grupo de pesquisa, em um caráter experimental. Assim, as tarefas/*scores* eram definidas pela encenadora, apresentadas aos atores junto de um prazo para o desenvolvimento e entrega da produção por meio de gravação em vídeo (identificada como a primeira fase, *Ressource*).

De modo geral, cada tarefa contava com um período de 07 a 15 dias para ser experienciada de modo individual pelos três atores do processo (*Partition*). Após a produção do vídeo, que envolvia já uma seleção de imagens e edição por parte dos atores, o vídeo era compartilhado com a encenadora e com a *designer* e orientadora do processo. Todos os materiais criados eram armazenados na plataforma *Google Drive*, com acesso por parte de todas as pessoas envolvidas no processo. Após a partilha das criações pelos dos atores, houve um momento de avaliação coletiva do material (*Évaluation*), seguida de uma avaliação específica da encenadora vinculada à escolha e montagem do material audiovisual envolvendo, mais uma vez, edições, com uso de cortes, colagens e inserção de sonoplastia. Essas montagens audiovisuais da encenadora resultaram em 03 episódios, com média de duração de 05 minutos (*Representation*).

Os episódios foram compartilhados no canal do *YouTube* do grupo[8], contando com divulgação via redes sociais. Nomeados como *Eles*, *Outros* e *Isolados*, os episódios se conectam por meio da abordagem de pessoas sobrevivendo em meio às incertezas do cotidiano. Apesar de não tratar diretamente a respeito da pandemia,

[8] LACRI – Laboratório de Criação. Disponível em https://www.youtube.com/@lacri-laboratoriodecriacao6038. Acesso em 14 março 2023.

a ontologia humana é foco central e é aqui atravessada pelo contexto social de receios e angústias que dominou o ano de 2020.

Durante o processo de criação, as fases dos ciclos de criação sofreram transformações relativas à modalidade de criação em ambiente remoto e, também, pela abordagem mais individual do processo, uma vez que cada função era operada por uma pessoa isolada das demais. Assim, cada ator procedia à sua criação individual a partir da tarefa apresentada pela encenadora, partilhando, posteriormente, uma criação que não contava com *feedback* em tempo real, ou seja, no momento de criação.

A fase relativa à Avaliação, terceira fase do *Repère*, foi o momento de maior troca entre todas as pessoas envolvidas; momento em que todas as produções foram avaliadas coletivamente. Posterior a esse momento, a encenadora procedeu à montagem final das criações chegando aos episódios que foram acessados pelos atores já em seu formato final.

TAKE 3 - As estratégias de um ator em suas novas demandas

Para compreender os procedimentos aqui desenvolvidos, façamos uma observação das estratégias encontradas pelo ator na realização de algumas tarefas propostas pela encenadora, por estabelecerem um caráter improvisacional e, narrativamente falando, mais aberto. Antes, é importante ressaltar que, a partir dos prazos estipulados pela encenadora, o ator elaborou um planejamento em que definia, previamente, um dia para gravação e outro para uma possível edição dos vídeos.

A primeira tarefa a ser analisada solicitava que o ator estabelecesse uma relação com um objeto que ele possuía em casa e que foi pré-determinado pela encenadora. O objeto selecionado foi um sapato. Depois de compreender o objetivo da tarefa[9] e estipular datas[10], o ator percebeu uma necessidade de escolha de

[9] O objetivo da tarefa era investigar composições com o objeto para criação de uma partitura audiovisual.

[10] Cada tarefa era produzida pelo ator dentro de um cronograma criado por ele que durava cerca de cinco dias. O primeiro era reservado para a compreensão da tarefa e recolhimento de recursos para sua produção. No segundo dia, o ator experimentava e compunha imagens a partir da proposta da

espaços para a criação, já pensando em possíveis explorações, pois foi percebido por ele que a improvisação acaba por sofrer direcionamentos a partir do lugar que seja escolhido.



Figura 01: Eu Meio Meia Sapatos[11].
Fonte: Acervo do grupo, 2020.

Levando em conta esse último apontamento, o ator, então, escolheu para a realização da tarefa locais onde muitas pessoas passam com seus sapatos diariamente, como escadas, corredores, elevador e salas vazias de seu prédio. Além disso, houve a observação sobre a potencialidade desses espaços oferecendo possibilidades criativas a partir do olhar da câmera. É interessante mencionar a característica do espaço operar dramaturgicamente a partir das escolhas relativas à captura da cena. Quando tratamos de registro e captura de imagens, teremos sempre a presença de um quadro visual que leva à concepção de um espaço particular. Esse espaço particular nasce da articulação entre o que está dentro do quadro e do que, por exclusão, está para além do quadro.

