

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

MARCELO MERTINS



Porto Alegre  
2019

MARCELO MERTINS

INSÔNIA:  
O ATOR CRIADOR E O CASTELO DE CARTAS

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Orientação:  
Prof<sup>ª</sup>. Dra. Inês Alcaraz Marocco

Porto Alegre  
2019

### CIP - Catalogação na Publicação

Mertins, Marcelo  
Insônia: O Ator e o Castelo de Cartas / Marcelo  
Mertins. -- 2018.  
104 f.  
Orientadora: Inês Alcaraz Marocco.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul, , Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Processo de Criação Cênica. 2. Teatro. 3. Ator.  
4. Tarô. 5. Insônia. I. Alcaraz Marocco, Inês, orient.  
II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar agradecendo aos deuses do Teatro por terem me apresentado tantas formas de ver e sentir o mundo. Agradeço também às madrugadas poéticas e suas composições confusas, foram as noites sem lua que trouxeram os melhores versos, quando não havia casa ou abraço em que coubesse, foram as estrelas que acariciaram minhas mãos vazias.

Quero também agradecer minha orientadora Inês Marocco pela confiança e troca. Também agradeço às professoras e aos professores que me acompanharam até aqui, especialmente àqueles que compõem minha banca, Patrícia Fagundes, Mesac Silveira e Suzane Weber, muito obrigado pela confiança e inspiração.

Quero também agradecer minha família, minha mãe Vera, que muito me ensina sobre o amor, minha irmã Simone, que tanto partilhamos da existência lado a lado, e meu pai Ari, primeiro apoio na escolha pela efêmera caminhada na arte.

Agradeço aos colegas de teatro, irmãos de jornada e troca intensa, testemunhas e agente de mudanças e descobertas. Agradeço aos colegas da Ato Cia.Cênica, encontros generosos que a vida permite, partilhando tanto suor e lágrimas de mãos dadas. Ao Maurício, amigo, diretor e parceiro, minha gratidão e respeito. Ao Jordan, Paula e Roberto, pelo olhar carinhoso e generoso na revisão, minha minha sincera gratidão.

Ao palco, ao prazer de estar em cena, de amar, de estar em sala de aula, de ensaio ou em algum lugar querido, Evoé!

E finalmente, antes ou depois de tudo, agradeço aos mortos. Nascer e morrer nada mais é do que deixar o universo respirar. Sem eles não estaríamos aqui, em breve a roda voltará a girar e nós seremos eles. Enquanto isso não acontece, dancemos.

“Vinte anos de teatro e alucinação. Até que um dia vendeu tudo e regressou a seu rio de infância e às árvores de sua aldeia natal. Foi vencido, o artista, pelo cansaço e pelo horror de ser tantos reis assassinados e tantos amantes que agonizam. Finalmente liberto das ilusões mitológicas e vozes latinas de seus textos, era preciso agora ser alguém, antes ou depois de morrer, não se sabe. Postou-se diante de deus e disse: “eu, que tantos homens fui em vão, quero ser alguém, quero ser eu! ” E a voz solene de deus lhe respondeu: “nem eu mesmo sou eu. Sonhei um mundo como tu, Shakespeare, sonhaste em tua obra. E entre as formas de meu sonho estás tu, que como eu, és muitos... E ninguém! “

Jorge Luís Borges

## RESUMO

*Insônia: O Ator e o Castelo de Cartas* caracteriza-se como memorial descritivo da pesquisa empírica que se enquadra no campo de estudo dos processos de criação cênica. A pesquisa investigou possibilidades de criação tendo como ponto de partida o corpo do ator atravessado pelo imaginário do Tarô de Marselha. Explora o uso das imagens do baralho como dispositivos de composição em um espetáculo teatral, buscando a potência arquetípica das figuras em cenas que mesclam fisicalidade e tecnologia, fazendo uso das cartas como veículo para uma reflexão de autoconhecimento para propor uma dramaturgia. Investigou-se princípios criativos inspirados nessas imagens, assim como os temas relacionados a essa articulação, suas origens e desdobramentos. Desenvolveu-se a criação de um espetáculo chamado *Insônia*, realizado em parceria com outro colega do mesmo programa de mestrado que estabelece a função de diretor. O eixo dramático propõe um solo, onde um sujeito, a partir de uma experiência de insônia, se problematiza no mundo e vive uma espécie de limbo entre a lucidez e a loucura. Esse sujeito se autorretrata virtualmente e explora os limites da linguagem cênica tradicional, compondo uma teia a partir da imagem física e virtual, atravessando realidade e ficção em uma experimentação onírica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Processos de criação cênica; Teatro, Ator Tarô; Insônia.

## RESUMEN

*Insomnio: El Actor y el Castillo de Cartas* se caracteriza como memorial descriptivo de la investigación empírica que se encuadra en el campo de estudios de los procesos de creación escénica. La investigación explora el uso de cartas del Tarot de Marsella como dispositivos de composición en un espectáculo teatral, en búsqueda de la potencia arquetípica traída por las cartas en una escena atravesada por la fisicalidad y la tecnología. Se investigan principios creativos inspirados en las imágenes simbólicas de la baraja, así como los temas relacionados a esa articulación, sus orígenes y desdoblamientos. Se desarrolla la creación de un espectáculo llamado *Insomnio*, realizado en asociación con otro compañero del mismo programa de maestría que establece la función de director. El eje dramático propone un monólogo, donde un sujeto, a partir de una experiencia de insomnio, se problematiza en el mundo y vive una especie de limbo entre la lucidez y la locura. Este sujeto se autorretrata virtualmente y explora los límites del lenguaje escénico tradicional, componiendo una tela a partir de la imagen física y virtual, atravesando realidad y ficción en una experimentación onírica.

**PALABRAS CLAVE:** Procesos de creación escénica; Teatro, Actor, Tarot; insomnio.

## Lista de Figuras

Figura 1: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	01
Figura 2: Arcanos Maiores do Tarô de Marselha. A jornada do herói.....	06
Figura 3: O Eremita, Tarô de Marselha, Arcano IX.....	09
Figura 4: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	13
Figura 5: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	17
Figura 6: O Louco, Tarô de Marselha. Arcano sem número.....	22
Figura 7: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	26
Figura 8: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	28
Figura 9: O Mago, Tarô de Marselha. Arcano I.....	31
Figura 10: Registro fotográfico do processo. Foto de Maurício Casiraghi. Novembro de 2016.....	36
Figura 11: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	40
Figura 12: A Morte, Tarô de Marselha. Arcano XIII.....	45
Figura 13: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	62
Figura 14: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	66

Figura 15:Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	70
Figura 16: Imagem retirada do vídeo da praia. Direção: Maurício Casiraghi. Novembro de 2016.....	75
Figura 17: Registro da primeira mostra de processo. Foto: Maurício Casiraghi. Novembro de 2016.....	77
Figura 18: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.....	81
Figura 19: A Roda da Fortuna, Tarô de Marselha. Arcano X.....	84

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
------------------------	----------

### **PRIMEIRA PARTE: UNIVERSO DE CRIAÇÃO**

1.1 Um jogo profético.....	7
1.2 Da Farmacopornografia à Insônia.....	10
1.3 The house of the rising Sun.....	16
1.4 A noite escura da alma.....	19
1.5 A Roda da Fortuna.....	23
1.6 A Lua.....	27
1.7 O Mago.....	29
1.8 Noturno em Si bemol menor: Notas sobre a linguagem.....	32
1.9 Lua em Gêmeos ou tudo dança quando o sol se esconde.....	37

### **SEGUNDA PARTE: PROCESSO CRIATIVO**

2.1 Do caos nascem as estrelas.....	41
2.2 Pedra que rola não cria limo.....	46
2.3 Dançando no Escuro.....	51
2.4 Não sei porque mas espero.....	54
2.5 Um grito no escuro.....	57

### **TERCEIRA PARTE: CENAS – INSÔNIA**

3.1 Cena I.....	59
3.2 Cena II.....	63
3.3 Cena III.....	66
3.4 Cena IV.....	70
3.5 Cena V.....	72
3.6 Cena VI.....	75

<b>QUARTA PARTE: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>78</b>
--	-----------

<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>82</b>
<b>6.1 APÊNDICE I – ROTEIRO .....</b>	<b>85</b>
<b>6.2 APÊNDICE II – LINK.....</b>	<b>93</b>

## INTRODUÇÃO



Figura 1: Registro fotográfico do espetáculo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.

Esta pesquisa investiga possibilidades de criação cênica, tendo como ponto de partida o corpo do ator atravessado pelo imaginário do tarô. A dramaturgia foi criada em sala de ensaio, experimentando composições vivas e intermediais, buscando por pontes entre o arcaico e o tecnológico, tecendo uma trama que tem por intenção observar o sujeito contemporâneo que camufla a solidão da existência com interações tecnológicas. A pesquisa propõe a construção de uma metodologia de criação calcada na combinação das ferramentas virtuais com o estudo dos arquétipos mitológicos, que resulta em uma dramaturgia auto-ficcional escrita pelo ator. Essa dissertação é o espaço de registro, elaboração e reflexão deste processo criativo, apresentando uma criação que explora o universo da insônia como estado liminar dos sentidos, criando cenas inspiradas nas cartas, tentando borrar os limites entre real e virtual, realidade e ficção. Este experimento cênico foi criado em colaboração com o diretor e pesquisador Maurício Casiraghi, Mestre pelo Programa

de Pós-Graduação em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

A investigação dos arquétipos deu-se a partir do Tarô de Marselha, que através de dispositivos de imagens cria uma rede de experimentações estéticas interdisciplinares. As imagens do tarô surgem como o impulso que inicia o movimento, no ímpeto de se tornarem o esqueleto deste trabalho. Os arquétipos trazidos pelas cartas possuem relações profundas com distintas construções mitológicas de diversas culturas. É possível encontrar relações nas figuras das cartas com manifestações culturais, artísticas e religiosas, como se as cartas contassem histórias a partir de uma memória coletiva. As imagens dialogam diretamente com o plano inconsciente da mente, através do universo simbólico, e suas representações sugerem passagens de autoconhecimento. A partir de inspirações retiradas das cartas elaboraram-se propostas e experimentações cênicas e audiovisuais.

A intenção é explorar as possíveis relações entre figuras arcaicas com a aspectos do ser humano contemporâneo. Uma questão que impulsiona a pesquisa é como manifestações e conhecimentos de ordem cultural e mítica podem estabelecer relações com os processos vividos na sociedade moderna. Encontra-se tanto na obra de Antonin Artaud como na de Alejandro Jodorowsky composições que exploram imagens do inconsciente como um princípio de experimentação estética. Ambos preconizam um fazer artístico em que a obra é uma busca por um estado alterador de consciência, almejando subverter olhares cotidianos, fazendo uso de linguagens cênicas como modos de ampliação dos campos perceptivos, propondo reconectar o teatro com seu princípio sagrado.

Inverter os modos de representação era uma das intenções de Artaud em sua obra, para assim devolver ao teatro seu princípio sagrado e transcendental. Ele acreditava que o teatro deveria inventar uma linguagem encantatória cuja violência fosse capaz de atravessar o casco endurecido sob o qual as palavras aprisionam os homens. Tudo o que produz sentido seria anulado, pois o único sentido deveria emergir do acontecimento teatral. Suas teorias e propostas são publicadas e apresentadas pelo nome de *Teatro da Crueldade*.

A obra de Artaud é referência para inúmeros artistas, e suas propostas ecoam no teatro ocidental até os dias de hoje. Explora-se muitas vezes, no teatro contemporâneo, a substituição da compreensão pela intimidade, e cria-se no palco

uma *realidade estilhaçada*. Josette Féral, pesquisadora francesa, escreve que essas novas formas possuem uma aproximação maior com a performatividade do que com o dramático em si, e propõe chamá-las de *teatro performativo*.

O termo *performativo*, usado por Féral, refere-se ao sentido de *performance* apresentado por Richard Schechner, e evoca a noção de performatividade antes mesmo da teatralidade. *Performer*, no sentido schechneriano, implica em ao menos três operações: *Ser, Fazer e Mostrar*, verbos/ações que estão em jogo em qualquer *performance*. Uma estética da presença se instaura, e o teatro inspira a produzir evento e acontecimento, distanciando-se da representação e valorizando a ação. Há uma multiplicação de práticas criativas pouco ortodoxas, e o processo, mais que o produto, é posto em cena e colocado em evidência. O teatro performativo joga com os sistemas de representação, e o objetivo é instalar a ambiguidade das significações. O banal e o cotidiano entram em cena, real e ficção se interpenetram em um jogo de ilusão, e o ator é chamado a afirmar a performatividade do processo<sup>1</sup>.

No teatro performativo a *performance* toma lugar no real e enfoca essa mesma realidade, desconstruindo-a. Evoca-se também um engajamento total do artista, colocando muitas vezes em cena o desgaste que caracteriza suas ações. A presença é fortemente afirmada e pode ir até a uma situação de perigo real, assim como a intimidade do *performer* também é explorada e evidenciada. Observa-se a ampliação dos aspectos lúdicos dos eventos e sujeitos participantes, a apreciação do valor do risco, a fuga da representação mimética, o deslocamento dos códigos, os deslizamentos de sentidos e a desconstrução da realidade, dos signos e significados.

Na Grécia antiga os Hierofantes eram os altos sacerdotes encarregados de conduzir os iniciados nos grandes mistérios. Eles inspiravam seus discípulos a percorrer suas próprias jornadas, desencadeando neles a paixão pelo sagrado, através do conhecimento que viria de dentro. A noção do conhecimento como uma experiência pessoal passa por inúmeras tradições antigas, e a frase no pátio do Templo de Apolo, em Delfos, instiga essa ideia com suas palavras diretas: *conhece a ti mesmo*. Eis aqui a intenção principal da relação apresentada com o tarô como dispositivo de criação para uma experiência cênica, o uso das cartas como veículo para uma reflexão de autoconhecimento para, então, compor uma dramaturgia.

O tarô não é apenas um oráculo no qual nos dirigimos com a intenção de

---

<sup>1</sup> FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. In: Sala Preta, São Paulo, v. 8, p. 197-210, nov. 2008

buscar conselhos para nossa vida cotidiana. Suas cartas, chamadas também de *Arcanos*, reproduzem imagens que pertencem ao acervo mental e emocional da humanidade conhecido como *Inconsciente Coletivo*, e suas mensagens não devem ser interpretadas apenas de modo racional. Sua prática pode estar associada tradicionalmente aos movimentos esotéricos, mas antes de tudo as cartas apresentam a possibilidade de um processo de análise a partir da nossa interação com o universo simbólico.

Em *Insônia*, não se pretende analisar psicologicamente ou filosoficamente para onde esses caminhos podem nos levar, embora indiretamente isso acabe acontecendo no decorrer da dissertação, mas o foco é utilizar algumas cartas do tarô como princípio de criação para construir um espetáculo de teatro. Como ator que se experimenta em construir os caminhos da dramaturgia do espetáculo, proponho a criação de uma figura cênica inspirada em três Arcanos retirados do baralho, *O LOUCO*, *O MAGO* e *O EREMITA*. Essas figuras se aproximam da intenção da pesquisa de pôr em cena um sujeito fragmentado em profundo diálogo consigo mesmo, assim explorando as possibilidades de relação entre as culturas místicas milenares com a cultura contemporânea virtualizada.

*Insônia* é um experimento cênico criado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS entre 2016 e 2018, que realizou quatro apresentações no Departamento de Arte Dramática dentro de disciplinas e mostras de processo. O trabalho propõe a conexão entre áreas de conhecimento pouco tradicionais dentro dos cânones da pesquisa científica, contudo é da natureza do teatro esse encontro inesperado com o estranho e o desconhecido. A memória atravessa os discursos das cenas e da escrita da dissertação. Por vezes um discurso caótico ou poético há de aparecer, é intencional. Para criar precisamos assumir que tudo vai escapar das nossas mãos com o tempo, que nossa própria história paira nas ondas que nos atravessam a todo instante, e que não sabemos o que pode acontecer no próximo segundo. Afinal, estamos flutuando no espaço.

A **Primeira Parte** desta dissertação constrói o chão que irá sustentar a criação artística da pesquisa. Ela traz as reflexões iniciais do processo de criação do universo dramático. A **Segunda Parte** observa as metodologias de criação das cenas, inspiradas no universo construído e comentado na primeira parte, apresentando relatos dos ensaios e do processo de criação. A **Terceira Parte** é a reflexão detalhada da dramaturgia criada a partir das metodologias e

experimentações descritas na segunda parte. A **Quarta Parte** revela as considerações finais da pesquisa e a conclusão reflexiva sobre os resultados obtidos.

Está na hora de embaralhar as cartas para jogar. É preciso esvaziar a mente e cortar o baralho. O que acontece lá fora sempre continuará acontecendo, mas o volume da rua vai diminuindo como num sonho que parece mergulhado dentro d'água. Deixamos o mundo continuar girando por um instante e fechamos os olhos para começar. Nós vamos para dentro.

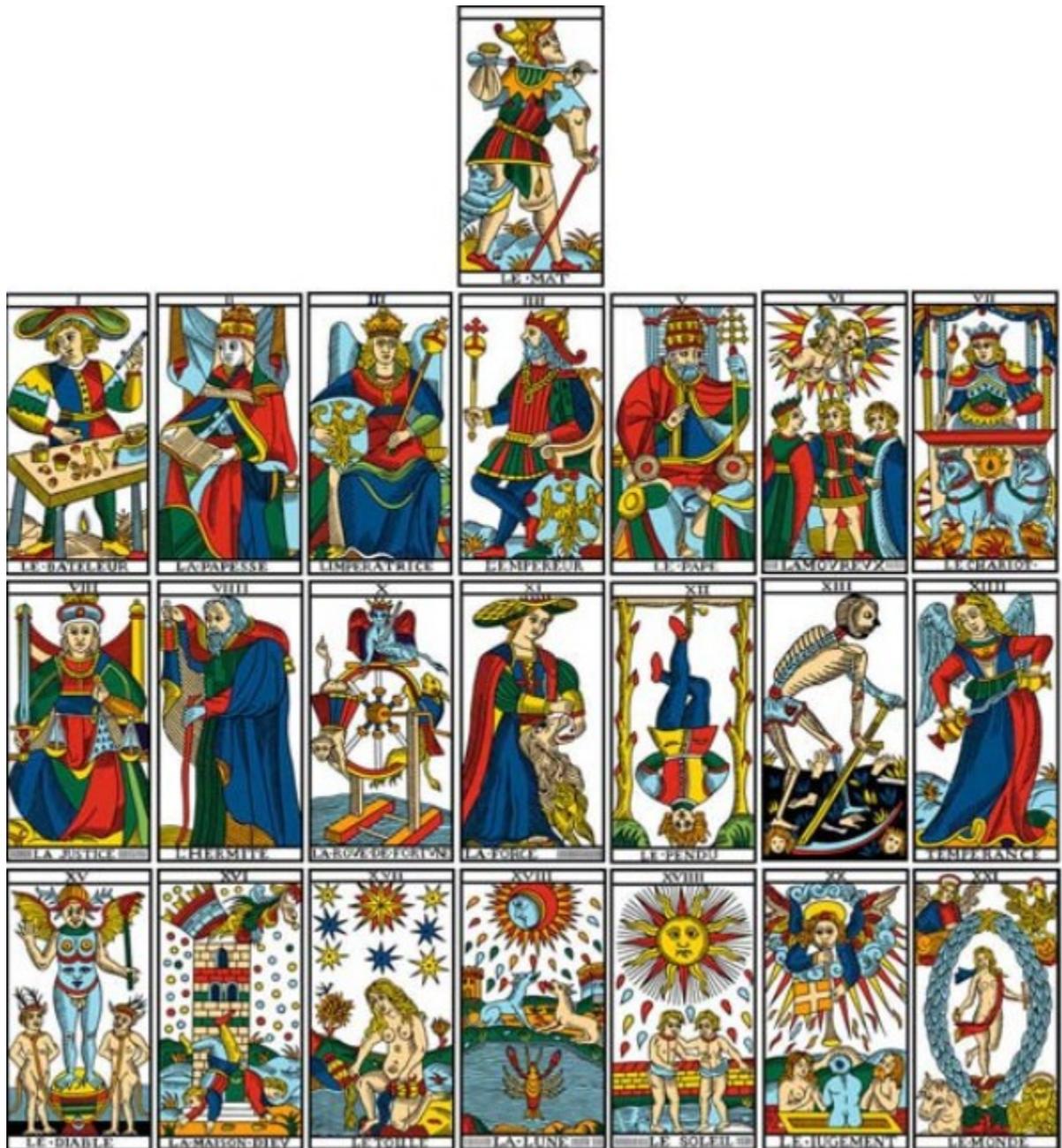


Figura 2: Arcanos Maiores, Tarô de Marselha. A jornada do herói.