> O teórico de cinema Jacques Aumont (AUMONT, 1993, 1995) defende que o quadro cinematográfico delimita duas naturezas espaciais na representação fílmica: o "campo" e o "fora de campo" e que, consequentemente, a imagem cinematográfica se emancipa das demais produções imagéticas especialmente devido à constante relação estabelecida entre os dois. Elementos do espaço filmado se anunciam ainda

tarefa. Os terceiro e quarto dias eram destinados a assistir os materiais produzidos e posteriormente selecioná-los e editá-los. O quinto dia era de revisão e entrega do material para a encenadora.

[11] Descrição da Figura 01: Em uma sala de paredes e pisos de cerâmica na cor branca, com tubulações com uma tomada. Enquadrados ao centro estão, da esquerda para a direita e um ao lado do outro: um par de pernas cobertas por uma calça de pijama com estampa em cinza, azul e branco, nos pés há um par de meias pretas com um chinelo, também preto, ao seu lado há um pé esquerdo de um sapato de salto branco junto de um pé direito de um sapato envernizado na cor preta e com sola branca.

> fora do campo visual por meio do som, por exemplo, e são eventualmente revelados (ou não) pelo movimento de câmera empregado por aquele que filma. (RACCA, 2020, p. 17)

Assim, já no momento da captura da cena o ator toma decisões em relação à composição a partir do que está no "campo" e do que está "fora do campo". Existe um jogo entre os recursos, proposto pelo ator e posto em operação, seja pela sua ação efetiva em cena, seja pela sua ação ao manusear a câmera; um jogo estimulado, também, pela hierarquia que se estabelece entre os recursos que estão em primeiro plano e os demais recursos. É desse jogo que nasce a significação da imagem e que tem como componente os signos já previamente conhecidos pelo espectador, ou seja, o que ele associa a determinados recursos.



Figura 02: Fotograma Sapato na Janela[12]
Fonte: Acervo do grupo, 2020.

Destaca-se isso, pois algumas escolhas espaciais foram influenciadas pela experimentação dos locais ao filmá-los com os sapatos. Com isso, confirmamos que a ideia de composição já se fez presente aqui, pois o ator acaba por fazer escolhas materiais ao oscilar o seu olhar de atuação com o da direção audiovisual - ocasionada pela falta da presença da encenadora no momento da filmagem.

[12] Descrição da Figura 02: No parapeito de uma janela de vidro com guarnição metálica está um sapato de salto branco, de modo que é apresentado seu lado direito. A janela possui um vidro transparente que faz visível ao fundo um prédio marrom, um pedaço de céu azul e um varal. Sobre todos os elementos há a projeção da luz solar, que vem do canto superior direito da imagem e produz uma sombra dura do sapato no parapeito da janela.

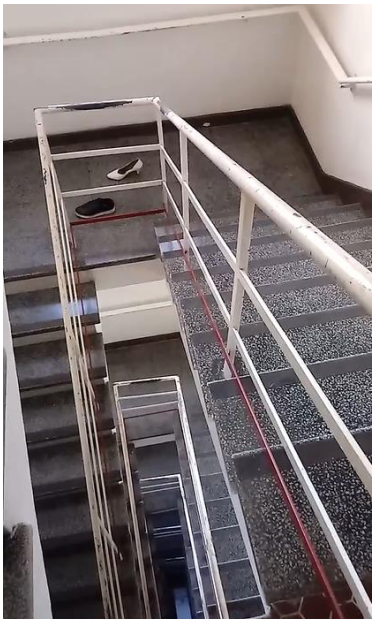


Figura 03: Fotograma Sapato na Escada[13]
Fonte: Acervo do grupo, 2020.

Além da necessidade de uso do olhar do ator sobre outros elementos da cena, como iluminação, espaço e figurino, a segunda tarefa a ser analisada possui, também, um caráter de exploração a partir de recursos propostos pela encenadora. A tarefa enviada solicitava que cada ator realizasse uma performance[14] tendo alimentos em cena. Nesse sentido, o ator, motivado pela temática, optou por investigar as possibilidades de uma massa de pão em frente à câmera.

[13] Descrição da Figura 03: Na imagem são apresentadas as escadas do prédio da Casa do Estudante Universitário I da UFSM. Do ponto onde a foto foi tirada é possível visualizar as escadas dos andares inferiores. As escadas possuem pisos na cor cinza, corrimãos brancos com uma grade vermelha. As paredes desse espaço são brancas. Na dobra das escadas há um par de sapatos, o do pé direito está um pouco atrás e é de salto na cor branca e o do pé esquerdo está à frente e é um sapato envernizado na cor preta e sola branca.

[14] Durante o envio das propostas pela encenadora, a própria utilizou-se do termo *performance* para definir uma experimentação: “Cada ator deverá realizar uma performance tendo alimentos em cena”. A partir disso, o ator utiliza o termo *performance* no mesmo sentido atribuído pela encenadora: a ação do ator direcionada à composição da cena e centrada no ato mais do que em uma narrativa ficcional.







Figuras 04[15], 05[16] e 06[17]: Performance com Alimento.
Fonte: Acervo do grupo, 2020.

O ator usou como mote para composição da performance, algumas ações junto desse alimento com o corpo-câmera, como: apalpar, esticar, mastigar e devorar. Feito isso, ele selecionou um espaço que, por si mesmo, "devora corpos", pois o ator se vê engolido por um espaço tomado de grafites e pinturas em toda sua extensão, que visualmente carrega muitas informações. A partir dessas escolhas,

[15] Descrição da Figura 04: Em primeiro plano Diordinis, um jovem adulto de 21 anos, negro de pele na cor bege escura e cabelos cacheados pretos, está de unhas pintadas na cor azul anil. Não é mostrado seu rosto, visto que Diordinis pressiona sobre ele, com as duas mãos, uma massa de pão. Ele usa uma camiseta de cor preta. Ao fundo está uma parede grafitada, que faz parte do espaço do auditório do DCE da UFSM.

[16] Descrição da Figura 05: A imagem recorta as pernas de Diordinis, de modo a apresentar somente as coxas, joelhos e parte da panturrilha. Diordinis usa uma camiseta preta que também é cortada pela imagem, assim como seu pulso com as mãos que esticam uma massa de pão na frente da parte superior das coxas. Ao fundo há paredes grafitadas e um piso de tacos de madeira encardidos, que fazem parte do espaço do auditório do DCE da UFSM. No chão está um pano branco.

[17] Descrição da Figura 06: A imagem recorta somente os calcanhares e pés de Diordinis que vão em direção a uma massa que está em primeiro plano. A massa tem um formato arredondado. Os pés estão sobre um pano branco e um piso de tacos de madeira encardidos. Ao fundo há paredes grafitadas e um piso de tacos de madeira encardidos, que fazem parte do espaço do auditório do DCE da UFSM. No chão está um pano branco.

iniciou a experimentação, já com o olhar de direção audiovisual, em que se relaciona com as ferramentas da câmera de seu celular, como enquadramento, planos e ângulos.

A partir disso, o ator identificou alguns aspectos em suas práticas que reverberaram na percepção da necessidade de estímulos criativos, por exemplo, a inserção de um material sonoro para guiar as experimentações do seu corpo a partir do ritmo[18]. Além disso, usando a dinâmica de organização de datas, espaços e improvisação, já experienciada na primeira tarefa, o ator utilizou de noções do audiovisual para, a partir delas, modificar sua performance. Tal prática influenciou a relação do ator com a câmera, que teve seu trabalho duplicado ao operar duas funções.

Diante da tomada de decisões em relação aos elementos poéticos, técnicos e físicos da cena, entendemos que a função **ator-diretor** emergiu. Dessa maneira, a concretização das ideias a partir de aspectos limitados pelo espaço e câmera, enfatizaram a contaminação entre atuação e encenação. Percebemos, assim, que o ator não reconhecia um estado de criação convencional durante a execução das tarefas, em que ele se encontraria apenas experimentando sem um julgamento estético da cena como um todo.

Sendo assim, foi preciso pensar nos enquadramentos, nas disposições espaciais dos corpos, na iluminação do espaço, na localização da câmera de modo horizontal ou vertical e como todo esse conjunto transmitiria seus objetivos. Era indispensável para o ator rever as imagens construídas no dispositivo a cada novo momento. Sobre isso, Barraza aponta:

> Na maioria dos casos o ator sempre é observado por alguém no momento em que realiza a atuação. Mas nas obras representadas em confinamento os atores tiveram que se encarregar da cena a partir da solidão, tanto em termos de trabalho da atuação quanto das considerações técnicas, que cada um inevitavelmente se

[18] Sendo, posteriormente, a música incorporada na edição final do vídeo, dando ritmo ao outro corpo, agora o corpo-vídeo.