# PRIMEIRA PARTE: UNIVERSO DE CRIAÇÃO

## 1.1 Um jogo profético

Treze anos de idade e o mundo inteiro dentro do peito. Acompanhado por uma amiga, a caminho do centro da cidade, cruzamos com dois cartomantes uruguaios que vendiam incensos e colares na calçada. Acho que estávamos indo ao cinema, mas resolvemos parar e nos sentarmos com eles por um momento. Alguns colares tinham pedras da região que eu havia morado na infância, cristais do Cerro Arequita, de Lavalleja no Uruguai. Nunca fui tão místico como na adolescência, logo destaco a importância e a emoção de um primeiro contato com tradições que eu só havia lido sobre. Naquela tarde quente, no final da primavera, joguei pela primeira vez o tarô.

Eram dois baralhos distintos: um cigano, outro egípcio. Havia ainda um terceiro, com figuras medievais, mas esse foi jogado apenas para minha amiga. As imagens das cartas pareciam se conectar com a conversa em tom extraordinário, um pequeno teatro no chão da cidade para as almas curiosas. Os tempos verbais se alternavam nas frases que ele me dizia, até que ouvi uma, no meio de tantas outras, uma frase que ficaria guardada para sempre: “*Vas a trabajar con arte*” disse ele, revelando uma carta com desenhos de moedas e apontando outra que recém havia sido virada.

Era a primeira vez que eu ia ao oráculo, só que ao invés de *Delfos* eu estava em Novo Hamburgo, centro do meu mundo na época, cidade na qual cursava o ensino médio. Longe da minha cidade natal, cristã e bucólica, um desconhecido lê minha sorte na mão e nas cartas. O tom de mistério, a energia pulsante das cidades em trânsito, o idioma castelhano cantado, típico da região de *La Plata*, e uma frase que faria um sentido brutal no futuro. Como poderia ele saber que essas palavras precisavam ser ouvidas por aquele adolescente estranho que fazia um curso técnico infeliz e não via sentido na existência? Lembro-me de chegar em casa e escrever

toda a conversa que tivemos. “*Vou trabalhar com arte*”, escrevi sorrindo, ainda que desconfiado com uma ideia tão absurda. Não parecia ser um caminho possível. Eu gostava de ler, escrever, pintar, mas não acreditava em fazer daquilo minha profissão.

Uma década mais tarde encontro o livro no qual escrevi a conversa. Um livro-diário com algumas experiências pagãs em primeira pessoa, através do qual tive o prazer de visitar o relato com estranheza e encantamento. Ele fez uma previsão fatídica, pois eu havia me tornado ator. Não sei dizer o quanto um evento pode ter influenciado o outro, como algumas palavras podem criar e destruir caminhos, ou como uma vida pode mudar mais rápido que o ciclo de uma respiração. De onde vieram aquelas palavras que as cartas sugeriram sobre o meu futuro é o que menos importa, o que de fato é curioso é que minha vida profissional realmente girou sobre o eixo da arte. Coincidências ou histórias sendo contadas dentro delas mesmas.

Como ator, poucas vezes pude participar da criação da dramaturgia das peças nas quais trabalhei. Vi surgir em mim o desejo de criar também dramaturgia e, depois de muitos momentos de elaboração, mergulho no universo das imagens simbólicas para criar uma peça que investiga o sujeito contemporâneo frente à tecnologia e a solidão. Uma pesquisa que mistura dispositivos diversos para refletir sobre o ser humano dos nossos tempos. A esse espetáculo demos o nome de “*Insônia*”.

As histórias são a grande invenção do humano. Até o pensamento é formado por histórias e relatos em constante busca de sentido. Traduzimos o que vemos e sentimos em palavras a todo instante, e compartilhar essas experiências é de grande interesse da maioria das pessoas. Fenômeno contemporâneo, as redes sociais ressaltam nossa relação com as narrativas, criando novas extensões de nossas identidades e a necessidade de interação com as narrativas alheias. Ligamos todos os botões, conectamos todos os dados e ao invés de encurtarmos as distâncias, construímos outras, novas formas de solidão disfarçadas de *curtidas*. *Posto*, logo existo.

O objetivo desta pesquisa é investigar a potência criativa do corpo através tarô num exercício cênico para criar ficções. Utilizamos as cartas como disparadores de criação, tendo em vista o peso e as forças arquetípicas presentes nas imagens. Observa-se, durante o processo de criação, a tendência que as cartas possuem para evocar histórias em primeira pessoa. O tarô é um jogo que dialoga com o

inconsciente a partir de imagens, fazendo o uso de cores, símbolos e formas para criar respostas para as questões visitadas a partir de relações geradas na aleatoriedade.

Pode-se falar sobre o passado ou o futuro, mas nenhum tempo é mais visitado, durante um jogo de tarô, do que o tempo presente. As cartas delatam nossas reações a temas coletivos a partir de uma visão singular, e acabamos caindo, de uma maneira ou outra, na memória e na biografia daqueles que as consultam. A partir de grandes temas existenciais como morte, amor e justiça, as cartas fazem dançar nossa percepção e questionam o quanto da nossa realidade é criada por forças externas, e o quanto cada um pode agir para modificar sua própria realidade.



Figura 3: Figura 3: O Eremita, Tarô de Marselha, Arcano IX.

## 1.2 Da Farmacopornografia à Insônia

Sob a égide da memória embotada, ao som da música de *Chopin*, convido o pensamento de Paul B. Preciado, filósofo espanhol, para dialogar com esta pesquisa em busca de um olhar sobre o sujeito contemporâneo. Mas antes de entrar no pensamento do filósofo *queer*<sup>2</sup>, vou esboçar alguns caminhos que me levam à *Insônia*, para depois pensar no sujeito histórico como figura *biopolítica* ficcional.

No final do século XX entramos em um período que alguns autores chamaram de *pós-modernidade*. Este é um conceito da sociologia que designa a condição sociocultural e estética dominante após a queda do Muro de Berlim, marcando a crise das ideologias nas sociedades ocidentais, com a dissolução da referência à razão como uma garantia de possibilidade de compreensão do mundo<sup>3</sup>. O filósofo francês Jean-François Lyotard, em seu livro *A Condição Pós-Moderna*, caracteriza a pós-modernidade como uma decorrência da morte das “grandes narrativas” fundadas na crença no progresso e nas ideias iluministas de igualdade, liberdade e fraternidade.

Para Zygmunt Bauman, sociólogo e filósofo polonês, a sociedade atual pode ser classificada como uma *modernidade líquida*. Marcada pelas Grandes Guerras e pela Guerra Fria, a *sociedade líquida* não consegue mais pensar a longo prazo, nem consegue traduzir seus desejos e projetos de longa duração, gerando assim o fim das utopias. Os grandes projetos de novas sociedades se perderam, e a nova sociedade não é mais voltada para o alcance de um objetivo. O fim das utopias é a perda do caráter reflexivo em relação à sociedade, e a dissolução da noção de progresso como um bem que deve ser partilhado, levando a uma busca desenfreada pelo prazer individual<sup>4</sup>. Para o autor, uma corrente de insegurança e incerteza guia o sujeito pós-moderno, que não tem mais referencial nenhum para construir sua vida, a não ser ele mesmo.

Paul B. Preciado propõe uma nova nomenclatura de regime que expressa a contemporaneidade, o *pós-fordismo* e a *pós-modernidade*, e a essa era ele dá o

---

<sup>2</sup> *Queer* é uma palavra proveniente do inglês usada para designar pessoas que não seguem o modelo de heterossexualidade ou da binaridade de gênero.

<sup>3</sup> Entrevista de Michel Maffesoli, Sur la Post-modernité, 2003

<sup>4</sup> BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

nome de *Farmacopornográfica*. Em seu *Testo Yonqui*, ele explica que *Fármaco* faz referência aos processos de governo biomolecular, e *pornô* aos processos de governo semiótico-técnico da subjetividade sexual, dos quais a pílula anticoncepcional e a revista *Playboy* são grandes expoentes. Para o autor, a *farmacopornografia* apresenta-se como um regime midiático, global e pós-industrial que se estabelece entre os discursos médicos e toma forma através da mídia e do controle da *potentia gaudendi* – ou força orgástica – que se refere ao poder de excitação e estimulação de um corpo, novo enfoque de ataque da era *farmacopornográfica*, a fim de construir uma força de trabalho baseada no processo de manipulação e criação dos desejos.

O capitalismo *farmacopornográfico* inaugura uma nova era em que o melhor negócio é a produção da espécie mesma, da sua alma e do seu corpo, dos seus desejos e afetos. O biocapitalismo contemporâneo não produz ‘nada’, exceto a própria espécie. Apesar de que estamos acostumados a falar de sociedade de consumo, os objetos que consumimos são o confete sólido de uma produção virtual psicotóxica. Consumimos ar, sonhos, identidade, relação, alma. Esse novo capitalismo farmacopornográfico funciona em realidade graças a uma gestão biomidiática da subjetividade, através do seu controle molecular e da produção de conexões virtuais audiovisuais. (PRECIADO, 2014, 48)

Para o autor, a farmácia e a pornografia são bases desse novo regime. A pornografia funciona como uma espécie de prótese global – ou teleglobal – masturbatória que aparece no centro dessa estrutura. A masturbação, que no século XIX fora considerada pelos decretos médicos como patológica, agora é foco de uma nova onda global do capitalismo. Uma prática condenada em poucas décadas se transforma em produção de capital.

Ao criar um espetáculo sobre um sujeito em crise, um homem solitário que deixou de dormir, exploramos essa confusão como parte de nossa cena. A conexão que faço com o Tarô é sobre a possibilidade dele se apresentar como uma espécie de chave, através das cartas, na entrada do inconsciente individual através do inconsciente coletivo. A partir de imagens arquetípicas, que evocam o interior e o irracional da nossa ancestralidade, investigamos na criação de *Insônia* um sujeito em um mergulho místico de autoconhecimento sobre o olhar contemporâneo das

sociedades virtuais. Exploramos as possibilidades de criação dentro de um ambiente claustrofóbico e límbico entre os mundos do real e do ficcional, um ambiente que experimenta um discurso atravessado pelo biográfico, a improvisação, a saturação visual e a exploração dos sons e suas ausências.

A indústria farmacêutica e a indústria audiovisual do sexo são os dois pilares sobre os quais se apoia o capitalismo contemporâneo, os dois tentáculos de um gigantesco e viscoso circuito integrado. Controlar a sexualidade dos corpos codificados como mulheres e fazer gozar os corpos codificados como homens; eis aqui o farmacoprograma da segunda metade do século XX. A pílula, o Prozac e o Viagra são para a indústria farmacêutica o que a pornografia, com sua gramática de boquetes, penetração e *cum-shots*, é para a indústria cultural; o *gol* do biocapitalismo pós-industrial. (PRECIADO, 2014, 48)

O sujeito que queremos colocar em cena é um reflexo da geração que interage mais com máquinas do que com pessoas. A dissertação de Casiraghi<sup>5</sup> explora as relações entre a cena e a tecnologia no espetáculo *Insônia*, através do olhar do encenador. A possibilidade de somar as temáticas de pesquisa com as quais trabalhamos e incorporamos trouxe uma rica troca de referências que gerou um diálogo fértil. A presença da tecnologia na criação do espetáculo se aproxima mais da prática dele como diretor, relação que me interessa bastante, potencializada pelos anos de trabalho que partilhamos, dentro e fora da universidade.

Uma referência que fez um grande ponto de conexão com a obra é um conto trazido por Casiraghi que caiu como uma luva na nossa dramaturgia: chama-se *Sono*, do escritor japonês Haruki Murakami, que é um relato em primeira pessoa de uma personagem que não dorme há dezessete dias. Sua vida continua normalmente, porém essa nova condição a leva a uma intensa reflexão sobre o mundo, em uma atmosfera kafkiana de agonia e indiferença. Certa noite a personagem acorda e vê a figura de um homem velho e magro em seu quarto, regando os seus pés na cama, por um tempo interminável em que ela não consegue dizer se está acordada ou sonhando. A partir daquele momento ela perde completamente o sono e começa a ir para a sala durante as noites, servir-se de uma

---

<sup>5</sup> "Insônia: a tecnologia audiovisual como catalisador para a imersão no teatro", de Mauricio Pezzi Casiraghi, defendida em 2017 no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFRGS, com orientação da profa. Dra. Marta Isaacsson de Souza e Silva.

dose de conhaque e reler *Anna Karenina*. Essa situação a apresenta a uma percepção diferente da realidade, uma espécie de transe *supraconsciente* em que ela passa a perceber um outro lado da existência, sua sombra e seu duplo.

*Sono*, assim como as cartas do tarô, interage com algumas entradas aos sentimentos inconscientes que participam mais da nossa vida. É nossa intenção tocar em alguns temas que nos afligem como criadores e como sujeitos contemporâneos. Indissociável do universo da obra é a temática da depressão, doença que cresce a níveis epidêmicos na sociedade contemporânea, considerada por alguns especialistas como o mal do século XXI. Por ser um tema presente em nosso cotidiano íntimo, familiar e social, acabou sendo uma das referências indiretas da obra. No início a intenção era refletir sobre a solidão e o deslocamento social através de alguém que se sente à margem e fora dos vínculos. Percebendo a presença de um sentimento de desejo de pertencimento, estigmatizado e desviado pela sociedade de consumo e pelas realidades virtuais, queremos colocar em cena um reflexo de nós mesmos, ou do nosso eu ferido, tentando provocar conexões com nossos pares modernos. Na sociedade do espetáculo que tudo registra e tudo manipula, um sujeito em seu limite registra a si mesmo antes de fazer uma loucura. Ou depois.

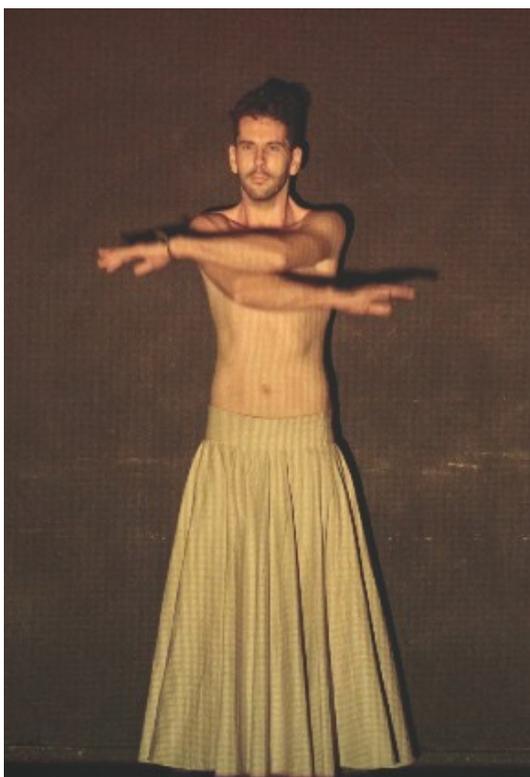


Figura 4: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabriel Oliveira. Dezembro de 2017

O suicídio também é um assunto percorrido, assim como o isolamento como dispositivo de redenção e autoconhecimento. Para nosso mergulho nos interessa um quadro como o do quarto de Van Gogh. Um quarto que é um mundo, que é um ser, que é o que resta de uma história inteira. Artaud, ao escrever “Van Gogh: O suicidado pela sociedade” apresenta seu escárnio à instituição psiquiátrica como mantenedora dos dispositivos de controle pelos estigmas da lucidez e da loucura. Ele defende a ideia de que o pintor foi empurrado para a morte pela sociedade de sua época.

As coisas vão mal porque a consciência doente tem o máximo interesse, nesse momento em não sair da sua doença. Desta maneira uma sociedade deteriorada inventou a psiquiatria para defender-se das intenções de alguns iluminados superiores, cujas faculdades de adivinhação a incomodavam. (ARTAUD, 2004, 08).

Um homem no espelho, a noite escura da alma, a jornada pessoal pela intimidade inconsciente. Para trazer à luz esse universo, inicio invocando o único personagem do tarô que ainda existe no baralho de cartas tradicionais, *O Louco*. Ele sobrevive na forma do curinga, a carta que quando entra no jogo pode mudar a ordem das coisas, e sobre essa figura construímos a base de nossa dramaturgia. Apresentamos alguém que deixou de dormir. No mais profundo de alguém, ninguém. Provoca o tempo e o espaço em um jogo de forças, registra a si mesmo como desejo de transcender a morte e perde-se em imagem e verbo. Onírico, joga luz onde não se costuma olhar e vê em excesso. Como Van Gogh, que pinta o céu estrelado em espiral, antes da ciência enxergar que todas as estrelas giram realmente em espiral, nosso homem ao se iluminar, também se queima. Luz em excesso pode causar cegueira temporária. Crueldade é lucidez exposta e a consciência pode ser uma experiência cruel. Artaud nos empresta sua história para contar que olhar o homem de perto pode ser assustador, mas também incrivelmente belo.

Anos atrás reencontrei uma pessoa que havia participado de um curta-metragem comigo na adolescência. Conversamos na ocasião sobre a vida e, ao comentarmos sobre aquele curta, ela me perguntou se eu sabia o que havia acontecido com o garoto que dirigiu o filme. Eu disse que não e ela acabou me

contando a história. Parece que um dia ele ligou a *webcam* do seu computador em seu quarto e fez uma transmissão para algumas pessoas. Depois de um tempo conectado, ele foi até a janela do quarto, subiu e pulou do décimo andar. Essa imagem vai ficar para sempre na minha memória sem nunca tê-la visto. Enquanto ela falava parecia que eu via a cena em câmera lenta se repetindo sem parar. O relato dela me arrebatou. Infelizmente, esta não é a única história de suicídio de alguém próximo que eu conheço, mas foi a primeira vez que ouvi algo parecido, uma espetacularização virtual da morte em tempo real, assistida por internautas paralisados.

Basta abrir a janela ou o *facebook* para encontrar uma ou muitas histórias trágicas. Para possibilitar esse diálogo com nosso tempo criamos em cena um sujeito que não dorme, que dança, que gira, que joga, que come, que toca, que conta, que ouve. Para fazer essa ponte entre sociedade contemporânea, cartas milenares e minha criação cênica, trago estes autores para ampliar meu leque referencial. Através deste texto busco uma interação com um olhar sobre o sujeito *farmacopornográfico* em crise. Experimentamos uma colcha de retalhos mística e virtual, uma rede fina de uma tecelã insone com dedos de música. Escrevemos e contamos uma nova história e, ainda assim, eternamente a mesma: *não nos conhecemos*.

Para Heráclito, todas as coisas do mundo estão em permanente transformação, e essa transformação permanente é a única coisa imutável. Para ilustrar sua teoria, dava um exemplo concreto: ninguém pode entrar duas vezes no mesmo rio. A pessoa que entrou da primeira vez não é a mesma que entra na segunda e nem o rio será mais o mesmo. Crátilo, seu aluno mais rebelde, argumentava que ninguém poderia entrar em um rio uma única vez, pois aquele que entra já não é mais aquele que sai, e as águas estarão se movendo, então em que águas entrará? E a pessoa terá também envelhecido, então quem entrará, a mais velha ou a mais nova? Se a impermanência é a única constante, e o planeta continuará girando a uma velocidade de quase 500 metros por segundo, voando pelo espaço, porque nos sentimos tão paralisados?

As respostas são muitas, e os mecanismos intensos. Podemos argumentar que a natureza é um ciclo constante de criação e destruição, ou citar Preciado e dizer que “vivemos em uma era *toxicopornô*”. Hipóteses à parte, a questão que toda hora muda permanece: aquilo que queremos, podemos e fazemos, tem nos deixado

dormir à noite?

*Chopin* continua dançando seus dedos nos pianos alheios e agora lá fora o sol se inclina sobre a janela da sala. Uma música calma de um *site* de vídeos engana a paixão e a fúria dos corações cansados. O que nos resta a não ser aprender a lidar com esses mesmos corações, antes que eles partam para longe deixando apenas saudades e sonhos? Seguiremos girando pelo espaço nessa bola azul de pedra e água que mais parece o olho de um deus vivo. Enquanto isso, só nos resta criar. Criar até cair no sono.