> encarregava, a partir de seu próprio espaço. (BLACK apud BARRAZA, 2020, p. 276, trad. nossa).[19]

Com esses novos olhares para o trabalho, a terceira tarefa a ser analisada, implicava que o ator tivesse uma maior consciência sobre a organização dos elementos que compunham a cena. Ela consistia na produção de um clipe musical com um tema a ser explorado por cada ator - o tema definido pela encenadora para o ator foi o *tédio.* Desse modo, ele articulou, inicialmente, referências imagéticas, buscando alinhá-las com a temática e com procedimentos que pudessem auxiliar na produção da cena.

Ao rascunhar ideias para o vídeo, o ator-diretor recuperou, de seus referenciais teatrais, um procedimento de criação que passou a auxiliá-lo na concretização das cenas: os *storyboards*[20]. Com essa ferramenta - mesmo não tendo experiência com ilustração - as ideias de espaços, ângulos e planos de câmera passaram a se materializar antes das gravações. O ator decidiu, assim, investir em várias narrativas e diferentes espaços para produzir as cenas. Além disso, vale destacar que durante essa tarefa o ator reconheceu, através da produção dos *storyboards* e consequentemente durante suas gravações, uma exploração experimental e não linear, provenientes de seu amadorismo na produção audiovisual.

[19] No original: “En la mayoría de casos el actor siempre es visto por alguien en el momento en que se ejecuta la actuación». Pero en las obras representadas desde el confinamiento los actores han tenido que hacerse cargo de la escena desde la soledad, tanto en lo que respecta al trabajo actoral como a las consideraciones técnicas, que cada uno tuvo inevitablemente a su cargo, desde su espacio.”

[20] “O *storyboard* funciona como um texto de imagens, onde o *script* contendo as cenas é inteiramente desenhado antes de ser produzido. Dessa forma, o storyboard vai servir de suporte para o trabalho do encenador, da produção, para os artistas cênicos (figurinistas, cenógrafos etc.), e para os performers e outros artistas envolvidos na montagem. Existe também uma semelhança entre esse processo e a linguagem da história em quadrinhos.” (COHEN, 2013, p. 64-65)

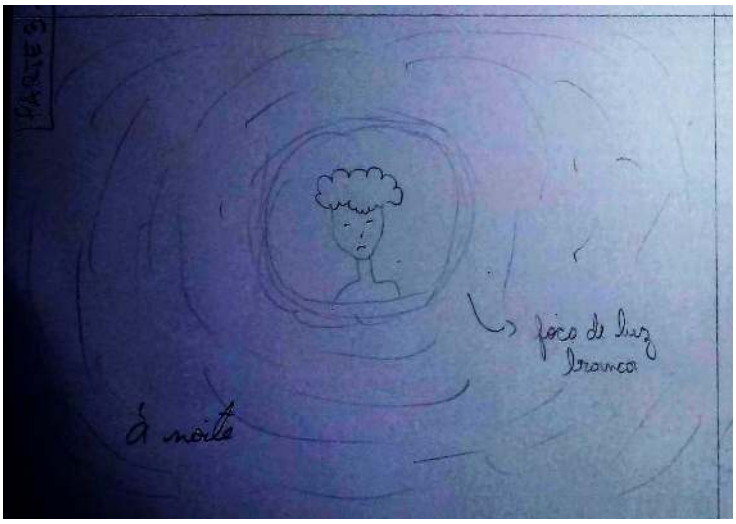


Figura 07: *Storyboard* parte 03.[21]
Fonte: Acervo do grupo, 2020.



Figura 08: Clipe Tédio - Cena 03[22]
Fonte: Acervo do grupo, 2020.

[21] Descrição da Figura 07: A imagem é uma foto de um *storyboard* desenhado por Diordinis. Em uma folha branca ele se desenhou no centro de um foco de luz circular.
[22] Descrição da Figura 08: Na imagem, é mostrado Diordinis no centro de um foco de luz branca circular que causa um breu fora dela. O foco recorta Diordinis do busto para cima, revelando seu rosto, de lábios grossos rosados, nariz largo arredondado e olhos pretos sob sobrancelhas também pretas. Ele usa uma camisa branca aberta, mostrando parte de seu peito.



Figura 09: *Storyboard* Parte 04[23]
Fonte: Acervo do grupo, 2020.



Figura 10: Clipe Tédio Cena 04[24]
Fonte: Acervo do grupo, 2020.