### 1.3 The house of the rising Sun

Um apartamento com duas janelas sem saída de emergência. Uma única porta de entrada, de frente para o corredor, e muitas imagens espalhadas pelos cômodos. Marilyn Monroe, nua, enrolada em lençóis de seda atravessa seu olhar pela sala. Ruiva, o vermelho da imagem impera e contrasta com seu corpo em diagonal sobre a cama. Fotografada em 1949, aos 22 anos de idade, a atriz contou que fez as fotos porque precisava de dinheiro, e que recebeu apenas 50 dólares pelo ensaio, o qual assinou como Mona Monroe, pois teve vergonha de usar seu nome verdadeiro.

Quatro anos mais tarde o fotógrafo Tom Kelly vendeu as fotos para Hugh Hefner por 500 dólares, já sabendo se tratar de uma promissora atriz, e o ensaio viria a ser capa da primeira edição da revista de entretenimento masculino, a *Playboy*. Essa edição vendeu mais de 50 mil exemplares, algo impressionante e completamente novo para a época, pois o mercado de revistas era voltado quase exclusivamente para o público feminino. Não creio que Norma Jeane Mortenson pudesse prever os desdobramentos de sua figura pela história, que ela se tornaria uma das personalidades mais conhecidas do mundo, mesmo após sua morte. Seu olhar triste e inocente contrasta com sua sensualidade, o maior ícone do *glamour hollywoodiano* de todos os tempos.

Do sofá da sala o quadro me observa à esquerda, seguido de um quadro também vermelho, com a imagem de Bruce Lee em posição de luta. Chaplin encara

a cena da outra parede, e é observado ao mesmo tempo por uma imagem de Siddhartha Gautama, o primeiro Buda. Na intimidade de casa as imagens transitam de maneira singular sobre as paredes frias: fotografias, pinturas, desenhos e esculturas habitam o apartamento silencioso. O som do ponteiro do relógio é alto, Pink Floyd costuma tocar quase todas as semanas e durante as madrugadas a janela da sala fica aberta para respirar os sons da rua. As palavras pairam pela casa em um grande lago represado pelas mãos sobre o teclado, e aos poucos escorrem pelas pontas dos dedos nas páginas que ainda não nasceram. Somente a virtualidade efêmera do pensamento, tão antiga quanto o próprio cérebro, tão tecnológica quanto a máquina que processa esse texto. Dentro dessa casa, que aqui descrevo, construo um mundo paralelo que habita meu imaginário subjetivo. Dou corpo a uma obra que tem por inspiração o sujeito contemporâneo e sua experiência no mundo. Com olhar em primeira pessoa, desenvolvo um espetáculo que retrata um homem a partir do período em que ele não consegue mais dormir.



Figura 5: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabriel Oliveira. Dezembro de 2017

Observamos, no teatro atual, um inegável impacto de diferentes formas de uso de tecnologias na cena, ampliando e distorcendo a imagem real, possibilitando novos modos de composição. Imagens são frações temporais contempladas pela

luz, basta cortar a fonte de iluminação que elas desaparecem. Durante séculos o teatro era realizado apenas durante o dia devido à necessidade da luz do sol. Mais tarde tivemos o advento do gás, da luz elétrica, do audiovisual e agora dispomos de um sistema de comunicação em rede que pode transmitir imagens para qualquer parte do mundo em tempo real. Já existem experimentos com teatro holográfico através de uma tela translúcida que cria imagens tridimensionais no palco. É da natureza da arte estar em relação permanente com a sua época, e o teatro parece ser uma das expressões artísticas que mais possibilita essa rede de interações de atualidades, visto que na sua gênese encontra-se a comunhão de linguagens.

Questiono, desde o início da profissão de ator, e particularmente com maior intensidade nos últimos anos, sobre quais seriam as palavras que eu colocaria na minha boca de ator se eu pudesse decidir a dramaturgia de um espetáculo, pois poucas vezes tive essa oportunidade trabalhando profissionalmente. Das vezes que a tive, os resultados foram interessantes e um pouco assustadores, pois existe uma dupla autoria em criar o texto e lhe dar corpo no palco, parece um grau a mais de exposição. Criar esta pesquisa é dar voz a desejos íntimos de autonomia, risco e liberdade.

Wim Wenders, diretor de cinema alemão, em uma entrevista<sup>6</sup> comenta que nos dias atuais nossas relações com as histórias estão se modificando. Antigamente tínhamos maior interesse nas grandes narrativas, no extraordinário e no fantástico. Hoje em dia essas narrativas foram e ainda são tão exauridas pelos meios de comunicação que o extraordinário nos surpreende cada vez menos, e estamos voltando aos relatos comuns da vida cotidiana. Percebe-se essa tendência na televisão desde os anos 70, com *reality shows* e programas de auditório, programas que exploram a vida real em competições bem remuneradas. Nas artes cênicas, percebemos essa aproximação através dos usos do real na cena, do teatro documental e do *biodrama*<sup>7</sup>, cada vez mais presentes em espetáculos contemporâneos. Essa é uma tendência que parece ganhar cada vez mais espaço, principalmente na era das redes sociais, em que os sujeitos se colocam de maneira cada vez mais exposta, em uma espécie de sociedade virtual auto confessional

---

<sup>6</sup> Wim Wenders para o documentário *Janela da Alma (2005)*, de João Jardim e Walter Carvalho.

<sup>7</sup> “O conceito de *biodrama* foi criado em 2002 pela diretora e performer argentina Vivi Tellas e prioriza a encenação de biografias de pessoas vivas como forma de trazer para o teatro a ficcionalização mínima da vida,

meticulosamente maquiada.

*Espelho, espelho meu, existe alguém, aqui dentro desse eu?* Como a água no topo de uma cascata que se lança sobre o vazio do espaço sem saber o que vai encontrar, mergulhamos no espelho de *Narciso* para criar *Insônia*. Ficção e realidade se misturam no tecido dramaturgico para refletir sobre a consciência, a verdade e a solidão. No mais profundo de alguém, ninguém.

#### 1.4 A noite escura da alma

O *Teatro da Crueldade* traz diversos pontos de conexão com esta pesquisa. Antonin Artaud foi um dos primeiros diretores surrealistas, e suas propostas iam contra o teatro naturalista realizado na Europa na primeira metade do século XX, com fortes características retóricas. Ele estava em busca de uma cena não representacional, e fala de um teatro capaz de provocar uma experiência nos campos da consciência. *“Crueldade é consciência, é lucidez exposta”* (Derrida).

O Teatro da Crueldade foi criado para devolver ao teatro a noção de uma vida apaixonada e convulsa; e é neste sentido de rigor violento, de condensação extrema dos elementos cênicos, que se deve entender a crueldade sobre a qual ele pretende se apoiar. (ARTAUD, 1932)

Ao realizar uma forte crítica ao uso da palavra e do texto como impulso para o acontecimento cênico de sua época, Artaud pretendia um teatro com elementos capazes de hipnotizar o espectador através da dança, do ritual e da música, tentando transmitir para o público não uma mensagem, mas reflexos de uma linguagem que pudesse exprimir as verdades ocultas da alma humana. Para ele a palavra estava ligada aos impulsos da razão e do logocentrismo, e provocar essa ordem a partir dos *órgãos expostos* em cena era um dos seus principais objetivos.

Embora não tenha conseguido colocar em prática muitas de suas teorias ou mesmo ver o sucesso gerado por sua obra, Artaud influenciou grandes criadores do século XX, como Jerzy Grotowski, Peter Brook e Eugênio Barba. Também acabou

influenciando o surgimento do *Teatro Pânico*, movimento artístico relacionado ao *Teatro do Absurdo* que, com intenso teor político, faz uso do teatro como expressão de revolta perante o mundo através de uma crítica mordaz. A palavra *Pânico* faz referência ao deus *Pã* da mitologia grega, o deus-bode que caçava e dançava com as ninfas e era temido por todos aqueles que se aventurassem a cruzar as florestas à noite.

Para Fernando Arrabal, diretor, dramaturgo e um dos criadores do movimento, o *Teatro Pânico* mistura a vida artística com a vida privada, o lirismo e a psicologia, onde passa a ser encarado como um jogo ou uma festa. Dessa forma, os *espetáculos pânicos* propunham uma linguagem transcendental em relação à temática, abertura que se deu a partir das inovações estéticas trazidas pelas vanguardas. Outro fundador do movimento foi Jodorowsky, diretor, ator, escritor e cineasta chileno que faz uso do tarô e de outras tradições iniciáticas em sua obra, e seus filmes e espetáculos são repletos de simbolismos e discursos transgressores. Ele busca que seus filmes sejam experiências nos campos da percepção, como se o público pudesse experimentar uma viagem de LSD<sup>8</sup> a partir de um fenômeno estético.

Outra influência do meu trabalho é Gilbert Durand, filósofo francês que desenvolveu a *Teoria do Imaginário*. Durand destaca que o ser humano é amplamente dotado da capacidade de formar símbolos socioculturais, que são expressões dos arquétipos e do imaginário. Para ele, o imaginário se organiza sobre a forma da convergência, e os símbolos se agrupam por constelações que se aproximam e se afastam por tendências. Estes símbolos constelam, são desenvolvidos de um mesmo tema arquetípico porque são variações de um mesmo arquétipo. O mito não ilustra o comportamento humano, senão justamente o contrário: o comportamento humano é que imita e repete o mito. O imaginário, segundo Durand, precede inclusive à racionalização: racionalizar é uma das formas de imaginar<sup>9</sup>.

Em *Insônia*, chamo para o centro da nossa dramaturgia a carta mais intrigante do tarô, *O Louco*. No Tarô de Marselha, *O Louco* é retratado como um andarilho, uma figura em movimento, que é seguida por um pequeno animal que arranha suas

---

<sup>8</sup> LSD é a sigla de Lysergsäurediethylamid, palavra alemã para a dietilamida do ácido lisérgico, que é uma das mais potentes substâncias alucinógenas conhecidas.

<sup>9</sup> DURAND, Gilbert. *A Imaginação Simbólica*. Lisboa: Editora Edições, 1993.

pernas. Em uma mão ele segura um bastão para se apoiar e na outra carrega uma trouxa amarrada em uma vara sobre o ombro. O viajante tem a cabeça coberta por um gorro e a maneira como a touca cobre sua nuca e orelhas, deixando apenas o rosto barbudo à mostra, cria a impressão que seu rosto é uma espécie de máscara. Suas vestes lembram as roupas dos antigos bobos da corte e, apesar do animal parecer querer atrapalhar sua caminhada, ele permanece firme e decidido em sua intenção de seguir em frente.

O *Louco* é um personagem ambíguo, como os próprios bobos da corte, que de bobos nada tinham. No passado, por estarem muito próximos dos reis, os bobos da corte possuíam um conhecimento muito grande sobre a vida real dos palácios. Autorizados a circular por todas as dependências, eram o elo de comunicação entre o rei e as intimidades da corte<sup>10</sup>. No tarô ele apresenta a capacidade de se conectar com o Absoluto, é capaz de criar a conexão entre nosso cotidiano e o mundo arquetípico. Sua energia é entusiasmada e seu destino indefinido. É a carta do impulso necessário para a ação, e representa criatividade e coragem.

Utilizo a figura do *Louco* como eixo do espetáculo e, adicionadas outras duas cartas, *O Mago* e *O Eremita*, realizo uma fusão para criar o nosso sujeito cênico. Também faço uso de outras cartas para compor o roteiro, como temáticas de cenas ou propostas de movimentos, vídeos, músicas e relatos, embora o personagem em questão seja inspirado principalmente nessas três figuras.

A escolha do tarô em uma criação artística não é inédita. Investigo a possibilidade do baralho ser um dispositivo que desencadeie gatilhos de criações autobiográficas, visto que suas figuras míticas dialogam com a memória e o desejo, propondo experiências de reflexão a partir da imagem simbólica. Embaralhamos as cartas sem saber quais histórias virão nos fazer companhia, e um baralho milenar esconde mil maneiras de se fazer mágica.

---

<sup>10</sup> Sally Nichols, *JUNG E O TARÔ: Uma jornada arquetípica*. São Paulo: Cultrix, 2010.



Figura 6: O Louco. O Tarô de Marselha

## 1.5 A Roda da Fortuna

As cartas de Tarô apresentam um arsenal simbólico muito grande, e as relações arquetípicas trazidas pelas figuras das imagens foram estudadas por autores como Carl G. Jung, Artaud e Jodorowsky. Sendo o Tarô de Marselha um baralho de, pelo menos, seiscentos anos de existência, suas imagens apresentam figuras medievais em situações peculiares. Percebe-se que, apesar da distância temporal entre a criação dos desenhos das cartas e os dias atuais, ainda existe uma correlação explícita dessas figuras com o ser humano moderno, pois não parecemos tão distantes assim dos modelos apresentados no baralho. Suas imagens ainda falam conosco.

Arquétipos, segundo Anthony Stevens, psiquiatra junguiano, são “*centros neuropsíquicos inatos que possuem a capacidade de iniciar, controlar e intermediar as características comuns de comportamento e as experiências típicas de todos os seres humanos sem considerar as diferenças culturais*”. Os arquétipos se manifestam subjetivamente em expressões como sonhos, fantasias, poesias e pinturas, e também objetivamente em representações coletivas como mitos, rituais e símbolos de cultura, e em muitas outras formas. Jung, em *O Homem e Seus Símbolos*, falava do arquétipo da Família, do arquétipo Feminino, do arquétipo de Deus, do Herói, do Velho Homem Sábio e alguns outros.

Figuras do Tarô como *O Louco*, *A Imperatriz*, *A Morte* e *O Eremita* são cartas que apresentam um potencial arquetípico imenso, pois cada uma delas contém referências a experiências ancestrais, com episódios ou personagens que estão em diversas culturas há milênios. A fim de explorar a potência cênica de algumas delas, atravessamos tecnologias e símbolos medievais, estabelecendo um material híbrido entre linguagens, que se inspira também na vida e obra de artistas que tiveram os temas da lucidez e da loucura no centro de sua obra, como é o caso de Artaud e Van Gogh.

Esse sujeito atravessado é o corpo da cena, um sujeito filho de uma sociedade viciada em consumir. Consumimos tudo aquilo que se apresenta de maneira efêmera, sem questionar os desdobramentos de nossas ações. Somos provavelmente a espécie que mais evolui nesse planeta e, apesar disso, somos

também a espécie que mais o prejudicou. De que nos adianta um cérebro desenvolvido se o ciclo com o qual nos integramos é um ciclo de destruição? O historiador Yuval Harari, historiador israelense, em seu famoso livro *Sapiens: Uma breve história da humanidade*, faz um ensaio sobre a evolução da nossa espécie nesse planeta. Ele inicia com uma reflexão terrível: há cem mil anos atrás, no mínimo cinco ou seis espécies humanas habitavam nosso planeta, enquanto hoje há apenas a nossa. O que aconteceu com as outras? Levanta-se, entre outras, a hipótese de que o *homo sapiens* as tenha matado, assim como foi responsável por destruir grande parte do reino animal e do reino vegetal. Sabe-se que uma das maneiras dos nossos antepassados conquistarem outros territórios era através de queimadas: chegando em lugares novos, colocavam fogo em tudo que ali havia pois, assim, evitava-se predadores e ataques escondidos na mata.

Em *Insônia* há um homem paralisado na luta contra sua própria sombra. Como Tântalo, na mitologia grega, que foi lançado ao Tártaro por desafiar a onisciência dos deuses, nosso sujeito está preso: ele encontra-se entre frutas que não pode alcançar e água que não consegue beber. Essa metáfora reflete o sujeito contemporâneo frente aos desejos implantados pela cultura de massa e inspira nosso sujeito preso em si mesmo no limite da lucidez e da ilusão.

A encenação de *Insônia* evoca ainda princípios não-teatrais presentes em rituais religiosos ou exercícios meditativos, como é o caso do *giro sufi*, prática oriunda de uma vertente mística do islamismo realizada pelos *dervixes*. Esse giro sobre o próprio eixo, sustentado por um período prolongado de tempo, provoca alterações sensoriais impactantes naqueles que o praticam. É considerado uma prática meditativa, apesar da rapidez e do movimento. Enquanto se gira, o olhar permanece na linha do horizonte, os braços ficam abertos e as palmas das mãos ficam alternadas, a direita virada para cima e a esquerda virada para baixo, propondo uma conexão entre o céu e a terra. É importante manter os olhos no horizonte, evitando olhar para algo de maneira fixa, pois isso pode rapidamente trazer a sensação de enjôo e provocar uma queda. Enquanto se gira, o indivíduo vai deixando o mundo exterior de lado, e o mundo interior passa a ganhar uma nova dimensão. Com uma simples ação, realizada de maneira consciente e com dedicação e empenho, provoca-se uma experiência mística e meditativa, e até prazerosa.

A relação teatral, social e espiritual presente no giro e na cena de *Insônia* me

interessa profundamente. Enquanto eu giro durante determinada cena, há ainda a intervenção tecnológica de imagens caleidoscópicas, espirais e fractais que são projetadas sobre o palco e sobre meu corpo, trazendo uma nova camada estética para o espectador. Como ator, experimento um estado alterado de consciência, enquanto busca-se provocar o espectador com um bombardeio de imagens psicodélicas, em uma cena sobre o risco do desequilíbrio. Busca-se uma atmosfera de tensão e cumplicidade, e são instigadas as relações presentes no ritual.

O ritual é um tema presente na obra de Victor Turner, eminente antropólogo britânico. De acordo com Schechner, “a *performance* é central no pensamento de Turner porque os gêneros da performance são exemplos vivos do ritual como ação”. Então a performance possuiria em seu âmago uma ação teatral, uma “*restauração de comportamento*”. Ela seria uma arte aberta, inacabada, liminar, um modelo de um processo. Presente nas manifestações religiosas, artísticas e sociais, o ritual foi de grande interesse nas suas pesquisas, assim como também foi bastante mencionado por Artaud e Grotowski. O desejo de criar uma cena com a intenção de experimentar pequenas porções de elementos do ritual permeia a criação de *Insônia*, que busca realizar um distanciamento das ações cotidianas, propondo um olhar expandido sobre a intimidade de um sujeito em sua reclusão solitária.

Freud definiu o ritual como um “método de compreender o oculto, isto é, em primeiro lugar, aprender o que é, para uma determinada cultura, oculto (...); segundo, ligar, unir o que foi aprendido através de recursos do ritual e crenças acessíveis a esta cultura, incorporando o que é aprendido e ligando-o à experiência normal de indivíduos ou grupos”. Assim, o ritual diz respeito à apreensão de forças inconscientes de ação e existência individuais e seus equivalentes sociais.

Cada um de nós é um microcosmo relacionado de maneira profunda à história da existência inteira, e nosso corpo expressa possibilidades de comunicação com todas as formas de vida que já passaram sobre o globo, desde o organismo unicelular até este ser de 10 trilhões de células que escreve este texto. As manifestações artísticas e culturais são, portanto, em parte herança da nossa possibilidade genética, e em parte herança dos comportamentos culturais. Os limites e as origens de cada uma das nossas ações não podem ser encontradas simplesmente de maneira racional, e a expressão dessas formas através da arte é algo que vemos desde que os *sapiens* pintaram as cavernas no período rupestre. Nosso desejo de comunicação transcende as barreiras do tempo.

Experimentar, criar e refletir, esse é o desejo da pesquisa que impulsiona a criação de *Insônia*. Dialogar com o tempo, com o sujeito e com as forças que nos movimentam. Expor o sujeito contemporâneo frente às rupturas estruturais desta época, este sujeito bombardeado com tantas luzes e informação que já deixou de dormir faz tempo, mas ainda não teve tempo de notar.



Figura 7: Registro fotográfico do espetáculo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.

## 1.6. A Lua

É lua cheia em sagitário e Porto Alegre não vê o sol há semanas devido a intensas ondas de chuva e baixas temperaturas. O som da cidade se mistura aos sons das casas, os cheiros do frio espalham as memórias pelo ar e a fumaça das bocas rápidas trazem sua poesia típica. O rádio ao lado da imagem de Buda repousa no canto da mesa de escrever e a voz de Gal Costa percorre o quarto através do pequeno aparelho. Não vejo ninguém e ninguém me vê. Na intimidade do quarto somos eu e a música, testemunhas do tempo. Pergunto-me quem mais escuta a mesma estação que eu nesse momento e se esse alguém também problematiza a força poética da existência.

“E eu procuro minha mãe e é a ti que encontro, ó casa”, escreve Gaston Bachelard em *Devaneio e Rádio*. Há, para ele, uma relação íntima entre a casa e o rádio, e essa relação se dá de maneira arquetípica. A casa é uma representação do inconsciente humano, seu lugar de intimidade e de retorno. Ela é um arquétipo poderoso e presente em todas as culturas, e é através do rádio que diferentes inconscientes se encontram em suas casas. Para Bachelard, “o rádio é a realização da psique humana”, sendo encarregado também de apresentar o que é a psique humana. Ele pode ser usado para informar, mas também para a fantasia. “É, portanto, pelo inconsciente que se pode realizar essa solidariedade dos cidadãos da logosfera que possuem os mesmos valores, a mesma vontade de doçura, a mesma vontade de sonho”<sup>11</sup>.

A arte como lugar de invocação do sonho e da realidade através do veículo radiofônico, apresentado pelo filósofo, dialoga com *Insônia*. Assim como o rádio, o teatro também possui essa “possibilidade cósmica de se comunicar pelo plano inconsciente”, e é justamente essa a possibilidade que me interessa, o imaginário coletivo contido nos arquétipos universais, transformado em matéria cênica. O cenário de *Insônia* também se aproxima da relação bachelariana casa-rádio-inconsciente. Usamos a casa como cenário, um apartamento onde nosso sujeito se encontra diante de uma abstinência de sono. *Voyeur* de si mesmo, ele procura entender sua relação com o mundo e por que parou de dormir. Como Van Gogh,

---

<sup>11</sup> BACHELARD, Gaston. *Devaneio e rádio*. In: *O direito de sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

nosso sujeito insone se autorretrata.

Eu tenho um sonho recorrente há alguns anos com uma grande casa, que muda de forma a cada sonho. Às vezes é preciso entrar pelo subterrâneo, atravessando caminhos úmidos para chegar a salões iluminados. Em outras, é preciso entrar pelo telhado, atravessar um sótão, passagens secretas, túneis e escadas íngremes. Nem sempre é difícil de entrar nela, e algumas vezes já estou lá desde o início. Com o tempo comecei a perceber que esses lugares se pareciam entre si, e que talvez fossem imagens da minha própria casa interior, minha casa arquetípica.

Tim Maia rasga o quarto com seu “*Vou morrer de saudade*”, saído da estação que toca música popular brasileira na madrugada. Penso novamente quantos ouvidos se conectam com os meus embaixo desse céu estrelado, depois de tantas noites sem estrelas. O frio invade as frestas da janela para lembrar que é bom estar em um lugar aconchegante. *Como se escreve aconchego?* Nas noites de solidão insone, nosso personagem percorre a si mesmo procurando iluminar a própria existência. Essa metalinguagem também reflete minha própria condição de insônia, conhecida na infância e companheira de longa data. Se para o ator o corpo é o principal material de trabalho, como dramaturgo experimental utilizo também o mesmo princípio, experimentando matéria com a qual tenho intimidade. Sou meu próprio material performático.



Figura 8: Registro fotográfico do espetáculo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.

## 1.7 O Mago

O autoconhecimento como um processo de criação a partir das cartas e das cenas é um dos impulsos centrais da pesquisa. Um sujeito que encontra a si mesmo no meio do mundo. Na madrugada silenciosa, chamo *O Louco* para me fazer companhia e criar esse devaneio. No tarô ele é o Andarilho, aprendiz de si, que a passos confiantes segue sua jornada sempre em frente. Sua alma é uma metáfora da necessidade de movimento e mudança da alma humana. As cartas usam imagens e mitos para falar do homem em sua relação com o cosmos, e o *Louco* personifica o conhecimento através da experiência e da rebeldia. Aproprio-me do *Louco*, como figura central de *Insônia*, por encontrar nele múltiplas conexões entre arte e vida. Seu impulso e vontade são a própria essência vital, instintiva força movedora do mundo.

No tarô ele é a carta sem número, a figura do homem-menino que liga o mundo espiritual ao mundo real. Ele atravessa os espelhos da identificação para superar os sentimentos vindos do silêncio e da dor, promovendo com seu olhar único o reconhecimento do belo. No mundo ele é Artaud, Janis Joplin, Van Gogh, Billie Holiday, Qorpo Santo. Ele está em todos os lugares, dentro e fora de nós. Sua poesia habita os reflexos do mundo e, com ele, caminhamos de mãos dadas. “*O devaneio nos faz conhecer a linguagem sem censura, na intimidade podemos conhecer a nós mesmos*” (Bachelard). É na intimidade que o *Louco* encontra sua poesia mais bela, pois ela é singular, a flor do jardim que ele mesmo plantou. A loucura é o ímpeto que nos leva para os domínios da razão, personificada pela próxima carta que segue nosso amigo, *O Mago*.

*O Mago* é a carta número um e representa um arquétipo de inteligência e destreza. Através da manipulação dos elementos ele pode criar ilusões com seus truques, embora sua força verdadeira esteja em revelar a realidade fundamental por trás da aparência. Essa capacidade de manipular objetos cotidianos e conferir-lhes características transcendentais é também a energia fundamental da arte e da religião. Portanto *O Mago* é um artista, um alquimista que controla o tempo e o espaço em troca de moedas e aplausos. É a força da lucidez e do controle que vão permitir ao *Louco* continuar sua jornada. São faces distintas de um ser que busca encontrar no mundo as forças que o condicionam. *O Mago* canaliza sua força para a

ação prática, o que geralmente lhe traz poder. Sendo lúcido e justo pode vir a tornar-se um mentor ou um guia.

Não se sabe de quando datam os primeiros baralhos de tarô, nem como sobreviveram ao tempo. Acredita-se que eles provavelmente foram apresentados ao mundo moderno pelos povos ciganos. A grande maioria dos baralhos de tarô segue a estrutura do Tarô de Marselha: vinte e dois Arcanos Maiores, cartas de maior pregnância simbólica e personagens alegóricos, e cinquenta e seis Arcanos Menores, divididos em quatro naipes, Paus, Copas, Espadas e Ouros. O Tarô de Marselha é o mais antigo que temos preservado, com desenhos que datam do século XV. Porém, as cartas parecem datar de um tempo ainda mais antigo, pois os símbolos e figuras presentes fazem referências a tradições iniciáticas e às antigas escolas de mistério. Uma das lendas sobre a origem das cartas é que elas são a condensação de doutrinas místicas escondidas dentro de um jogo. Para que a Igreja não acabasse com esse conhecimento, ele teria sido transformado em imagens simbólicas por antigos sacerdotes. Curiosamente, as cartas parecem falar com um neófito, um aprendiz.

*“Para Deleuze a arte é o destino inconsciente do aprendiz”* (Kastrup). Dispõe de maior aprendizagem não aquele que é capaz de repetir sempre da mesma forma, mas quem é capaz de criar o maior número de variações. Repetir não é apenas criar automatismos, o melhor aprendiz não é aquele que aborda o mundo através de hábitos cristalizados, mas aquele que consegue permanecer sempre em processo de aprendizagem. Para impedir que se percorra caminhos cristalizados é preciso rever tudo que aprendemos sobre aprendizagem, pois sobre uma ótica mais profunda é fácil perceber que ensinamos o supérfluo, afastando das instituições educacionais quase todas as práticas que envolvem o corpo e o afeto.

Para Virgínia Kastrup, professora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, aprendizagem não é nem adaptação nem obtenção de um saber, mas experimentação, invenção de si e do mundo. *“A invenção da obra de arte é correlatada da produção do próprio artista”*. A partir desse ponto de vista podemos pensar na experiência do artista como um processo de aprendizagem corporificado por essência, e também na experiência do espectador como um processo semelhante, porque ao assistir ou participar de uma obra ou fenômeno estético podemos deslocar forças nos corpos e nos afetos, experimentando pequenas doses de um possível autoconhecimento.

Como conciliar passado e presente em um tempo que exige cada vez respostas mais rápidas, é uma das grandes perguntas dos nossos tempos. Para Kastrup, o conceito de *atuação*, a consistência corporal do conhecimento, “é *indissociável da invenção de um mundo*”. Logo, se queremos descobrir novas formas de conhecer e viver, não podemos nos eximir da ideia de criar essas possibilidades.

Aprender a viver no mundo é inventá-lo ao viver. O artista aprendiz pratica uma política de invenção. A questão continua sendo a adaptação a um mundo dado, embora esse mundo, por tornar-se cada vez mais veloz, exija subjetividades também mais aceleradas. O que resulta desse processo é incerto e imprevisível, só o saberemos com o soprar das areias do tempo. É preciso estar atento e forte, pois estamos girando cada vez mais rápido.



Figura 9: O Mago, Tarô de Marselha, Arcano I.

## 1.8 Noturno em Si bemol menor: Notas sobre a linguagem

Uma poesia de Hilda Hilst vem me fazer companhia na madrugada de outono em Porto Alegre. “*Se eu falasse com a voz do mundo, como eu falaria?*”, sussurra a poetiza com os ventos que entram da janela. A lua se despede dos insones quase desaparecendo no horizonte de prédios e a cidade entoia seus últimos suspiros antes de mergulhar nos braços de *Hipnos* e *Morpheu*. A guitarra de Gilmour se mistura com o ronco dos motores que cortam a cidade em linhas retas. Penso em Artaud, em suas palavras cruas do seu quarto no hospital psiquiátrico de Rodez, enquanto o mundo entrava em guerra do lado de fora. Não parecemos tão distantes um do outro, suas palavras nos conectam através do tempo, palavras capazes de sustentar ou perturbar a lucidez itinerante de um homem.

Uma moto passa na frente do prédio, algum vizinho bate os talheres no prato, pessoas falam ao longe na rua, um cachorro parece incomodado com alguma coisa. A janela é meu ouvido para o mundo e a cidade pulsa, respira, ronca. Os prédios ainda acordados recolhem-se juntos para dar lugar ao silêncio dos corpos cansados. Um grilo passa na janela para me lembrar de sua existência. Diminuo o volume da música, há uma orquestra lá fora. Alguns pássaros parecem acordar de um sonho estranho, mas logo voltam a dormir. Um quero-quero me presenteia com seu canto e me transporta para a infância, portais poéticos guardados em memórias sonoras. Silêncio.

A janela recorta um céu turvo quase sem estrelas, a cidade engole as luzes do céu. Uma nota de guitarra se funde com o frear de um ônibus distante. Lembro de ouvir uma vez alguém falar sobre os sons industriais que se expandiram pelas cidades no último século, de como eles invadiram a música com suas distorções e ritmos caóticos. O rock, a música eletrônica, o pop, são filhos urbanos das metrópoles do novo mundo, novas fábulas para os corações românticos.

Volto ao poema do devaneio inicial, mas não encontro seus ecos nas vozes da cidade. Intelectuais, as vozes urbanas estão nesse mundo há poucos instantes. O verbo é um evento muito recente na história da humanidade. Antes de falar palavras, o homem falava trovões, dizia riachos, cantava pássaros. Por milênios ele não disse uma única palavra, apenas ecoou na existência, sua mãe misteriosa. A voz da mãe que dá de nascer, ou do filho que nasce e escuta a si próprio pela

primeira vez, é a voz do mundo nascendo e gerando a si mesmo, a todo instante, em todos os lugares. O mundo com sua voz de mar no tabuleiro que os homens fingem dar os dados.

Se lhe perguntassem, ele dizia estar treinando. Como um bailarino que vai dançar, como um saltador que vai saltar, como um trapezista de olhos fechados que apreende o espaço e o tempo em pensamento antes de ir para o vazio. Se lhe perguntassem para que treinava, ele dizia treinar para descer. (NOVARINA, 2011)

O Homem de Novarina entra no meu quarto com seus olhos de música e sua escrita dança nas minhas pálpebras como um bailarino ao som de um piano vivo. Quero encontrar o homem por trás do verbo, nadar nas águas do vazio semântico, esquecer o sentido e deixar o silêncio me fazer companhia. “*O Homem de Novarina entra no Teatro dos Ouvidos e começa a ver*”. E o que vê, aprendeu tão rápido a converter em léxico que me pergunto o que deixa de notar por essa necessidade de traduzir em palavras. Palavras vazias que do vazio nada apresentam. É preciso esvaziar o excesso, tirar os órgãos do corpo para limpar por dentro. Se as palavras não dizem o que elas são, quais os mistérios escondidos em suas entranhas?

Sinto com a palavra um encontro dúbio. Embora me fascine e encante, penso em um dia encontrar um teatro de silêncios da língua. Desejo, como uma criança que deseja futuros, encontrar silêncios preenchidos de teatro. Transformar o texto em texturas e silenciar a boca. Encharcar o palco de imagem e música e descansar a garganta. Em *O Teatro dos Ouvidos*, Novarina diz: “*A língua não é teu instrumento, teu utensílio, mas tua matéria*”. Não conhecemos outro mundo para lembrar como era isso tudo antes desse portal entre os lábios.

Se tudo tivesse sido normal, se a evolução tivesse seguido seu curso, desde o peixe sem braço até os mamíferos com quatro membros, se tudo tivesse ocorrido normalmente, sem perrengue, o homem não deveria nunca ter falado, a linguagem nunca deveria lhe ter sido dada. Ele teria percorrido sozinho o percurso animal, ele teria vivido sua vida automática de bicho que se cala, ele teria desaparecido. Mas ele recebeu a língua por acidente fatal. Foi ela que o separou. Os que vão nos suceder não serão mutantes e sim mudos. (NOVARINA, 2011)

É estranho usar palavras para dizer coisas que estão além delas. “*A palavra está suja*”, versou Viviane Mosé, é preciso lavar a palavra para que elas encontrem as suas possibilidades esquecidas. “*Algumas palavras quando alvejadas ao sol adquirem consistência de certeza*”. As palavras tornam-se viciadas e seus significados estão sujeitos a interpretações escusas o tempo todo. Na França do início do século XX Artaud tocava bastante nesse assunto. “*O estado poético, um estado transcendente de vida, é no fundo aquilo que o público procura através do amor, do crime, das drogas, da guerra ou da insurreição*” (ARTAUD, 2006). Esse processo não é consciente, e explorar barreiras e ampliar esses limites é o grande êxito da sua obra. Ele é um dos artistas de teatro mais estudados fora das artes cênicas, e seus escritos contribuíram para muitas obras de diversos campos do conhecimento humano. Artaud considerava o teatro de sua época controlado pelo texto e pelo autor, e dizia ser necessário provocar essa ordem, pois a cena havia se distanciado das suas características primordiais, como a conexão com o ritual e o sagrado.

Um dos principais conceitos apresentado por ele é o de teatro como “ato”, acontecimento e não representação. Ele não elimina a palavra da sua cena, mas a desloca do centro do fenômeno, dando a outras linguagens cênicas a mesma importância. Para André Lage, Artaud “*concebe o texto como materialidade sonora, energia física, espacialidade vocal, liberando-o assim da tutela do significado, das ideias claras, de tudo aquilo que produz sentido, mensagem*” (2008). Tudo é matéria para a criação no seu teatro e a voz, ou ainda, o grito, é o gesto resultante de um expurgo que o ator, através do seu corpo, vai refletir a outros corpos que o assistem.

As três cartas escolhidas como eixo da obra se relacionam com o homem Artaud: *O Louco*, eterno peregrino, que confia na existência apesar de todas as adversidades; *O Eremita*, que depois de buscar as respostas no mundo procura agora em si mesmo, carregando apenas uma lamparina à frente dos olhos para iluminar os próprios passos; e *O Mago*, que desvela a matéria e traz à luz os mistérios de *Mercúrio*, o deus das revelações.

O esoterismo ocidental, assim como o oriental, eram também presenças influentes no pensamento de Artaud. “*Muitas das expressões artaudianas aproximam-se das cosmologias arcaicas e das correntes herméticas que viam o homem como um ‘microcosmo’, contendo em si os processos de criação e de destruição do universo*” (QUILICI, 2012). Encontra-se em seus textos inúmeras

referências a doutrinas místicas e filosóficas. Susan Sontag destacou o parentesco de Artaud com a visão gnóstica de mundo.

Para Sontag, uma boa parcela da arte contemporânea é movida pela busca dessa “*consciência purificada pela linguagem contaminada*”. Para isso, ela sugere liberar a supremacia da linguagem pela própria linguagem. Fiquei impactado quando alguém me contou que Manuel de Barros escrevia em um escritório fechado, rodeado de seis ou sete dicionários. Suas poesias são tão silvestres que a impressão deixada é de que ele as escreveu embaixo de uma árvore, à beira de uma lagoa. São fantásticas essas possibilidades da arte que, com um punhado de palavras, evoca o universo inteiro. “*Mas eu preciso ser outros*”, confessa o poeta, e o mundo cresce.

O silêncio, administrado pelo artista, é parte de um programa de terapia perceptiva cultural calcado frequentemente mais no modelo da terapia de choque que na persuasão. Ainda que o meio do artista sejam as palavras, ele pode participar dessa tarefa: a linguagem pode ser empregada para conter a linguagem, para expressar mutismos. Mallarmé pensava que era tarefa da poesia, utilizando as palavras, limpar a nossa realidade atravancada de palavras – através da criação de silêncios ao redor das coisas. A arte precisa montar um ataque em ampla escala contra a própria linguagem, por meio da linguagem e seus substitutos, em benefício do modelo do silêncio. (SONTAG, 2012)

O silêncio místico que o coração delata. Busco silêncios na minha carne desde as primeiras noites de existência, minhas primeiras memórias são oníricas com som de motor. Lembro do quarto de infância, das grades de madeira do berço, do som do ar-condicionado que ficava embaixo da janela e, principalmente, lembro de flutuar pela casa à noite, deitado no ar, percorrendo os cômodos. Também lembro de um pesadelo antigo, um que muitas vezes falavam ao mesmo tempo até que pareciam gritar, e gritavam, e eu acordava assustado. Não sei por quantas noites tive esses sonhos, mas sei que eles ainda reverberam nas noites de hoje, como uma borboleta que percorre caminhos desenhados no espaço, mas que só elas podem ver.

Um dia, quem sabe, encontrarei um teatro em que não precise usar a língua. Por enquanto nos entrelaçamos, eu e ela, para contar sobre coisas silenciosas.

Nesse momento, abro os braços e abraço o mundo para lapidar uma peça de palavras nuas. Tudo ainda é mistério, o discurso vem da troca com outros parceiros de jornada, vivos e mortos. “*Quando se descobre que não se tem mais nada a dizer, procura-se de uma maneira de dizer isso*” (SONTAG). Não sei o quanto ainda se tem a dizer nos dias de hoje, mas ficar calado é ser arrastado por um mar de opiniões fabricadas. O mundo grita por mudanças radicais e transformar as percepções da realidade a partir do confronto dos modos de operação do sistema é tarefa implícita da função da arte e do artista. Respiro e sinto o vento de lansã com seus sopros de chuva. Lutemos para que as mudanças nos levem para lugares menos carentes de amor e escuta.

A cidade dorme em sono profundo agora. Qualquer som dentro dela a essa hora é sonâmbulo, quase se pode ouvir o motor de uma nuvem ou as veias de um prédio. Paro e escuto a voz do mundo dentro e fora de mim, mundo feito da mesma matéria das estrelas. Somos todos feitos das mesmas palavras, estrelas, carbono, *homo sapiens*, tudo a mesma família químico-poética. Olho para o céu mais uma vez, respiro, lembro do mar. A voz do mundo vem de uma praia gigante com línguas de onda e garganta de água. Ela corta os ventos de *Éolo* e encontra somente os ouvidos atentos. Se fecharmos os olhos e respirarmos fundo podemos ouvir.



Figura 10: Registro fotográfico do espetáculo. Foto Gabriel oliveira. Dezembro de 2017.

## 1.9 Lua em Gêmeos ou tudo dança quando o sol se esconde

Hitchcock me olha firme desde a capa de um livro escapando da estante. Potente, seu olhar indiscreto delata minha própria condição de *voyeur*. O silêncio a essa hora da noite é tão intenso que posso ouvir meu coração no contratempo das batidas do relógio. Hoje em dia a madrugada é o meu momento preferido, mas nem sempre foi assim. Por muito tempo ela era sinônimo de insegurança. Demorei muitos anos para aprender a dormir sozinho, por exemplo, e demorei mais anos ainda para aprender simplesmente a dormir.

No final da infância, início dos anos 2000, comecei a perceber que eu tinha uma dificuldade maior que os outros para adormecer. Não importava onde eu dormisse, lembro de geralmente passar uma boa parte da noite observando meus arredores. Muitas vezes praticamente a noite inteira, e se eu acordasse no meio da noite também tinha uma dificuldade grande para voltar a dormir. Foram incontáveis as vezes que vi o dia amanhecer deitado na cama e testemunhei o momento exato em que escuridão se torna púrpura, antes de deixar a luz mudar de forma.