Como é possível perceber, o *storyboard* também é utilizado a fim de assegurar uma estruturação que abarque as múltiplas funções do ator naquele

[23] Descrição da Figura 09: A imagem é uma foto de um storyboard desenhado por Diordinis. Em uma folha branca ele se desenhou de costas em uma rua com prédios em volta. Na parte inferior há a indicação escrita "(karaokê)" e mais acima uma indicação escrita "à noite".
[24] Descrição da Figura 10: Na imagem Diordinis está no meio da rua de sua casa de noite olhando para o lado direito, a sua volta estão carros na rua e prédios com algumas janelas iluminadas. A rua também é iluminada por alguns postes que produzem uma luz amarelada. Diordinis usa camisa branca, calça de moletom cinza. Nos pés meias brancas com chinelos pretos.

momento, uma vez que “são eles que ligam e desligam a câmera” (BLACK apud BARRAZA, 2020, p. 276, trad. nossa)[25], passando assim, a se concentrar “mais em um nível técnico do que no próprio processo teatral” (ibidem). Desse modo, embora a utilização dos *storyboards* oferecesse certo direcionamento para execução das cenas, ainda havia a experimentação de alternativas durante a criação, uma vez que em nenhum momento a intenção do ator era de se conectar aos elementos da linguagem cinematográfica tradicional; e, sim, propor provocações teatrais-audiovisuais que pudessem reverberar nas funções dessas duas linguagens.

Por conta dessa demanda experimental, uma das estratégias desenvolvidas pelo ator foi a de investigar e construir um acervo audiovisual a partir dos estímulos e improvisações surgidas, que poderiam ou não servir para o material final[26]. Além de consumir uma grande quantidade de memória do dispositivo que armazenava os dados, já indicando uma necessidade de seleção, o ator percebeu que o material desenvolvido poderia ser retomado e reutilizado a partir de edições posteriores que transformariam o material inicial em um novo vídeo. Assim, agregou-se uma nova função a esse ator, nomeando-se **ator-diretor-editor**.

Com os materiais gerados, um computador, um *software* de edição - meio desconhecido inicialmente pelo ator - e referências sonoras, iniciava-se a etapa final do processo de conclusão da tarefa. Por conta da profusão de imagens criadas, o ator, após a gravação, procedia à apreciação e seleção de todos os materiais. Visto isso, identificamos que antes do envio das tarefas à encenadora havia a demanda de selecionar, cortar, editar e montar imagens a partir da preferência estética e de escolhas do próprio ator. Tais atitudes foram geradas tanto pelo não contentamento em relação à versão bruta de algumas cenas, quanto pela descoberta do poder criativo do processo de edição. Nesse sentido, é válido destacar que a facilidade de aproximação com a tecnologia digital ampliou as possibilidades de o ator agir como editor. Conforme expõe Rafael Conde, com “[...] a tecnologia digital, além da

[25] No original: “son ellos los que encienden y apagan la cámara", "más a nivel técnico que en el propio proceso teatral”.
[26] Estipulando, previamente, uma organização logística - na construção desse acervo - para que não ocorresse a entrega da tarefa fora do prazo, o qual, geralmente, era de uma ou duas semanas, visto que agora a edição exigiria o maior tempo de toda a produção.

liberdade de tempo de registro e quantidade maior de material bruto, a etapa de montagem do filme apresenta ilimitados recursos de manipulação da imagem" (CONDE, 2019, p. 219).

Esse potencial criativo que pode ser dado na edição foi manifestado e percebido muito rapidamente pelo ator. O ator, mesmo sem conhecimentos aprofundados sobre o *software* de edição, compreendeu que esse também deveria ser incorporado como experimentação da tarefa, uma vez que, como afirma Colatino, "[...] as dificuldades dos atores com a plataforma virtual e os entraves tecnológicos acabam surgindo como interferências poéticas na construção íntima do processo criativo de cada ator-personagem" (COLATINO, 2020, p. 221).

Por fim, entendendo a edição como um caráter extensional e necessário da composição das tarefas; essa se tornou um estímulo ao fazer criativo e investigativo do ator. Consolida-se, assim, o interesse em investigar essas novas funções desenvolvidas pela atuação - trazida pelo isolamento e suas consequências na área teatral - a fim de reconsiderar as demandas e os atributos da função do ator em tempos pandêmicos.

TAKE* 4 - Remodelando funções: de ator a *ator-videomaker

Nesta pesquisa observamos que, durante o desenvolvimento das composições, o ator passou a operar outros recursos da cena, sendo atribuídas a si demandas como: a manipulação de recursos tecnológicos, definição de espaços, iluminação, sonoplastia entre outras. Assim, compreendemos que seria interessante rever a nomenclatura, uma vez que as operações do ator ampliaram suas demandas originais, aglutinando-se em ator-diretor-editor.