Com o tempo eu comecei a demorar para ir me deitar, já que parecia uma perda de tempo ficar na cama sem fazer nada. Com a adolescência vieram os filmes antes de dormir, depois surgiram as madrugadas na internet, os livros, a poesia, o existencialismo. Se eu ficasse na sala acordado, minha mãe aparecia várias vezes durante a noite para me mandar para a cama, sempre brava com o horário, mas independentemente do que ela fizesse, o hábito permaneceu.

Por muito tempo olhei para essa condição com culpa, embora não fosse uma escolha consciente e, com o tempo, a vida de madrugada passou a me gerar prazer. E a culpa vinha junto, era inevitável. Foi apenas depois de sair da casa dos meus pais e ir morar sozinho que passei a olhar essa questão com outros olhos. Percebi, com o tempo, que tenho uma preferência maior pela noite, além de ter também um distúrbio do sono.

Uma boa parte das minhas experiências artísticas da minha juventude aconteceram durante a noite. A quantidade de filmes que eu assisti na adolescência quando eu deveria dormir é grande. Pensava, nessa época, que dormir era perder horas de vida, auge da minha sabedoria juvenil, então passei a aproveitar esses

momentos para fazer coisas que eu gostava. Desenvolvi um carinho pela argumentação nesse período pós virada do milênio, e me divertia muito conversando com desconhecidos no *ciberespaço* em salas de bate-papo ou programas de conversa no computador. Conheci muitas bandas, autores, atores e poemas passando as noites em claro. Não que eu não gostasse de dormir, mas era algo meio estranho: durante a noite eu me sentia muito mais acordado que durante o dia, e bastava escurecer para meu sono desaparecer. Sempre achei a manhã mais propícia para dormir do que a noite. No meu mundo ideal, dormiríamos no período vespertino, e poderíamos ver o anoitecer e o amanhecer sempre que quiséssemos.

Não foi sempre que o ser humano dormiu a noite inteira ininterruptamente. O historiador Roger Ekirch publicou um estudo sobre o sono e os hábitos noturnos. Por um longo período da história podemos observar isso, principalmente em textos do período medieval. Era uma prática natural conhecida como “segundo sono”. No início da noite as pessoas se recolhiam em suas casas e iam se deitar por algumas horas, até mais ou menos meia-noite. Então no meio da madrugada acordavam, conversavam, faziam refeições, orações, tinham relações sexuais e até chegavam a falar com os vizinhos, e depois voltavam a dormir até o amanhecer.

O historiador Craig Koslofsky, em seu livro *“Evening’s Empire”*, tem uma explicação para como nossa relação com a noite se modificou nos últimos séculos. Antes do século XVII, as associações feitas com a noite *“não eram boas”*, a noite era um período ocupado por criminosos, prostitutas e bêbados. *“Mesmo os ricos, que podiam pagar pela luz das velas, tinham coisas melhores nas quais gastar o dinheiro. Não havia prestígio ou valor social associados à noite”*. Isso começou a mudar na época da Reforma e da Contrarreforma, no século XVI, quando protestantes e católicos começaram a participar de cerimônias noturnas. Esta tendência se espalhou pela esfera social, mas apenas para aqueles que tinham dinheiro para pagar pelas velas.

Em 1667, Paris se transformou na primeira cidade do mundo a ter luzes nas ruas. Lille ganhou sua iluminação com velas no mesmo ano e Amsterdã dois anos depois. Londres ganhou suas luzes em 1684 e, até o final daquele século, mais de 50 grandes cidades da Europa já contavam com iluminação noturna. A noite virou moda e passar estas horas na cama começou a ser visto como perda de tempo. Para Ekirch, a Revolução Industrial intensificou ainda mais este processo. Um livro

médico de 1829 pede que os pais obriguem suas crianças a não seguirem o padrão do primeiro e segundo períodos de sono, por exemplo.

A maioria das pessoas parece ter se adaptado ao padrão de oito horas ininterruptas para dormir, mas Ekirch acredita que muitos distúrbios do sono atuais podem ter suas raízes na preferência natural do corpo humano por um sono dividido em dois períodos. Muitas pessoas acordam no meio da noite e ficam angustiadas, mas isso seria apenas uma reação biológica. *“Na maior parte da evolução nós dormimos de uma certa forma. Acordar durante a noite é parte da fisiologia normal humana”*, comenta o psicólogo do sono Gregg Jacobs. Para Jacobs, a ideia de que precisamos dormir em um único período pode ser prejudicial à saúde se a pessoa ao acordar durante a noite se sentir ansiosa e culpada, por exemplo.

Quando meu sono está conturbado, geralmente isso delata um desequilíbrio. Algo está pedindo atenção, seja um hábito, um sentimento ou uma situação. Com o tempo desenvolvi estratégias e métodos para lidar com esse estado de descontrole, mas nem sempre é possível acalmar o coração, e nem sempre existe uma “causa” direta ou uma situação para minha insônia. De qualquer modo, esta pesquisa não se detém sobre as razões da minha insônia, mas sobre a força poética dos eventos cotidianos da existência.

Encontrei uma figura interessante que dialoga com nosso universo em questão, Emil Cioran. Ele nasceu no condado de Sibiu, na Romênia do século passado, e era um filósofo-poeta que confrontava os costumes do desespero e considerava a existência mais um inconveniente do que uma maravilha. Pertencia a uma pequena família de nobres da Transilvânia, tinha uma admiração profunda pela mãe, e era insone. Ele dizia que, ainda no início da juventude, ficou sem dormir durante dez anos.

Nas noites de insônia, caminhava pelas ruas desertas da sua cidade e visitava as praças medievais, os becos e os cemitérios até o amanhecer. Em uma certa manhã, ao retornar para casa e atirar-se sobre um sofá, esbravejando sobre não aguentar mais viver, sua mãe se virou severamente para ele e lhe disse: *“Se eu soubesse que você teria nascido assim eu teria lhe abortado”*. Cioran conta que naquele momento sua mãe salvou sua vida. A frase foi tão impactante e inesperada que fez ele perceber que ele próprio era fruto do acaso, e que ele não precisava se

levar tão a sério.

Queria semear a Dúvida até nas entranhas do globo, impregnar com ela toda a matéria, fazê-la reinar onde o espírito jamais penetrou e, antes de alcançar a medula dos seres vivos, sacudir a quietude das pedras, introduzir nelas a insegurança e os defeitos do coração. Arquiteto, teria construído um templo à Ruína; predicador, revelado a farsa da oração; rei, hasteado a bandeira da rebelião. Eu teria estimulado em toda parte a infidelidade a si mesmo, impedindo multidões de corromperem-se no podredouro das certezas. (CIORAN, 2001)

O palco está montado e os personagens estão a postos, seres antigos vieram nos fazer companhia. O silêncio indica que o espetáculo vai começar e no palco vemos um ator sentado em um sofá, tocando uma sineta, iluminado apenas por um pequeno abajur. As pessoas se ajeitam nas cadeiras e desligam seus celulares. Vai começar.



Figura 11: Registro fotográfico do processo. Foto de Gabrihel Oliveira.

## SEGUNDA PARTE

### PROCESSO CRIATIVO

#### 2.1. Do caos nascem as estrelas<sup>12</sup>

A intenção inicial, quando esta pesquisa era apenas um projeto cheio de vontades, era um trabalho mais solitário, no qual eu realizaria a criação dramaturgica, atuação e direção. Casiraghi e eu atuamos no meso grupo, a *Ato cia.Cênica*, cia que fundamos em 2011 em parceria com outros artistas do curso de Arte Dramática da UFRGS, do qual fazíamos parte na época. Por sugestão de uma amiga conversamos sobre a possibilidade de integrar a parte prática das nossas pesquisas de mestrado. Ele aceitou na hora e na mesma semana já marcamos um encontro para um primeiro ensaio. Este ocorreu no dia 26 de julho de 2016, na sala 503 da Usina do Gasômetro, um dos espaços culturais mais importantes de Porto Alegre, atualmente fechado para reforma. A sala havia sido emprestada pelos colegas da *Cia Rústica*, um dos núcleos teatrais mais atuantes da cidade, residentes do espaço na época. Marcamos o ensaio para o início da tarde, momento no qual pegamos o elevador cheios de equipamentos e sacolas e, assim, entramos no espaço da experimentação pela primeira vez. Nas mochilas trazíamos roupas de ensaio, uma saia comprida, uma máscara realista de látex, equipamentos de vídeo, duas câmeras filmadoras, um microfone, alguns baralhos de tarô, um projetor e muitos cabos.

Conversamos primeiro sobre a pesquisa de cada um. A minha, utilizar as cartas para criar cenas a dele, utilizar tecnologia na cena para criar variações de percepção no espectador. Na primeira metade do ensaio conversamos muito e apresentamos um para o outro algumas referências com as quais trabalhávamos. Ele trouxe filmes e vídeos de espetáculos e contou suas ideias e desejos de cena, como um dia colocar no palco um ator jogando *videogame* com alguém da plateia.

---

<sup>12</sup> Título que ouvi durante o processo de criação do espetáculo Natalício Cavalo, da *Cia Rústica de Teatro*, com direção de Patrícia Fagundes, nome de um possível espetáculo da Cia que ficou na minha memória pela força poética e referência direta a Nietzsche.

Eu falei sobre as cartas e quais delas poderiam trazer imagens e sentidos interessantes para compor uma ideia de solo, e apresentei a proposta de um homem que deixou de dormir para criar nossa figura cênica. Também levei vídeos do Jodorowsky e alguns objetos cênicos e contei sobre a minha vontade de experimentar uma cena com o *giro sufi*, destacando a possibilidade de aproximação com uma carta específica, a *Roda da Fortuna*. Com essas referências e elementos iniciamos o primeiro ensaio.

Coloquei uma roupa confortável e o diretor começou a ligar os equipamentos. Deitei no chão para me alongar, respirar profundamente e focar no processo que estávamos começando. Era a primeira vez que me colocava nessa situação de criação, na posição do ator solitário, no abismo desconhecido do chão de madeira do palco. Liguei uma música enquanto Casiraghi instalava duas câmeras, uma de frente para o espaço cênico e a outra no teto da sala. Decidimos em seguida investigar a prática do giro com o registro audiovisual ao vivo realizado pela câmera sobre a cena. O giro seria realizado no centro da sala. Sobre meu corpo, a saia e a parede, se projetaria a imagem captada pela câmera superior.

Vesti então apenas a saia, ficando sem camisa e descalço. O ensaio estava sendo filmado, então poderíamos mais tarde assistir com calma o que estávamos fazendo. Coloquei uma trilha de músicas árabes que já tinha usado em práticas meditativas com o giro, que ajudam a estimular o ritmo e a cadência, e me preparei para começar. No centro da sala, me paro de frente para o diretor, câmera e projetor, e fecho os olhos. Coloco as mãos sobre o peito e sinto a batida do meu coração, meus pensamentos incessantes, meus desejos e medos. Sinto o ritmo da música e abro os olhos lentamente, enquanto abro também os braços, mão direita com a palma voltada para cima, mão esquerda virada para baixo. A perna esquerda permanece tocando o chão, e a direita inicia o giro, com pequenos passos no sentido anti-horário. Com o tempo o giro ganha velocidade e a saia começa a se movimentar, desenhando um círculo ao redor do meu corpo, ajudando no equilíbrio ao mesmo tempo em que cria uma figura. Os olhos permanecem sempre abertos.

No momento em que começo a girar, sinto uma necessidade imensa de estar presente. O risco da queda atrai toda a atenção dos sentidos, que brigam em conflito pela nova situação de aparente descontrole. As mãos e os braços abertos ajudam a manter o eixo pelas extremidades horizontais, e o vetor terra-céu é realizado pela coluna vertebral, que conecta as extremidades verticais, atraindo todas as forças

para o centro do corpo. O abdômen, centro de força, se ativa quase instantaneamente, e a consciência se multiplica e desloca-se rapidamente para cada ponto em movimento. Se não fosse o olhar, que mantenho firmemente na linha do horizonte, eu cairia. A vontade de olhar para baixo para “ajeitar” alguma coisa, ou assistir o giro da saia, ou focar sobre algum ponto da sala é grande, e basta uma fração de segundo com o olhar fixo sobre algo para ameaçar o equilíbrio. Se não nos fixamos em nada enquanto giramos, seja um pensamento ou um ponto físico, não nos permitimos cair, pois ativamos a consciência corporal primitiva que nos mantém em pé, apesar de estarmos em um estado alterado que passa a expandir os limites da percepção.

Passados os primeiros minutos, a vontade de girar cada vez mais rápido aumenta. O perigo de cair se distancia e o prazer passa a tomar conta do meu corpo, numa alegria quase infantil entre sentir o suor escorrendo e o vento acariciando a pele. Sinto um estado forte de presença e de potência. O giro parece acordar tudo que está adormecido sobre a pele. Com o tempo passo a experimentar novas posições com as mãos e os braços. A cabeça eu não posso inclinar nem um centímetro porque altera instantaneamente meu equilíbrio, e quase caio só de experimentar inclinar um pouco, mas em compensação as mãos e os braços me dão a liberdade de experimentar formas, ao mesmo tempo em que são empurrados para longe do meu corpo pela rotação ininterrupta. Brinco com essas forças, sinto prazer, me sinto vivo, penso na rotação da Terra, eterno movimento que não percebemos. Sou parte do movimento do mundo, do movimento das águas, do movimento dos astros. A respiração se torna intensa, oxigenando meu corpo e provocando desejos vocais. Sinto vontade de emitir sons, gritos, que parecem se relacionar com a intensidade do movimento. Grito. Experimento algumas sonoridades, vocalizo vogais, sons de animais, e vou pintando a sala com palavras onomatopeicas.

Enquanto isso, Casiraghi experimenta maneiras de filmar e projetar. Em certo momento me pede para experimentar um texto ou um poema. Lembro-me de um texto do Heiner Müller que tenho na memória e começo a falar. Casiraghi retira a música e começo a falar suavemente, tentando realizar intenções na cadência vocal. Sinto que é difícil controlar a respiração para falar cenicamente e girar ao mesmo tempo. Ele me pede então para falar outras vezes, sem tentar intenções, e sim deixar o texto se integrar ao movimento. Falo outra vez, agora com mais intensidade, mais volume. As palavras voam para todas as direções da sala, o suor

aumenta, a autocrítica aparece, me sinto um pouco falso, não consigo desligar a vontade de interpretar alguma coisa, intencionar alguma coisa. Continuamos um pouco mais sem palavras e ele me diz que posso parar de girar quando eu sentir vontade. Diminuo o ritmo e vou parando devagar. O giro externo vai diminuindo, mas internamente sinto que tudo continua girando. Paro de girar lentamente, e depois, me deito de braços abertos com o peito encostado no chão. Sinto minha respiração ofegante e meu coração acelerado, ao mesmo tempo em que estou abraçando o planeta inteiro. Fecho os olhos, sinto meu corpo eletrizado, os pés sensíveis, a perna esquerda tensionada, o ventre entregue, o sangue circulando rápido como os rios que deságuam no mar em dias de chuva, o suor descendo em direção ao chão de madeira.

Quando abro os olhos, a sensação é de vitalidade. Há um pouco de tontura pois fazia muito tempo que eu não girava, e percebo meu corpo querendo se expandir em todas as direções. Conversamos sobre as sensações de cada um, nossos olhares sobre a realização e a recepção. Ele comenta que acha a prática e o efeito muito interessante, que quer continuar pesquisando o giro como cena. Explico meu desejo da cena estar relacionada com a carta da Roda da Fortuna, que é a carta do eterno retorno, a roda do destino que gira em relação àquilo que cultivamos, e que o giro representa uma espécie de geometria sagrada, movimento primordial do mundo, como o *ouroboros*, a serpente que engole a própria cauda, trazida por diversas culturas antigas. Comentei que poderia ser uma cena de prólogo, que apresenta nossa figura em um espaço de transição, ao mesmo tempo em que o mesmo acontece comigo como ator, pois mudo de estado corporal. Concordamos que poderia vir a ser uma cena inicial ou final.

O diretor comenta que teve algumas ideias que queria experimentar, pois a imagem captada ao vivo parece difícil de ser perseguida para projetar sempre no mesmo ponto, o que torna o palco um pouco “sujo”. Comento que queria experimentar elementos da natureza sobre a cena do giro, água, fogo, lava, estrelas, e decidimos trazer isso no próximo ensaio. Sobre o momento do texto junto com o giro tivemos impressões semelhantes. Parece que falar naquele momento gerou uma perda de potência, como se a voz não alcançasse onde o corpo estava chegando. Decidimos continuar experimentando textos durante o giro e também testar outras cenas com o mesmo texto, porém em outro momento.

Depois assistimos à gravação do que experimentamos, comentando ideias e

possibilidades. No campo das ideias nos percebemos muito férteis juntos, o que foi quase uma surpresa, pois era a primeira vez que criávamos sozinhos. Compramos a ideia um do outro com facilidade, creio que devido a sentirmos uma necessidade mútua de colaboração, logo o que um sugere é facilmente aceito pelo outro. Viajamos bastante em nossas conversas, falamos sobre fazer vídeos dentro da água, na cachoeira, no centro da cidade, talvez cada um inspirado em uma carta diferente, para ir aumentando nosso repertório e explorando nossas temáticas de pesquisa. Sentimos o início de algo novo e o desejo de algo interessante, pois gostamos do caminho que queríamos percorrer. Despedimo-nos com a cabeça fervilhando possibilidades.



Figura 12: A Morte, Tarô de Marselha. Arcano 13

## 2.2 Pedra que rola não cria limo

Passado duas semanas começamos a ensaiar sala 1 do Departamento de Arte Dramática da UFRGS duas noites por semana. Para tal, criamos uma rotina de ensaios. Na primeira hora eu me aquecia, alongava e trabalhava a voz, enquanto Casiraghi ia ligando todo o equipamento, conectando cabos e preparando o espaço cênico. Em seguida, quase sempre iniciávamos com a prática do giro para criar um estado de transição e presença no ensaio. Algumas vezes também utilizávamos danças e exercícios de Yoga para iniciar os ensaios, como a prática da Saudação ao Sol. A essa altura já havíamos estabelecido juntos alguns pontos da dramaturgia para encaminhar nossas criações. Esse homem solitário e insone poderia ser um artista, um fotógrafo ou cineasta que passa por um período confuso. A partir do momento em que ele deixa de dormir, passa a registrar a si mesmo em vídeo, tentando compreender o que está acontecendo. Essa ideia permitiu construir a ponte entre as linguagens de pesquisa de cada um, justificando de alguma maneira a presença da tecnologia nesse cenário, permitindo criar duplos do personagem e do ator.

Continuamos investigando a cena do giro, agora sobre uma música eletrônica, projetando sobre minha figura inúmeras imagens e vídeos pré-gravados. Incorporamos ao espaço cênico um sofá que estava em uma das salas do Departamento e isso modificou o espaço cênico, agora reduzido, o que fazia com que eu me concentrasse cada vez mais em me movimentar o mínimo possível além do ponto determinado, embora isso não fosse uma tarefa fácil. Em dado momento retiramos os textos durante essa cena pois, como ator, eu não sentia que conseguia encontrar a potência vocal em que o corpo se encontrava, implicando em uma desconexão. Agora as projeções acompanhavam a intenção desnorteadora do movimento, projetando sobre o palco espirais, fractais e cores psicodélicas também em movimento elíptico.

Em certo ponto dos ensaios passou-se a perceber que do ritual meditativo alcançávamos uma cena onírica, porque de alguma maneira esse momento apresentava uma metáfora do personagem em sua mente descontrolada, impossibilitado de descansar. É como se o giro apresentasse o personagem

“girando” na cama. Sentindo uma necessidade pessoal de treinamento físico, pois estava apenas dando aula e sendo aluno do mestrado, sem estar participando em outros processos criativos como ator, voltei a correr como parte do treinamento nas noites que não ensaiávamos. Isso aumentou meu fôlego e minha resistência, permitindo que eu transitasse melhor entre um momento e outro. Correr é um exercício exigente que permite boas experiências para minha prática de ator, pois ativa fortemente o centro de força do corpo, a resistência e o impacto sobre o chão. Também sinto, através dos hormônios liberados no sangue, uma maior sensação de consciência corporal e disponibilidade física, inclusive vocal.

Casiraghi me emprestou um livro sobre uma personagem insone, que passamos a utilizar como referência. O livro *Sono*, de Murakami, passou a nos interessar bastante e experimentamos maneiras de transmitir essa atmosfera misteriosa e existencialista trazida pela personagem. Em um primeiro momento, selecionamos alguns trechos que nos interessavam e ficamos com duas partes para experimentar em uma cena com texto: uma em que ela apresenta sua condição insólita e outra em que ela descreve uma cena de terror noturno. Dividida em duas partes, no primeiro momento da cena eu falo em primeira pessoa e me aproprio das palavras do personagem como se fossem minhas, somando outros textos que foram surgindo nos ensaios. Como personagem, apresento essa situação sentado no sofá, dizendo palavras que escrevi a partir do livro, que funde a ficção com relato pessoal. Vou experimentando novas palavras a cada ensaio, novos trechos e novas intenções, misturando frases e autores até encontrar algo sonoro e pertinente.

Em uma outra cena, volto a sentar no sofá e ligo a câmera. O que a câmera filma é projetado em toda a parede atrás de mim, e meu diálogo tecnológico me multiplica e devora. Fomos experimentando diversas posições para a câmera e o projetor, e de acordo com o ângulo dos mesmos pudemos multiplicar o número de vezes que a imagem filmada aparece no fundo do palco. Como ator solitário, tenho pela primeira vez a companhia de um elemento de jogo, mesmo que através da frieza tecnológica, mas que me permite jogar com um novo elemento, meu duplo e como ele é visto, pois posso olhar para o centro da câmera, o que dá a ilusão que olho para o olho do espectador através da parede, ou que posso olhar para outros pontos e gerar outras impressões, criando diferentes intenções entre a figura viva e o duplo projetado. Colocamos essa cena logo depois da cena do giro.

Ampliados pela imagem digital, criamos uma sequência de movimentos

comigo sentado na qual troco de roupa, visto uma bermuda, uma camiseta e um tênis, bebo um pouco de água, como uma maçã e preparo o equipamento para começar a “agir” para a câmera. Filmo a mim mesmo de diferentes ângulos, movo os músculos do rosto, faço caretas, movimento a máscara facial em busca de algo que possa fazer sentido. Depois pego o livro e mostro para a câmera, mostro sua capa, aproximo-o da lente, abro-o e começo a ler. Essa partitura que criamos, a sequência de troca de roupas e ações concretas como comer e tomar água, vão me fazendo voltar a atenção para o corpo físico mais rapidamente, me acalmando e dando tempo para descansar um pouco depois do caleidoscópio que estava na cena anterior. Respiro profundamente, cumprimento a câmera como se estivesse sendo assistido e começo a ler uma página do livro. Das primeiras vezes parecia que não era possível focar os olhos em palavras tão pequenas depois de ver tudo de ângulos tão ampliados como durante o giro, mas com o tempo fui me acostumando com as palavras que estavam ali e elas foram tomando conta de uma história que aos poucos ganhava forma. Ler apresenta um estado diferente de estar em cena com um texto decorado, a palavra impressa nas mãos confere outro tipo de atitude e atmosfera um pouco menos solene, ao que me parece, onde o erro é mais aceitável e natural, porém a tontura depois da última cena deixava essa possibilidade de erro ainda mais evidente. É comum que eu tropece em algumas palavras nesse momento devido à intensidade do fluxo de pensamento que ainda me acomete.

Essa cena teve uma inspiração na carta *O Mago*, do Tarô de Marselha, uma figura que manipula os elementos da natureza para criar ilusões. Manipulando câmeras, imagens e palavras, pensamos nessa figura que faz uma alquimia com os elementos como a própria metáfora do ator ou do personagem. Também fomos testando outros momentos nessa intenção de “confissão” para a câmera. O diretor me pediu, como tarefa de casa, para trazer uma história pessoal que dialogasse com essa atmosfera que buscávamos, uma “apresentação” das circunstâncias ou motivos que poderiam fazer uma pessoa parar de dormir. Busquei nos meus diários de ensaio que vinha fazendo e lá havia anotado alguns sonhos que tive durante esse período inicial dos ensaios. Transformei algumas partes em um novo texto que passamos a utilizar nos ensaios. Esse texto foi trabalhado na presença de um microfone. Gravamos trechos, utilizamos multiplicações das vozes como se houvessem outras pessoas falando, e experimentamos algo que Casiraghi trouxe como proposta: falar o texto ao contrário e gravar, depois invertendo

automaticamente pelo computador a voz e revelando o que se escondia naquelas sonoridades estranhas e incompreensíveis.

Primeiro gravamos minha voz e invertemos algumas frases. Depois, eu escutava e decorava essas frases invertidas. Criamos várias frases assim e depois gravávamos esse resultado e voltávamos a inverter pelo computador. A intenção era revelar outra vez o que se escondia ali no meio, mas a sonoridade exata das letras invertidas foi muito difícil de captar, então sempre que invertíamos o áudio não conseguíamos o efeito de deixar a frase final totalmente compreensiva. Acabamos tendo que deixar essa ideia de lado e decidimos que talvez posteriormente criássemos um vídeo com ela.

A cena acabou ficando assim: sentado no sofá, com o microfone e a câmera ligados, relato um sonho que tive uma noite em que estava na casa dos meus pais. O sonho é real mas o relato é fictício, pois mistura memória onírica e poesia. O microfone me permite brincar com as intenções e volumes, posso realizar sussurros e sonoplastias, usar um tom de voz mais grave sem me preocupar com a projeção vocal, assim como estender as palavras com um esforço físico pequeno. Ensaíamos também fazer essa cena sem a câmera, olhando para os olhos da plateia, como que contando a intimidade a um estranho.

Sem a reação de alguém além do diretor, nos deparamos também com pouco retorno daquilo que estávamos fazendo. Geralmente uma sala de ensaio tem mais de uma pessoa que assiste, sejam colegas de cena ou da equipe, porém estávamos há meses sem a opinião de outra pessoa a não ser nós mesmos. Aqui estávamos os dois sem ter a menor noção de como outras pessoas poderiam reagir aos nossos impulsos de criação. Essa e todas as cenas que criamos, que envolviam o olhar do espectador, passaram a ganharem muito mais força quando começamos a realizar as primeiras mostras de processo.

Também nesse período, Casiraghi já havia trazido o elemento que despertava nele a maior alegria de experimentar em cena, o *videogame*. Concordamos em criar uma cena com um jogo de luta, *Mortal Kombat*, em que eu convidaria alguém da plateia para jogar/lutar comigo. Para isso passamos a conectar o aparelho no projetor e transformamos a parede em uma grande tela de jogo, como se estivéssemos em uma sala de cinema. Apesar do elemento do *videogame* me parecer antagônico com um palco, por ser uma atividade pessoal e restrita, comprei o desejo do diretor e passamos a explorar possibilidades de cena. Nos ensaios era

ele quem fazia a cena comigo, e já pudemos perceber ali elementos cênicos que nos interessavam. Ao convidar alguém da plateia para jogar comigo abra-se alguma comunicação direta com um espectador, criando-se também um vínculo e a possibilidade para o diálogo, tornando-o agente da cena e colega.

O diretor apresentou o desejo de fazer uma cena depois disso em que eu me caracterizaria como uma das personagens do jogo, uma princesa guerreira de 10.000 anos de idade que manipula leques de metal e foi usurpada do trono pelo padrasto: a Kitana. Só de falar sobre essa vontade ele ria estrondosamente nos ensaios, especialmente pelo fato da personagem ser uma mulher extremamente sensual. Não conseguimos um figurino parecido com a personagem nem uma bota de cano alto tamanho 43 para criar esse momento de modo.

A cena com o *videogame* acabou abrindo espaço para outro tipo de relação com o texto e o espectador, e já que passo a conversar com alguém específico da plateia, como uma necessidade da cena, ganho um confidente e um parceiro, como ocorrido em um ensaio, onde relatei uma experiência pessoal para o diretor e ele resolveu colocar esse relato como parte da cena.

Resolvemos colocar nessa cena um relato de algo que aconteceu comigo, uma história erótica ligada à adolescência e ao *videogame*, história que o diretor adora e me convenceu a usar. Confesso que às vezes modifico alguns nomes e detalhes do relato por causa da vergonha, dependendo de quem está assistindo. Na cena, uma história leva a outra e um elemento se conecta com outro de maneira inesperada, o que lembra a carta do *Diabo*, a qual apresenta uma figura mítica composta de diversas partes, humanas e animais, representando o desejo, o instinto, a sexualidade e a criatividade.

A essa altura não tínhamos a menor ideia se tudo isso poderia funcionar quando apresentado de maneira contínua, nossas cenas eram todas fragmentadas e recortadas, mas estávamos curiosos e resolvemos arriscar. Nesse momento nossos ensaios estavam começando a ficar repetitivos e sentimos a necessidade de variar nosso processo de criação. Depois de semanas seguidas nas quais não conseguimos criar nada novo resolvemos que deveríamos investir em algumas cenas audiovisuais e ver se isso ajudaria na linguagem e no processo.

## 2.3 Dançando no Escuro

Desde o início falávamos sobre um dia sair da cidade para gravar cenas que queríamos colocar no trabalho. Resolvemos ir à praia gravar duas cenas que explorassem o elemento água, uma no mar e outra na piscina. Estávamos no mês de outubro de 2016 mas ainda fazia bastante frio, e nos preparamos para gravar à noite. A referência para essa cena era a carta do *Eremita*, uma figura que parte em busca da verdade pelo mundo, mas encontra o caminho e a luz dentro de si mesmo, e nos preparamos para gravar de madrugada na beira da praia. Depois da janta começamos a preparar todo o material, tendo a ajuda de um colega que havia vindo conosco, Rodolfo Ruscheinsky, ator e cineasta que convivemos e trabalhamos a partir do Departamento de Arte Dramática, que nos auxiliou com o trabalho de luz e câmera.

Sabendo do frio que nos esperava, levei no bolso um cantil com whisky, que foi de grande ajuda nas longas horas da madrugada. Vestindo uma calça escura e uma jaqueta de couro, filmamos o personagem caminhando em direção ao mar, andando devagar na praia deserta. A praia estava realmente deserta, nenhum som além do quebrar das ondas e dos gritos de “Corta!” do diretor. Chegando perto do mar, começo a procurar alguma coisa na água com uma lanterna. A maresia da noite confere à luz da lanterna um tom intenso, parecendo um farol potente sobre o vento. Nessa busca percebo algo perto de mim, um ser que aparece do meu lado. É o “duplo” do personagem, o mesmo ator vestindo agora uma máscara de látex realista, que aparece perto dele e o encara nos olhos. Personagem e duplo se encontram, se estranham e se reconhecem. Em seguida volto meu olhar para o mar e para a luz que projeto à minha frente. Encaro o mar e vou subindo a lanterna, iluminando o céu até atingir com a luz meu próprio rosto. A câmera filma um plano fechado sobre mim e no momento em que a luz atinge a pele, esta deixa a imagem da câmera tão saturada que tudo fica desfocado e absolutamente branco.

Já era tarde, voltamos rápido para a casa e fomos para a piscina fazer uma cena dentro da água, com uma câmera *GoPro*. Apesar do frio intenso, tanto dentro da água como fora dela, foi divertido filmar diversas quedas e mergulhos na piscina, danças e posições dentro da água. A adrenalina de gravar de noite e a intenção de um material alternativo para dialogar com as cenas foram maiores que o frio, pelo

menos até certo ponto, já que depois tivemos que sair correndo e tomar um banho quente. Já tarde da madrugada, quando fomos conferir o material registrado tomando um chá quente, percebemos que a câmera *GoPro* não havia registrado nada dentro d'água, nenhuma imagem sequer da nossa poesia e desespero noturno. Tivemos que aceitar, apesar da crueldade do destino, que só tínhamos em nossas mãos as imagens que gravamos na praia.

De volta para Porto Alegre, combinamos realizar uma apresentação do nosso material para os alunos do Casiraghi na disciplina de Seminário de Pesquisa em Andamento, com orientação da professora, Marta Isaacson, o que nos motivou bastante, pois não tínhamos a menor ideia de como as pessoas reagiriam ao material que estávamos criando, e já estávamos um pouco desanimados sem nenhum retorno nos ensaios além do nosso próprio. Então pensamos que fosse uma boa hora pra fazer uma mostra. É difícil ensaiar sozinho ou só com uma pessoa, e eu estava muito inseguro, cheguei a sonhar que desistia da apresentação, que não lembrava de nada que estávamos fazendo, que não estávamos preparados, ficava paralisado em cena. Mas, apesar da insegurança, marcamos uma data para o dia 03 dezembro de 2016 e apresentamos para mais ou menos 30 pessoas.

Eu não me sentia pronto para apresentar. Na semana que havíamos marcado tive um sonho em que desistia de fazer a mostra. Não estava seguro como ator e, por ter criado também o texto e a concepção das cenas, estava ainda mais preocupado do que eu esperava. Combinamos então um roteiro com algumas cenas que iríamos mostrar e apresentamos no mesmo lugar que estávamos ensaiando, na Sala 1. Começamos comigo parado, vestindo a saia, sentado na poltrona. Na mão direita seguro uma sineta, que toco enquanto o público entra. Estou em uma espécie de transe, com o olhar fixo, como se estivesse assistindo uma televisão imaginária. O sino não para de tocar até a última pessoa da plateia estar sentada, uma alusão que faço com os rituais de algumas religiões de incorporação, nos quais enquanto uma “entidade” estiver presente no lugar, o sino deve continuar tocando, conferindo um aspecto quase hipnótico devido à repetição constante. A partir do toque da sineta nossa mostra inicia-se e o nervosismo e o medo vão perdendo a força, pois é preciso seguir em frente, sempre em frente.

Nossa sequência segue como planejada nos primeiros 15 minutos. Quando vamos ligar a câmera para determinada cena, o visor do aparelho avisa que está sem bateria e simplesmente desliga. Ela havia ficado ligada pela manhã e na hora

da apresentação estava descarregada. Sou obrigado a falar com o diretor durante a apresentação, e ele diz que não teríamos como usar essa câmera, pois ela não carregaria a tempo. Ele fala que temos outra câmera ali, uma câmera infravermelha que usamos em outro momento, que poderia ser usada para filmar, mas que não caberia no tripé. Uma colega que estava na plateia prontamente se ofereceu para ajudar e levantou-se, passando a segurar a câmera, procurando rapidamente um bom ângulo para continuar a cena.

Este imprevisto inesperado gerou uma energia de jogo muito rapidamente, e a plateia comprou muito a participação da colega, que ia mudando o ângulo da câmera, criando planos mais fechados e mais abertos enquanto eu voltava a realizar a leitura prevista no primeiro momento. Um clima relaxado e mais cotidiano se fez presente, inicialmente a partir de um erro, e depois pela maneira como lidamos com os fatos. Agradecemos no final da cena, ela foi aplaudida, e continuamos.

Na sequência realizamos a cena do jogo de *videogame*. Para minha surpresa, a maioria dos espectadores demonstrou grande interesse em jogar comigo quando foram convidados. Nessa hora estou conversando diretamente com eles e, enquanto vou explicando algumas coisas, vou preparando o jogo. Entrego um dos controles para um dos espectadores e iniciamos uma partida. Eu havia treinado para esse momento, tanto em casa como nos ensaios, e a intenção era que a personagem que eu escolhesse, a Kitana, ganhasse de qualquer oponente, pois eu jogo bem com ela. Acontece que a luta estava bastante acirrada e, de modo surpreendente, perdi para o meu adversário. A plateia fica empolgada com a vitória do amigo. Todos comemoram menos eu, contudo, aceito as regras e me divirto com elas no momento, meu oponente era visivelmente um jogador assíduo.

Mostrar parte do nosso material nos permitiu analisar pela primeira vez a reação de espectadores ao nosso objeto de pesquisa. Após a apresentação, tivemos uma conversa e ouvimos apontamentos muito válidos e bem-vindos. Uma colega elogia minha improvisação e performance em alguns momentos, outro colega sugere mais atenção à dramaturgia, outra uma inversão da cena à italiana. Ouvimos e anotamos tudo, queremos saber o que as pessoas pensam, como reagiram. Alguns comentam terem ficado tontos assistindo a cena do giro, e perguntam como eu não caio no meio da cena. Vários manifestaram o medo da possibilidade de eu realmente cair em diversos momentos. Uma colega, ainda, a mesma que ajudou a filmar a cena da leitura, comenta que gostaria de assistir o espetáculo de

madrugada. Acho essa ideia maravilhosa.

Fazer a mostra foi uma grande e positiva surpresa. Sabemos das arestas mais frágeis do nosso material como, por exemplo, uma desconexão entre as cenas e uma dramaturgia confusa, mas ouvir elogios e incentivos foi muito importante naquele momento, pois ambos passávamos por momentos difíceis em nossas vidas pessoais, e ter algumas sensações de prazer no processo de criação e nas mostras de processo consolidou nossa parceria criativa. Agora tínhamos um pequeno material para mostrar, nosso *Insônia – in Process*.

Já em 2017 fizemos uma outra mostra dentro da disciplina Discursos e Práticas de Criação Cênica, com a professora Patrícia Fagundes. Realizamos a mesma apresentação de dezembro, com algumas variações de cenas. Como a UFRGS havia entrado em greve no ano anterior, tivemos que recuperar algumas aulas no verão, então apresentamos o *in Process* nos últimos dias de janeiro para os colegas da disciplina e a professora. Apesar do calor intenso, nos sentimos incentivados por apresentar nossa pesquisa.

## **2.4 Não sei porque mas espero**

O desafio de estar em cena sozinho foi se estendendo para além do palco e da sala de ensaio no segundo ano do mestrado. Estar em um trabalho no qual tenho uma tarefa dupla de criação, tanto no trabalho de ator como na dramaturgia, trouxe à tona diversas crises pessoais. Ao mesmo tempo em que eu propunha criar um solo, estava entrando na maior crise que já tive com a profissão de ator. Maior contradição parecia impossível: no momento que me sentia mais desestimulado e sem nenhuma certeza se queria seguir o ofício que havia escolhido, eu estava propondo criar um monólogo. Nos primeiros anos como ator tive muitas oportunidades de trabalho, podendo participar de diversos espetáculos, e alguns deles me permitiram independência financeira por alguns anos. Essa realidade foi mudando com o tempo, os trabalhos de ator passaram a ficar mais escassos e rapidamente senti a necessidade de investir também em outra profissão.

No início do mestrado já havia uma mistura de saudade e desencanto de

estar em cena. Quase não estava trabalhando como ator na época estava vivia uma crise profissional. Condições se misturavam, fazer um espetáculo sozinho poderia ser também uma estratégia financeira, pois o trabalho se torna mais barato de realizar e viajar. Quanto menor a equipe, menor os custos de produção, e não podendo pagar ninguém no momento em que me encontrava, foi surgindo a ideia do solo.

Uma aposta dúbia, eu estava no auge de um conflito de crenças, questionando que muitas vezes parecemos fazer arte para um grupo seletivo de iniciados, utilizando uma linguagem por vezes incapaz de comunicar questões que realmente são importantes mas, mesmo assim, sentindo a necessidade de continuar tentando. O público de teatro de Porto Alegre me parecia composto em grande parte por pessoas da própria classe teatral, pois temos uma dificuldade grande de levar outros públicos para as plateias locais. Claro que é importante apresentar para pessoas da classe artística, é mais do que necessário o olhar dos nossos pares, mas muitas vezes esquecemos – ou somos esquecidos – por aqueles que estão mais afastados dos cenários culturais. Os festivais de teatro no país também foram perdendo verbas e incentivos nos últimos anos, tornando os ingressos mais caros, como aconteceu com o Porto Alegre em Cena, por exemplo, o que dificultou o acesso aos menos privilegiados, diminuindo a quantidade de espetáculos de suas grades de programação e reduzindo equipes e oportunidades de trabalho.

É comum ver muitos atores jovens na cidade, mas atores mais velhos ainda em atividade são um pouco mais raros. É uma profissão difícil de manter, e muitas vezes conciliada com outras. Quando comecei a dar aulas encontrei uma estabilidade que há muito tempo não tinha como ator. O palco foi ficando mais distante e durante o mestrado quase me afastei totalmente dele. Não fosse a sala de ensaios e as eventuais mostras de processo eu poderia ter me afastado de vez. Comecei a pensar em desistir, experimentar outras coisas, meu castelo estava desmoronando, a profissão que eu estudava e praticava há 13 anos não pagava mais minhas contas.