Na busca por uma melhor definição que reunisse essas variadas demandas, o ator aproximou-se de outros formatos e abordagens no aspecto da produção e edição de vídeo. Um dos investigados foi o profissional nomeado como Vj (*Video-Jockey*). Esse, segundo Ribeiro, em sua tese *Vjing: A Comunicação das Imagens e a Interação Homem-Imagem* (2007):

> [...] é aquele que, em festas, raves, shows e eventos múltiplos, projeta imagens que são escolhidas, combinadas, modificadas e seqüenciadas na hora da apresentação [...]. O material a ser projetado pelo Vj é basicamente de três diferentes tipos de imagens, que podem ser combinadas: podem ser seqüências ou imagens previamente gravadas com uma câmera e preparadas para a apresentação, imagens capturadas, transformadas e projetadas durante a própria apresentação e imagens infográficas, construídas e inteiramente geradas a partir do computador (RIBEIRO, 2007, p. 29-30).

Algumas características trazidas por Ribeiro, conectam-se às da função aqui relatada - principalmente no que tange à oposição do trabalho em relação ao cinema tradicional - em que qualifica um caráter audiovisual mais performático e abstrato a este. Caracteriza-se, ainda, em relação à narrativa, na busca por sentidos através do movimento das imagens e sons (RIBEIRO, 2007, p. 32) em contrapartida a uma identificação por parte do(a) espectador(a) a, por exemplo, personagens e narrativas dramáticas.

As associações com o processo do trabalho e a função acima, foram sendo feitas pelo ator, como visto em suas pesquisas por vídeo com dramaturgias não lineares e com narrativas em movimento. Isso é dado, também, pois "o impedimento do encontro presencial, com o público e com os próprios colegas, aciona dispositivos para construir materialidades a partir, sobretudo, de elementos visuais" (COLATINO, 2020, p. 223). Contudo, naquela fase de investigação, o ator ainda não tinha chegado a uma nomenclatura, mas sabia que os elementos contribuintes do trabalho de Vj atravessavam o seu modo de operar na criação.

Sendo assim, na sequência de estudos, outra função foi investigada. Trata-se do *videomaker*, em que o ofício basicamente consiste na criação de vídeos. O que o diferencia é a sua presença em todas as fases do projeto, como a pré-produção, filmagem, direção, indo até a pós-produção, em que é construída a edição e exportação do conteúdo. Diante dessa pluralidade de etapas do trabalho do *videomaker*, houve uma identificação do ator com essa figura, estabelecendo a hibridização teatral-audiovisual ao aproximar as duas funções, chegando, desse modo, à nomenclatura ***ator-videomaker***.

Para elucidar as compreensões acima mencionadas, tratamos de definir o que seria, então, um *ator-videomaker*. O *ator-videomaker* é uma função que observamos se consolidar durante o período de quarentena e isolamento social, nas práticas do grupo de pesquisa LACRI. Essa definição leva em conta os modos de operar no processo de criação estruturados e consolidados pelo grupo. A partir de tarefas apresentadas pela encenadora, o *ator-videomaker* planeja, organiza, cria e realiza suas composições, de forma que realiza sua produção, se produz, dirige a si mesmo dentro das suas improvisações. Sendo que o produto final deve ser em forma de vídeo, o *ator-videomaker* é aquele que também cria um banco de imagens a partir de sua performance (ou atuação), seleciona-as e as organiza em uma edição livre com um caráter performativo, objetivando compor videografias de narrativas não lineares[27].

TAKE 5 - As etapas de trabalho do *ator-videomaker*

Embora a criação resultasse em videografias de narrativas não lineares, o processo de produção das tarefas precisou ser sistematizado de maneira sequencial. Sendo assim, neste *take* será discorrido sobre as etapas que foram identificadas como uma dinâmica de trabalho pelo *ator-videomaker*.

Pré-produção ou campo das ideias[28]

É o momento em que o *ator-videomaker* recebe, da encenadora, as tarefas que possuem características experimentais. É aqui, também, que começa a articulação para a realização da criação, como elaborar cronograma, definir espaços, elencar referências imagéticas, em busca de alinhar esses aspectos e elementos com a temática e procedimentos que possam auxiliar na produção da cena.

[27] A estética do processo se caracterizava pelo uso de colagens a partir das composições construídas e em uma estrutura de narrativas fragmentadas, não necessariamente uma imagem condizia, narrativamente falando, com a outra.