Mas resistir não é só uma questão de opção, mas uma questão de necessidade. Toda minha vida adulta foi construída em torno do teatro, meu círculo social, afetivo e profissional. Enquanto isso, o país desmorona a olhos vistos, com a ascensão da direita e da bancada religiosa no congresso, e sentimos a censura voltar sorrateiramente para as salas de aula, a mídia e a arte. É cada vez mais

necessário criar, estarmos juntos, darmos as mãos. Existe um espaço de acolhimento que encontramos nos grupos e nos coletivos quando entramos em contato com o outro através do teatro, sentimento esse que muitos não estão acostumados a sentir. Todos aqueles que já lidaram com a rejeição sabem como é difícil manter a esperança quando o chão desmorona, mas sabemos que às vezes a esperança é tudo que nos resta. Apesar dos tempos sombrios da história do mundo, o teatro sempre esteve presente para nos ensinar sobre coragem, cooperação e resiliência. Seguiremos juntos, de uma maneira ou de outra.

Quando sentimos que estamos ameaçados como indivíduos e como classe artística, não estamos exagerando. Mas momentos difíceis também podem gerar grandes revoluções, quem sabe tudo isso nos torne mais fortes no futuro? Um dia descobriremos. Sabemos hoje que é preciso criar, quanto a isso não resta dúvida. Criar o mundo que queremos viver, criar a arte que queremos fazer. O preço da liberdade varia de acordo com o mercado da época, teremos que pagar para ver. Se parte de mim tem medo, ou cansaço ou desânimo, outra sabe que não existe opção diante da tragédia a não ser gritar, apesar do sangue na garganta. Nossa arte precisa continuar existindo, não porque é nossa, mas porque existir é o desejo de toda coisa viva.

## 2.5 Um grito no escuro

Em dois anos realizando esta pesquisa houve varias adaptações e mudanças ao longo do percurso. A primeira eu diria que ocorreu logo no início, quando decidimos colaborar na pesquisa um do outro. A partir daí elas se fundiram em alguns momentos, como na sala de ensaio e nas apresentações, tanto que às vezes é difícil até para nós mesmos sabermos se determinada referência partiu de uma ou de outra. Percebi que nossas ideias se adaptam aos cenários e contextos, e nem sempre estamos no controle dessas mudanças.

No período inicial da pesquisa ambos tínhamos mais tempo livre e nos encontrávamos com facilidade. No segundo ano passamos a nos ver muito menos, estávamos quase sem tempo em comum. Quando percebemos, estávamos nos encontrando apenas para as eventuais mostras de processo que realizávamos durante as disciplinas ou nas bancas, a minha da qualificação e a dele de defesa foram as últimas, nos dias 20 e 21 de dezembro de 2017.

Essas mostras de processo, a do Discursos e Práticas de Criação Cênica, a do Seminário de Pesquisa em Andamento e as duas da banca de qualificação da minha pesquisa, e a banca de defesa da de Casiraghi, permitiram que organizássemos todo nosso material cênico e brincássemos com sua ordem. Fomos realizando experimentações que resultaram num material de 30 minutos. Tivemos que descartar algumas das cenas que trabalhamos, ou deixá-las para outro momento devido à nossa falta de tempo e de recursos. O fluxo criativo que tivéramos no início havia diminuído, e estávamos desmotivados e ocupados com outros trabalhos. Casiraghi concluiu o curso realizando sua defesa no final de 2017, e depois disso passamos a nos ver cada vez menos. No ano seguinte comecei a dar aula em outra cidade e o tempo para os ensaios se tornava cada vez mais raro, nunca conseguíamos encontrar um horário em comum para retomar uma rotina de ensaios. Quando foi se aproximando a data da minha defesa, percebemos que fazia tempo que não ensaiávamos ou criávamos nada novo. Comecei a pensar na possibilidade de parar com a fase de criação e me debruçar sobre o material já criado. Assim sendo, teria tempo suficiente de rever e analisar todo o processo e me dedicar para finalizar a escrita da dissertação. Sou grato aos deuses do teatro pelo meu caminho ter se cruzado com o do Casiraghi, porque se eu tivesse que ter

realizado também a direção eu teria enlouquecido. Quase enlouqueci, confesso, é muito difícil terminar. Finalizar este processo é uma das coisas mais difíceis que fiz na vida. Em vários momentos estive completamente perdido e paralisado, pensando em jogar tudo para o alto, que eu não tinha capacidade de terminar ou não deveria estar aqui. Apesar dos meus problemas de baixa autoestima a vida segue rápido e temos que acompanhá-la se queremos fazer alguma coisa com ela. Tive que aceitar ter encerrado a pesquisa sem o espetáculo pronto e entender que isso não invalida esse processo de maneira alguma. Aceitar essa investigação como uma pesquisa que vai ao encontro de um experimento cênico, ao invés de um espetáculo foi parte fundamental da última etapa da pesquisa. Fracassos e acertos caminhando juntos. Seguimos.

Construir um castelo é demorado, buscando a analogia com o título do trabalho, e sobre ele sempre se pode construir mais torres e aposentos. Até aqui elaboramos seu alicerce, e é essa base que analisamos neste memorial. É esse material cênico experimental que descrevo em detalhes a partir daqui.

Vamos à Insônia.

## TERCEIRA PARTE

### CENAS – INSÔNIA

A seguir, apresento nosso roteiro. Organizo e analiso o material cênico das nossas mostras de processo, somando algumas cenas que foram desenvolvidas no último ano. Vou as descrevendo uma a uma e, ao final de cada descrição, comento como foi sua criação, a relação com as cartas do tarô e a minha perspectiva de ator no processo de ensaios e nas apresentações. O roteiro na íntegra se encontra nos Anexos deste memorial.

#### 3.1 Cena I

*Em cena vemos um homem sentado em uma poltrona, uma pequena mesa com um abajur e alguns objetos. Ele usa uma saia comprida e está sem camisa. A luz é fraca e ele já está lá quando o público entra. Depois que todos entraram, aos poucos surge um áudio com sons da cidade, sons de vento, televisores, sirenes, conversas de rua, freadas, latidos, batidas de coração, e o volume vai aumentando e os sons vão se misturando gerando um zumbido. Essa melodia caótica é substituída abruptamente pelo silêncio típico da madrugada, com pequenas exceções de sons distantes. A voz do ator surge em um áudio, enquanto ele permanece imóvel.*

*Voz em off:*

“ – Corre um rio de minha boca, corre um rio de minhas mãos.  
Dos meus olhos corre um rio.  
Francamente não sei como sobrevivi até agora.

Tudo se fabrica.  
O relógio regula o sol e o mar tem um motor que se desliga.  
Como um bailarino acreditava morar numa máquina.  
Caminhava de olhos fechados até que um dia cortou metade do rosto numa pedra.  
De fato, eu não sei dizer agora se eu estou acordado ou dormindo.  
Todo meu passado parece um sonho permanentemente perfurado por pesadelos.  
Coisas e pessoas não me cabem e sem cabimento me atravessam.  
Pessoas passam depressa demais entre meus poros.  
E vão.  
Eu tenho uma imagem presa na garganta.  
Ser gente me arranha.  
Acho que o ofício de ser gente me excessiva.  
Pessoas são pessoas o tempo todo demais.  
Ser humano é doer.  
Quantos sonhos engolimos antes de ir para a cama?”

*O homem levanta da poltrona e vai até o fundo da sala. Para de frente para o público e respira profundamente. Seu olhar é distante e pesado. Rispidamente uma luz forte e colorida entra sobre seu corpo e todo o espaço cênico através de uma projeção, acompanhado de uma música intensa e eletrônica. A luz começa a mudar de cor rapidamente e a música continua em ritmo frenético. O ator começa a fazer círculos no ar com seus braços devagar, e vai aumentando a velocidade com o tempo. À medida que a velocidade aumenta começamos a perceber que quando a luz muda de cor ela deixa uma espécie de impressão efêmera no nosso olhar, e parece que a quantidade de braços vai aumentando devido a essas “pegadas”, um efeito de aberração cromática causando uma espécie de rastro colorido por onde passam os braços.*

*Depois de outros movimentos e posições, caminha até o centro do palco e coloca as duas mãos sobre o peito, fecha os olhos, respira, e ao abrir os olhos abre também os braços e começa a girar sobre o próprio eixo. Em seguida a projeção*

*muda para a imagem de uma espiral em movimento sobre o corpo do ator. O movimento circular provoca o levantamento da saia que se relaciona com o desenho hipnótico da projeção. Esse momento dura um pouco mais de 5 minutos. Depois desse período o giro e a música param, e o ator deita no chão com o peito voltado para baixo de braços abertos.*

### **Comentários:**

A RODA DA FORTUNA, ou *Roda do Destino*, carta que inspirou essa cena, apresenta em seu centro um círculo, ou *mandala*, que nos recorda sobre o eterno movimento da vida, remetendo ao conceito de ciclo: o dia e a noite, vida e morte, as luas, as estações. Resume o sentido da eterna mutação, a fusão do passado com o presente e o futuro. Nietzsche faz uma referência interessante à Roda do Destino em *Assim Falou Zaratustra*: “Tudo se fraciona e de novo se une. A casa da vida se reergue eternamente. Tudo parte, tudo volta a se encontrar. O circuito da vida é eternamente verdadeiro para si mesmo. A vida se inicia em cada *Agora*. Ao redor de cada *aqui* gira a roda do *lá*. O centro está em todo lugar. O caminho da eternidade é sinuoso.” (Nietzsche, 2011)

Escolhemos essa cena para iniciar por acharmos que ela faz nossas pontes entre universos de pesquisa. O tecnológico e o analógico se sobrepõem para criar uma cena abstrata. Os dois momentos da cena, do ator imóvel com os sons da cidade e do texto, e depois do ator em contraste ao primeiro momento, girando freneticamente, são nossas primeiras figuras apresentadas à cena. Não temos interesse que tudo faça sentido, embora saibamos que este é uma necessidade humana e uma busca constante do nosso olhar. Podemos pensar que as cenas acontecem dentro ou fora da mente do nosso personagem, não importa. O real pode estar por vezes no discurso, mas especificamente o que evoca a realidade nessa cena é a possibilidade real de uma queda causada pelo desequilíbrio da repetição, estabelecendo uma atmosfera de risco.

Como ator, sinto o giro me levar para dentro como uma espécie de buraco dimensional. Ao propor movimentar as extremidades a passarem por todas as direções rodopiando, é necessário tornar o centro do corpo muito presente em todos

os aspectos, e por vezes chego a ter a impressão que nem estou me movendo. *É preciso estar atento e forte*, pois qualquer movimento desmedido pode causar o descontrole e eu poderia bater na câmera de vídeo, na poltrona, nos cabos que atravessam o palco, na parede ou até no público.

Quanto mais giro mais tenho vontade de girar. Como prática meditativa é interessante girar por períodos prolongados, mas para nossas experiências estéticas experimentamos algo em torno de cinco minutos. Depois de girar, a respiração não está mais no controle habitual, e as pernas não obedecem tanto como no início. Quando a música e as imagens param, me deito então com a barriga voltada para baixo, posição indicada para descansar depois da prática e evitar enjoos. Enquanto permaneço deitado, outra cena inicia com a projeção.



Figura 13: Registro fotográfico do espetáculo. Foto de Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.

### 3.2 Cena II

*Em cena um homem deitado de braços abertos voltados para baixo. Na parede do fundo do palco começam a ser projetadas imagens da palavra INSÔNIA escrita em vários idiomas. Uma música alta acompanha as imagens que parecem não acabar nunca. Silêncio. O ator se levanta ainda ofegante e começa a falar. Vai até a poltrona, tira a saia, coloca uma bermuda, uma camiseta e um par de tênis. Enquanto ele se move e fala, surge o mesmo texto projetado na parede:*

“ – É o décimo sétimo dia que eu não consigo dormir.

Mas o estranho é que as pessoas ao meu redor não pareceram notar meu estado crítico.

Eu emagreci 6 quilos, mesmo assim a minha família e meus amigos pareciam não notar a diferença.

A minha própria noção de realidade ficou confusa, como uma espécie de alucinação.

À noite o estado de vigília aumenta.

No mais profundo de alguém, ninguém. “

*Ele toma um pouco de água e liga uma câmera parada em um tripé perto da poltrona. Ajeita para a imagem enquadrar bem seu rosto, que está sendo projetado em toda a parede ao fundo. Se observa, faz caretas, enxerga o suor, os olhos, os dentes. Pega uma maçã na mesinha e come se observando. Pega um livro ao lado da luminária e mostra para a câmera. Está escrito “SONO” na capa. Abre o livro e começa a ler, olhando para a câmera.*

“ – Naquele dia eu tive um sonho ruim.

Um pesadelo sombrio e viscoso.

Não me lembro do sonho em si, mas de uma coisa eu me lembro muito bem: a terrível sensação de mau agouro que ele transmitia.

Eu acordei no clímax desse sonho.

Acordei num sobressalto como se alguém tivesse me resgatado daquele pesadelo no momento crucial, quando eu estava prestes a dar um passo irreparável.

Foi apenas um sonho, pensei.

Que horas serão?

Tentei olhar o relógio da cabeceira, mas não consegui virar o pescoço.

Nesse exato momento, tive a impressão de ter visto alguma coisa no pé da cama.

Parecia uma sombra negra e indistinta.

Contive a respiração.

Ao fitá-la atentamente, ela começou a tomar forma, como se aguardasse aquele meu olhar.

Os contornos se tornaram nítidos, na forma de um corpo, e revelaram seus detalhes: era um velho magro de agasalho preto.

Seus cabelos eram grisalhos, curtos, e as bochechas, fundas.

O velho estava em pé, parado, na beira da cama.

Fitava-me em silêncio com um olhar penetrante.

Seus olhos eram grandes e com os vasos sanguíneos vermelhos e dilatados.

Seu rosto, porém, era desprovido de expressão.

Ele não se dignava a falar comigo.

*Era vazio como um buraco.”*

*Fecha o livro, volta a tomar água. Abre uma gaveta, tira dois objetos e caminha em direção ao público.*

## Comentários:

Essa cena tem por referência a carta O MAGO, que manipula elementos para criar imagens e ilusões, como um ator ou um cineasta. No Tarô ela aparece como o veículo de manifestação inconsciente no mundo cotidiano, o mundo do espaço e tempo, causa e efeito, o mundo sequencial. Tínhamos a ideia de introduzir esse personagem que está registrando em vídeo sua solidão e sua experiência de distúrbio do sono. Decidimos experimentar em sala de ensaio uma câmera ao vivo apontada para um sofá no qual o ator lê trechos do conto *Sono*, de Haruki Murakami, com o objetivo de investir no disparador de dissolução das fronteiras real e virtual. A câmera como um confessor. Aqui também buscamos, por meio da elaboração de um texto feito de vários recortes, apresentar de forma poética o universo desse personagem.

Já é difícil me levantar e realizar ações simples como me despir e voltar a me vestir, então me concentro para dar um texto logo depois desse momento de giro se tornou uma tarefa árdua. A concentração gerada pelo giro é interessante para o praticante, mas o estado interno pós-giro é confuso para um estado de cena. A indicação do diretor é nesse momento evidenciar os estados alterados e não fugir deles, então ligamos uma câmera logo depois disso e filmamos meu rosto suado. Tenho o subtexto que esse personagem acaba de acordar de um pesadelo na madrugada, perde o sono e vai para o sofá no silêncio absoluto.. É difícil ler depois de girar, preciso triplicar a atenção, e mesmo assim costumo confundir algumas palavras. Leio apesar da dificuldade. À medida que as palavras vão saindo pela boca vou voltando a um estado mais tranquilo, mas o tempo ainda parece uma dimensão diferente. Não olhei até agora diretamente para o público nenhuma vez, apenas meu duplo virtual, pois quando olho para a câmera encaro, através da projeção da minha imagem, o espectador.

Depois de ler, fecho o livro, respiro fundo, desligo a câmera e vejo abrir a luz geral sobre o palco e sobre a plateia pela primeira vez.



Figura 14: Registro fotográfico do espetáculo. Foto: Gabriel Oliveira. Dezembro de 2017.

### 3.3 Cena III

*De pé, próximo ao público, o ator fala pela primeira vez olhando diretamente para a plateia.*

“ – Meu nome é Caio.

Moro no segundo andar, mas nunca encontrei você na escada.

Mentira, meu nome é Marte.

Marcelo, parecido, mesma origem.

A arte não nos tira a dor, nem nos explica, nem alivia.

Mas nos permite gritar.

Gritar.

O trágico sofrimento não merecido.

Não?”

*Nesse momento o ator busca dois objetos que estavam na gaveta. Dois controladores de jogos para videogame.*

“ – Tem uma coisa que eu sempre quis fazer em cena, jogar videogame com alguém.

Mentira, essa frase é do Mauricio.

Tem uma coisa que o Mauricio sempre quis fazer em cena, jogar videogame com o público, então essa frase é verdade para alguém.

O jogo é Mortal Kombat.

Eu sou a Kitana.

*O ator oferece um dos controladores para alguém da plateia. Algum espectador se torna jogador e escolhe seu personagem. O ator conta que a Kitana era sua personagem preferida desde criança. Logo a partida é iniciada. Nesse momento instaura-se a expectativa de quem vai ganhar a luta. O resultado não é roteirizado. Depois da vitória ou derrota o ator expõe outro motivo de jogar videogame com o público. Conta uma história de quando era adolescente e como essa atividade está relacionada ao início de sua vida sexual.*

“ – Quando eu era adolescente jogava esse jogo por horas a fio com uma amiga...

A mãe dela ficava telefonando toda hora porque jogávamos até de noite meu quarto.

Ela achava um problema uma menina e um menino no mesmo quarto às 7 horas da noite jogando *videogame*.

Nunca teve problema nenhum.

Essa amiga namorou as gurias mais bonitas que eu conheço.

Mas não sabia a mãe dela que a minha primeira experiência erótica

Foi realmente jogando videogame, ela não estava tão errada assim, só não Foi com ela.

Era uma vez um vizinho um ano mais velho.

Era uma vez um VIZINHO que jogava comigo todos os dias.

Era uma vez uma primeira vez.  
Hoje em dia ele é casado.  
Com a minha prima.“

### **Comentários:**

Investir no real pelo mergulho no digital, ou o contrário, eram as ideias iniciais desta cena. Essa energia de risco e ousadia é própria da carta O LOUCO, referência nessa e em tantas outras cenas. A segunda dimensão que nos interessava trabalhar nessa cena era a da sexualidade, ligação que o *videogame* possui com minha adolescência. O material textual autobiográfico sobre a vida íntima, logo depois do jogo apresentado, busca gerar espessura na camada real da cena, fugindo da ficção. Ao experimentar diversas vezes essa cena, percebemos que ela é, na sua maior parte, determinada pelo público. Sendo assim, o estado de prontidão para o imprevisto é a principal estratégia para realizá-la. Apesar desse elemento da imprevisibilidade, possuímos um roteiro estrutural que me permite retornar a alguns pontos da história caso a improvisação me leve para caminhos muito distantes.

Também aqui utilizamos outra carta como inspiração, O DIABO, figura que representa a criatividade e a sedução, que a partir da imagem de uma figura composta por partes de outras criaturas, animais e humanas, ela representa a energia sexual e a capacidade de intercâmbio entre os seres. É a carta que fala da manifestação do corpo e da materialidade, sendo um Arcano que evidencia a ambiguidade. Pela leitura da carta, os instintos só são nocivos quando não estão sob domínio do indivíduo. A energia sexual e a energia espiritual são a mesma, estados da matéria que nos conectam com o outro e com o todo.

Essa cena já aconteceu de diversas maneiras, algumas em que o ator ganha a partida e outras nas quais ele perde. Quando o ator ganha, a plateia fica evidentemente empolgada, mas quando é o adversário que ganha, parece haver uma empolgação ainda maior da plateia, como se ocorresse uma identificação maior com o espectador do que com o ator. A partir da cena do jogo, que convoca a

participação de alguém disponível, encontramos relações interativas com as temas iniciais da pesquisa. A luta e a competição invocam nossos desejos e ambições de modo imprevisível, possibilitando expressões muitas vezes sem o filtro social. Convidar alguém para um jogo de luta é convidar à expressão infantil da competitividade humana.

Jogar é uma estratégia nossa para convidar para um momento de intimidade. Ambos expostos por suas reações espontâneas, rapidamente se perde a noção de evidência cênica, pois logo estão tomados pela energia do jogo. Nessas barreiras nos interessa esbarrar, da atuação e do cotidiano em diálogo, explorar em que momento uma ação cotidiana pode ser transpassada para uma criação cênica. O encontro com nosso repertório mitológico pode ser encontrado até mesmo dentro dos próprios personagens do jogo, figuras míticas e semi-humanas que disputam até a morte por honra e vaidade. A narrativa do herói está em toda parte, presente até mesmo dentro de um jogo juvenil.