[28] A nomenclatura de cada etapa foi inspirada pelo contato do *ator-videomaker* com o termos vinculados a figura do Vj, trazido na dissertação de Fernando Franco Codevilla *Video+Performance: Processos com o audiovisual em tempo real* (2011) e na tese de Francisco Taunay Costa Ribeiro *Vjing: A Comunicação das Imagens e a Interação Homem-Imagem* (2007).

Atuação livre ou *sample*[29]

Aqui se inicia a fase prática da criação, sendo o momento em que o *ator-videomaker,* ainda com a câmera desligada, experimenta movimentos, ações e ritmos a partir da improvisação.

Atuação dirigida

É quando, no mesmo momento em que está acontecendo a criação, o *ator-videomaker* liga a câmera e continua a improvisar. Aqui ele se coloca como diretor ao assistir os materiais que vão sendo gerados. Concentrando o seu olhar para a plasticidade da cena, ele exerce a manipulação do foco, enquadramento, plano, ângulo e colorimetria da câmera, para retornar à atuação contaminado por tais percepções técnicas, estéticas e físicas.

Mix

Com todas as reverberações postas em reflexão pelo *ator-videomaker* na etapa anterior, ele recria os materiais, experimentando, agora, outras potencialidades do audiovisual, como alteração de ângulos e planos, além de provocar novos tensionamentos para a cena. Vale destacar que, nesta etapa, o *ator-videomaker* já tem em mente as manipulações que a edição pode propiciar para o material a ser entregue à encenadora.

Sampleamento

A partir da organização de um banco de imagens das tarefas, o *ator-videomaker* avalia e seleciona os materiais de acordo com suas escolhas poéticas, técnicas e físicas.

Remix

Etapa dedicada à montagem, edição e criação de vídeo. Talvez esta seja uma das atribuições em que se faz evidente a necessidade de distinção da função do *ator-videomaker* à atuação ou direção tradicionais, pois, neste momento, o ator se percebe como manipulador das imagens criadas por ele, durante as tarefas. Aqui,

[29] *Samples* são fragmentos ou pequenos trechos de imagens ou de sons recortados de fontes diversas.

portanto, o *ator-videomaker* pode brincar com as possibilidades do *software* de edição.

TAKE 6: Considerações Finais

O Laboratório de Criação (LACRI/CNPq) tem como um de seus interesses centrais mobilizar os recursos disponíveis à criação, sejam técnicos ou humanos, com o investimento na exploração de espaços e de tecnologias digitais de modo inventivo. Nesse sentido, investigar espaços não convencionais é um dos interesses do grupo, compreendendo esse elemento como um importante estímulo e impulso para a criação. Desde o início de suas criações, o grupo buscou incorporar à cena o uso de tecnologias digitais como uma forma de descentralizar a abordagem da atuação e estimular outros modos de produção no campo das artes da cena conectadas ao contexto contemporâneo.

Em meio à realidade da pandemia de Covid-19, o LACRI encontrou nos procedimentos de criação já consolidados no grupo, como os *Cycles Repére* e os *Scores*, bem como na abordagem colaborativa da criação, uma possibilidade de estímulo inicial que pudesse engajar os e as participantes em busca de uma readequação estrutural em direção aos ambientes virtuais. Sendo o ambiente virtual a única possibilidade vislumbrada pelo grupo para o seguimento de suas criações, ele foi logo assumido como centro de gravidade das propostas.

O contexto pandêmico, de incertezas e perdas, com uma desestabilização que tomava a todos em diversos aspectos - físicos, emocionais, mentais - contaminou, também, as temáticas do processo que estava iniciando. Assim, a adaptação conduziu a encenadora a pensar tarefas com temas dilatados pela quarentena, como o tédio ou a ansiedade e, ainda, a investigação de cenas com materiais presentes em casa.

No modo de operar da atuação, por sua vez, houve uma mobilização que lançou o trabalho criativo dos atores do LACRI a outro patamar; com um olhar atento aos diferentes aspectos compositivos da cena, em um viés estético, ético e técnico da prática teatral e audiovisual, ampliando seus fazeres para abarcar demandas que,

inicialmente, seriam assumidas apenas pelas figuras da encenadora e da *designer* de cena.

No processo “O Que Estamos Fazendo?”, aqui analisado, frente ao que foi exposto como modo de operar da atuação, observamos que o aspecto artesanal do processo criativo e a exploração solitária dos atores jogaram luz ao contato desses com a tecnologia digital, possibilitando:

> [...] um movimento criativo instigante, com várias experimentações que não podem e nem precisam ser classificadas como teatro, mas que partem da teatralidade e dos elementos da cena, como texto, figurino, iluminação e cenário, para criar híbridos com o audiovisual. (COLATINO, 2020, p. 218).

Durante o processo de criação, observamos que o ator - que neste texto compartilhou sua experiência - passou a operar outros recursos da cena, sendo atribuídas a si demandas como a manipulação de recursos tecnológicos, definição de espaços, iluminação, sonoplastia etc. Assim, compreendemos que seria interessante rever a nomenclatura de sua função no processo, uma vez que as operações necessárias ao trabalho ampliaram suas demandas originais, aglutinando funções e o tornando um ator-diretor-editor. No interior do processo de criação, apresentou-se a figura do *ator-videomaker*, alguém que estabelece um outro modo de seguimento e abordagem da hibridização entre teatro e as tecnologias, provocada pelo contexto específico desse processo de criação.

Esse novo modo de trabalho do ator, resultou na necessidade de uma organização própria de produção; ele precisou lidar com a flutuação de funções da cena que extrapolaram a atuação. Tal abordagem da criação vem a reforçar a potência criadora dessa figura que rompe com as hierarquias criativas presentes em processos teatrais tradicionais e produzidos em contextos menos conturbados. Dessa forma, mediante o diálogo com o audiovisual, o *ator-videomaker* é colocado em posição de escolha sobre os elementos da cena, reforçando, ainda, seu caráter colaborativo.

Para concluir, destacamos a possibilidade, vislumbrada a partir do fazer criativo do *ator-videomaker*, de atores e atrizes desenvolverem procedimentos

específicos durante seus processos de criação. O *ator-videomaker* percebe e reflete sobre sua criação enquanto um processo que ao ser experimentado, selecionado, organizado e editado por ele, cria uma dramaturgia audiovisual de seu trabalho.

A abordagem aqui apresentada oferece um estímulo à inventividade que pode incentivar outras hibridizações possíveis. Ainda que o processo apresentado e os procedimentos adotados pelo *ator-videomaker* tenham sido gerados a partir do conturbado período de enfrentamento de uma pandemia, acreditamos que o trânsito e atravessamentos entre áreas e funções, com investimento calcado em objetivos específicos, pode ser profícuo aos e às artistas da cena, revelando outros modos e meios de criação condizentes com o tempo que vivemos e as circunstâncias que enfrentamos.

Referências:

BARONE, Luciana. Processo colaborativo: origens, procedimentos e confluências interamericanas. In: CERQUEDA, S. B.; SOUZA, L. S.; RAMOS, A. N.; SANTOS, E. *20 anos de interfaces Brasil-Canadá.* Salvador: EDUFBA: ABECAN, 2011. Disponível em: <http://www.anaisabecan2011.ufba.br/Arquivos/Barone-Luciana.pdf>. Acesso em 28 mar., 2021.

BARRAZA ELESPURU, Ernesto. Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico. *Desde el Sur,* Lima, v. 12, n. 1, p. 263-284, 2020. Disponível em: https://revistas.cientifica.edu.pe/index.php/desdeelsur/article/view/647/669. Acesso em: 04 de ago., 2021

CODEVILLA, Fernando Franco. *Video+Performance*: Processos com o audiovisual em tempo real. 2011. Dissertação de mestrado. Artes Visuais. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5203> Acesso em: 27 de jul., 2021.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

COLATINO, Talles. Encenações das possibilidades: teatro, imaginário e isolamento. *Estudos universitários*: revista de cultura, Recife, v. 37, n. 1/2, p. 216-224, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/estudosuniversitarios/article/view/249137/0> Acesso em: 27 de jul., 2021.

CONDE, Rafael. *O ator e a câmera:* investigações sobre o encontro no jogo do filme. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.

RACCA, Gustavo B. O quadro, o corpo e o espaço no cinema. *Paranoá*, *[S. l.]*, n. 24, p. 10–21, 2020. DOI: 10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.03. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/paranoa/article/view/29384. Acesso em: 2 mar. 2022.

RIBEIRO, Francisco Taunay Costa. *Vjing:* A Comunicação das Imagens e a Interação Homem-Imagem. 2007. Dissertação de mestrado. Comunicação Social. PUC-Rio. Rio de Janeiro. 2007. Disponível em: <https://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0510415_07_pretextual.pdf>. Acesso em: 24 de fev., 2022.

WORTH, Libby; POYNOR, Helen. *Anna Halprin.* London & New York: Routledge. 2004.