Apesar da dúvida inicial, este momento se tornou o mais divertido de realizar. Conversar de verdade com alguém que convido para jogar estando em cena é uma experiência muito interessante. Em uma das apresentações, uma colega participante interagiu comigo e conversou tranquilamente durante a cena, contando coisas de sua infância e de como jogava com uma amiga, por exemplo. Isso foi muito generoso da parte dela e ter alguém disponível para participar de uma experiência criativa, arriscando uma partida, é uma estratégia para desarmar e ganhar a confiança do espectador. Porém, as quatro mostras de processo que realizamos foram dentro do Departamento de Arte Dramática, o que provavelmente contribuiu muito com o estado de jogo necessário para a cena, visto que os colegas se colocaram em uma posição de generosidade com nosso trabalho.

Barreiras da timidez vencidas e clima descontraído estabelecido, começo a realizar um relato erótico pessoal. A partir daí a energia da plateia muda, e posso perceber no olhar do público diferentes reações à minha história. Diferente do momento do jogo, contar uma história íntima é muito mais complicado, tenho a impressão que quero contar mais rápido do que gostaria, que posso estar exagerando na maneira como conto a história, e fico pensando que o espectador pode começar a perceber que estou ficando tenso. Apesar dos sentimentos de autocrítica, experimento realizar o relato até o final, recebendo sorrisos ou expressões de desconforto como resposta.

Conectar, divertir e confundir são motores dessa cena. A surpresa é a conexão possível do jogo virtual com as cartas, que indiretamente provocam relações entre universos opostos a partir do mítico, apresentando personagens carregados de referências arquetípicas, como heróis, vilões, imperadores, magos e demônios. Esta cena se tornou a chave e o ponto de conexão maior entre os universos de pesquisa que relacionamos, o de Casiraghi tecnológico e o meu arquetípico.



Figura 15: Registro fotográfico do espetáculo. Foto: Gabrihel Oliveira. Dezembro de 2017.

### 3.4 Cena IV

*Após o relato, o ator volta a sentar na poltrona, larga os controladores e alcança um baralho de cartas. Em seguida, ainda se dirigindo ao público, ele convida um dos espectadores a entrar em cena para escolher três cartas. O sinal da*

*câmera no tripé volta a ser projetado e é ajustado para a área onde acontecerá a revelação das cartas. As cartas e o participante definem a imprevisibilidade deste momento.*

“ – Meu desejo é que as coisas fossem surpreendentes.

As cartas dizem que as coisas têm um tempo para serem surpreendentes. ”

*Embaralha e dá para o espectador cortar. Lê 3 cartas do baralho.*

“ – Como se ele andasse em cima do tempo,

Como se ele caminhasse pelas nuvens.

Por algum motivo ele tem que esperar.

Se ele der um passo em falso ele pode cair. ”

### **Comentários:**

Ainda dentro da abertura realizada na cena anterior, do presente e do acaso, experimentamos em sala de ensaio a leitura do baralho de tarô. Testamos diversas possibilidades: jogo com cinco cartas, três cartas e uma carta. Decidimos que por uma questão de ritmo cênico escolheríamos apenas um espectador para pegar uma carta. A escolha deste instaura a imprevisibilidade do momento. Investimos aqui em um mergulho no tarô. A perspectiva do acaso aqui é real, pois a seleção seria completamente aleatória. O disparador de imersão dessa cena é a perspectiva do acaso e funciona como uma continuação da relação de intimidade do real estabelecida na cena anterior.

Por uma questão de visibilidade da manipulação do baralho, optamos pelo uso da câmera ao vivo. Toda a leitura seria vista pela plateia pela câmera que captura o plano detalhe do jogo. Essa cena teve várias versões durante o período de

ensaios e ensaios abertos. Para termos mais controle sobre a transição para a próxima cena, decidimos treinar para levar a improvisação da leitura para um texto final já definido, citado anteriormente.

Esta é uma das maneiras que experimentamos essa cena. Já a realizamos com uma pessoa do público retirando uma carta, outra vez com uma pessoa retirando três cartas, em outra apresentação eu apenas tirava sozinho sem a presença direta do espectador, e ainda em algumas outras apresentações testamos com uma leitura coletiva. Todos recebiam uma carta para entrar na sala de apresentação como se fosse a senha de um espetáculo. No momento dessa cena propus um diálogo improvisado com algumas pessoas que se manifestavam sobre suas cartas. Eu ia perguntando sobre tal figura e quem havia tirado ela, e assim realizava uma pequena conversa. Cada uma dessas versões apresenta uma particularidade, e acabei optando por transcrever em detalhes apenas a primeira delas, lendo cartas para um espectador e projetando as imagens sobre o palco.

É uma cena difícil de ser trabalhada, pois é impossível improvisar ou reproduzir a proposta na cena, sendo que na sala de ensaio estamos apenas Maurício e eu. Assumo dizer ainda que cada vez que fizemos um ensaio aberto experimentamos uma forma diferente, quando apresentamos para colegas, alunos ou para as bancas de qualificação ou de defesa – no caso do diretor. Ainda não estamos satisfeitos com os resultados dessa cena. Sentimos que não chegamos onde queríamos chegar. O jogo, que é uma atividade íntima, não combina tanto com a proposta de interação, embora aconteça. O mais interessante são as imagens das cartas em si, então quando apresentamos projetando as cartas de maneira gigante sobre o palco foi mais interessante, pois descrever e explicar as cartas podendo mostrá-las com detalhes para a plateia foi mais rico que apenas falar delas.

### **3.5 Cena V**

*Todas as luzes se apagam e do escuro surge um alto ruído de motor. Uma máquina é ligada em cena e, ainda no escuro, acompanhando o som, uma forte rajada de vento chega ao rosto de quem assiste. O ator manipula uma máquina de*

*soprar folhas de frente para o público no escuro. Esse momento dura aproximadamente 2 minutos, e quando a máquina de soprar cessa, um vídeo é projetado junto com uma música. Na imagem vemos surgir uma praia sob a luz da lua, e do fundo uma pessoa vem caminhando ao longe em direção ao mar, de frente para a plateia. No vídeo o ator aparece usando uma jaqueta de couro. Ele para na beira da praia, olha o mar e acende uma lanterna. Continua movimentando-a como se estivesse buscando algo. Aponta para as ondas e para a infinidade do mar. Seu olhar fixo vê surgir algo se aproximando. Aparece um homem usando uma máscara de látex, é impossível saber sua identidade. Trocam olhares, se percebem. A lanterna volta a apontar para o mar e depois é apontada lentamente para cima rasgando o céu e desenhando uma longa linha branca na escuridão. O feixe forma uma coluna de luz em contato com a maresia. A lanterna continua em seu movimento ascendente e chega ao rosto do ator. A luz reflete tão forte que perdemos os traços do rosto do ator, agora também irreconhecível. A luz aumenta e tudo é inundado pela cor branca. A música continua e o vídeo desaparece. A cena que estava desabitada é invadida pela mesma figura mascarada vista no vídeo. O ator, agora com a máscara de látex, entra com a mesma lanterna e repete os movimentos de busca da luz. A lanterna se apaga.*

### **Comentários:**

A ideia de usar um soprador de folhas veio durante o processo de filmagem do vídeo. Estávamos em Arroio do Sal, no Rio Grande do Sul, na casa da família do Maurício, e entramos na oficina de ferramentas do pai dele. Ali encontramos um soprador de folhas e decidimos experimentar ele em alguma cena quando voltássemos para Porto Alegre. Não tínhamos uma ideia muito fixa do que fazer com esse objeto cênico. A primeira ideia era relacionar o vento forte do soprador aos leques de Kitana, personagem de Mortal Kombat. Nessa improvisação percebemos que a sensação tátil agradável do vento da máquina não condizia com o barulho ensurdecido do motor. Decidimos então explorar a sonoridade do próprio objeto ao apagar as luzes. A semelhança do som do soprador com o de uma serra elétrica,

que geralmente é associada a uma cena de violência, geraria uma expectativa diferente da sensação de vento prazerosa.

Desde a fase de idealização da criação tínhamos vontade de utilizar vídeos pré-gravados para ampliar as possibilidades visuais e aspectos oníricos do espetáculo. Decidimos criar um vídeo baseado em uma carta específica do tarô: O EREMITA, que revela um homem velho carregando um lampião. Esta carta representa o encontro com a luz interior, o autoconhecimento por meio da solidão e do isolamento social, um mergulho dentro de si. Carrega sua própria luz assim como sua sabedoria baseada na experiência pessoal. Representa saber esperar para que o tempo nos ensine.

Fizemos um roteiro e a decupagem de planos que seriam possíveis de realizar na locação escolhida, a praia de Arroio do Sal. A primeira ideia estava centrada em filmar na beira da praia caminhando com uma lanterna. Para esse trabalho contamos com a assistência de câmera de Rodolfo Ruscheinsky. Para realizar a captura dos planos desejados na beira da praia não tivemos muitas dificuldades, fora o frio e o vento típico da estação, e o material ficou melhor do que esperávamos. O segundo momento do vídeo, no entanto, que estava centrado no mergulho dentro de uma piscina, ocorreu com muitos problemas. O primeiro e maior foi a questão da temperatura. Naquela noite devia fazer uns 8 graus e, por consequência, a piscina estava inabitável. Apesar das condições climáticas decidimos fazer o vídeo mesmo assim. Foi mais ou menos uma hora de filmagem embaixo da água gelada, primeiro usando um terno como figurino e depois nu, acompanhado pelo Casiraghi vestindo uma roupa de *neoprene*, ambos tremendo de frio. Enfim nos secamos, tomamos um banho quente e fomos conferir o material.

Devia ser aproximadamente 4 horas da manhã quando nos deparamos com um sério problema: os arquivos de vídeo estavam corrompidos e nada do que foi filmado na piscina poderia ser utilizado. Frustração, teu nome é piscina! E achávamos que teríamos imagens muito bonitas. Ficamos quase uma hora filmando quedas, mergulhos, movimentos e posições embaixo d'água, filmadas com uma câmera dentro da água com uma luz estrategicamente posicionada fora da piscina. Talvez tivesse ficado lindo, mas não foi possível aproveitar nada do que filmamos. Tivemos que tomar uma decisão prática e decidimos que o vídeo seria apenas da parte da praia. O vídeo do mergulho iríamos realizar em outro momento, de preferência em uma noite quente.



Figura 16: Imagem retirada do vídeo da praia. Direção: Maurício Casiraghi. Novembro de 2016.

### 3.6 Cena VI

*Do escuro surge mais uma projeção ao vivo. Dessa vez é uma câmera de segurança que avista o público em tempo real. Esse equipamento lança raios infravermelhos e assim é capaz de filmar no escuro. Em razão disso, os olhos dos espectadores se tornam brancos. Cria-se um grande espelho no fundo do palco que reflete a plateia. Uma plateia diferente, inundada em uma cor verde e com os olhos brancos, típicos da câmera. Uma figura está sentada na poltrona, nosso personagem de máscara, que segura a câmera e filma quem se encontra na plateia. Esse momento dura em torno de 2 minutos, e as reações variam completamente. O vídeo se apaga. Escuro e silêncio.*

## **Comentários:**

A ideia dessa cena veio da perspectiva de colocar em evidência a condição do espectador. Pensamos em estender a perspectiva do EREMITA por meio do uso do vídeo ao vivo, na tentativa de gerar um espelho para a plateia. Buscar a imersão usando a presença do duplo virtual do espectador ao invés do ator. Investir no disparador da dissolução entre o real e o virtual mas, dessa vez, pela imagem do próprio espectador. Pensamos em utilizar uma trilha sonora em conjunto com a imagem, mas nenhuma de nossas ideias era tão boa quanto o silêncio. É mais difícil lidar com o silêncio, e isso nos interessa. Esse é um exemplo clássico de que às vezes é necessário tirar mais do que adicionar.

Como essa cena depende da reação dos espectadores encarando seus próprios duplos virtuais e se reconhecendo, os resultados são imprevisíveis. A primeira reação geralmente é de estranhamento, tendemos a procurar nós mesmos na projeção, o que gera imagens muito interessantes. Passado um tempo, as pessoas começam a olhar umas para as outras, procurando como cada uma reage ao se olhar e se deixar ser visto. É comum ter reações como risadas e comentários, e também que alguns espectadores fiquem mais constrangidos ou desinteressados que outros. Também acontece a percepção da ideia de coletivo, pois a imagem de muitas pessoas está sendo projetada sobre todo o espaço cênico de forma gigante, filmando um grupo de pessoas que está junto, dividindo o mesmo espaço, o mesmo ar, o mesmo encontro.

É com essa imagem que nos despedimos do público, com um espelho virtual, nos lembrando que aquele que observa é também observado e que, muito provavelmente, também está sendo gravado.



Figura 17: Registro da primeira mostra de processo. Foto: Maurício Casiraghi. Novembro de 2016.

## QUARTA PARTE

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

É chegado o momento de tecer os últimos fios da jornada que me trouxe até aqui. A pesquisa teve início com aquela carta sem número do tarô que chamamos de Louco. O Louco é a carta que confia na vida apesar dos obstáculos da existência, representa aquele momento que chega forte como o vento, em que é preciso pegar a bagagem que temos, colocar sobre os ombros e partir. No impulso de uma pesquisa autoral, O Louco me acompanhou ao atravessar algumas barreiras. Sem certezas e com muitas dúvidas, peguei minha bolsa e, como ele, coloquei dentro minhas referências e desejos e parti sem saber exatamente para onde. Toda minha jornada me trouxe exatamente até aqui, este ponto.

O objetivo era explorar possibilidades estéticas na cena teatral a partir de cartas do Tarô de Marselha, criando um espetáculo solo. Sobre algumas dessas figuras foi criado este experimento cênico, e em diálogo com a pesquisa de outro colega, a princípio sem relação aparente entre si, mas que acabaram se fundindo rapidamente. As cartas sempre representaram a companhia escolhida, tenho a consciência que poderiam ser outros os dispositivos utilizados na investigação, mas a possibilidade de conexão encontrada no baralho ainda me interessa profundamente. Pode-se tocar em assuntos de diferentes formas através dessas imagens simbólicas, um arsenal rico em figuras e cores que inspira e provoca. Como mencionado anteriormente, apresentou-se durante o processo de criação a característica das cartas de contar histórias em primeira pessoa, e assim muitos relatos e passagens desta dissertação estão atravessados por histórias pessoais, assim como acontece dentro de nossas cenas.

Assim como se deu o encontro com a pesquisa de Casiraghi, por afinidades de pesquisa e interesses de trabalho, fundimos nossa criação e conectamos trajetórias como possibilita o baralho que inspira nossa jornada. Um castelo de

cartas é a imagem que utilizo para fazer referência a essa construção coletiva, feita de pequenas partes que uma vez juntas produzem algo que se torna mais forte.

Construímos juntos. Sozinhos podemos ser fortes, mas juntos somos mais fortes ainda. A caminhada solitária de criar um solo enquanto se realiza um mestrado tem suas alegrias e seus percalços. Me senti ousado, satisfeito em alguns momentos, fracassado em outros. Encontrar um diretor foi um ponto muito positivo na criação cênica, outro olhar e parceiro na criação nos desafia e acolhe. Porém, o encontro torna-se por vezes mais complicado do que ensaiar sozinho, visto que temos agendas cada vez mais lotadas.

Escrever foi um grande desafio. O maior da minha jornada de estudante em quase trinta anos de existência. Começar e terminar são dois pontos que parecem muito borrados e confusos, e minha escrita refletiu isso com intensidade. Em algum momento incorporei à escrita uma voz pessoal e íntima, mistura de memória e pensamento crítico, que atravessa as palavras por vezes com doçura e por vezes com força. Tem palavras que sangram e passar por elas pode doer. Outras podem acariciar e elevar.

É importante ressaltar que houveram colaborações sempre que realizamos ensaios abertos, quatro vezes, para colegas dentro das disciplinas do mestrado, ou para alunos da graduação dentro da disciplina de estágio docente ministrada por Casiraghi. Todas as vezes que apresentamos a parte prática e conversamos com colegas e professores conseguimos experimentar coisas novas e receber olhares e comentários generosos. Me parece cada vez mais que processos de criação cênica deveriam estar sempre constantemente conectados com apresentações de processos, pois experimentar para plateias muitas vezes muda o rumo de cenas inteiras. Também sabemos que um espetáculo se faz também durante as apresentações. Muitas vezes a plateia faz parte da etapa final de criação, pois de acordo com suas reações fazemos adaptações e mudanças em coisas que “funcionam” ou não em cena.

Nos Apêndices deste memorial incluo um DVD com a última Mostra de Processo que realizamos no dia da minha banca de qualificação, em dezembro de 2017. Ali se encontram as cenas descritas na segunda e terceira partes deste memorial, material referente para a análise realizada no último ano.

O Tarô como base para uma criação dramaturgica representa o ponto de partida deste trabalho que, em conexão com a experimentação tecnológica encontrada com a pesquisa de Casiraghi, serviu como proposta de investigação gerando cenas e reflexão crítica. A metodologia proposta resultou em um experimento cênico de aproximadamente trinta minutos de duração, que articula o quadro referencial da primeira parte em busca de proposições cênicas, impulsionadas por aspectos míticos e autobiográficos da vida cotidiana.

O diálogo entre os arquétipos presentes nas cartas do Tarô com os elementos virtuais da cena contemporânea se apresentam em diversas cenas descritas anteriormente. Essas referências podem estar na construção do personagem de nossa dramaturgia, como é o caso das cartas do LOUCO e do EREMITA, ou nos modos de encenação como ocorre no encontro da figura do DIABO dentro da cena do *videogame*. A carta da RODA DA FORTUNA aparece como uma ponte entre o ritual e a linguagem cênica, trazendo elementos de outras culturas para o palco através da relação entre o *giro sufi* e a projeção de música eletrônica. O MAGO, figura que apresenta a manipulação dos elementos da matéria para criar “mágica”, é metaforizado pela figura do ator ou do personagem, que manipula câmeras e projeções para criar “ilusões”. Estas cenas foram criadas dentro de um processo dramaturgico que se construiu a partir de uma bricolagem, um processo de colagem de diversos recortes encontrados nas referências, como livros, videogame, giro, cartas e memória.

Em conclusão, creio que a proposta de criação de metodologias a partir do encontro do ator com o Tarô de Marselha seja um terreno fértil e que ainda há muito território a ser explorado. Apenas algumas cartas me permitiram articular todo um universo simbólico para criar Insônia, que pretendo continuar visitando para concluir o espetáculo em um futuro breve. Outras cartas podem gerar dramaturgias completamente diferentes, outras figuras, símbolos e situações podem ser usadas para composições infinitas. Como ator criador encontrei espaço para minha voz na criação dentro da pesquisa, como nos momentos que pude revisitar aspectos da minha autobiografia na construção da dramaturgia, ou podendo utilizar as cartas como inspiração para as situações lúdicas dessa criação.

A prática reflexiva que realizo aqui através da escrita é nova no meu fazer teatral, assim como a criação de uma dramaturgia. Fico curioso em visitar este relato

no futuro, perceber as palavras e os silêncios que este texto guardará nas areias virtuais do tempo.

Insônia, o espetáculo, continuará. Esta pesquisa é uma etapa da sua criação, sua gênese, seu berço. No futuro pretendemos voltar à sala de ensaios para estrear em um circuito profissional, mas por hora é preciso dizer adeus. Me despeço do leitor com uma nostalgia típica canceriana que se apega aos momentos mais que às coisas. Está na hora de partir, o novo nos aguarda. Apesar de todos os ventos, ou a partir deles, chegamos até aqui. A noite se aproxima, a música chega ao fim e o palco voltará a ficar vazio.

Não se preocupem, nos encontraremos antes da próxima lua, dentro ou fora de um velho sonho. Basta seguir a música.

Evoé!



Figura 18: Registro fotográfico do espetáculo. Foto Gabriel Oliveira. Dezembro de 2017.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Caio Fernando. *Morangos mofados*. 9 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- ARTAUD, Antoine. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 2006
- BACHELARD, Gaston. *Devaneio e rádio*. In: o direito de sonhar. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BONFITTO, Matteo. *O Ator Compositor. As Ações Físicas como Eixo: de Stanislavski a Barba*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- BROOK, Peter. *O espaço vazio*. São Paulo: Editora Orfeu Negro, 2011.
- CARRERI, Roberta. *Rastros: Treinamento e História de uma Atriz do Odin Teatret*. São paulo: Perspectiva, 2011.
- CIORAN, E. *Breviário de decomposição*. [Tradução de José Thomaz Brum]. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2011.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem e tempo – Cinema 2*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- DURAND, Gilbert. *A Imaginação Simbólica*. Lisboa: Editora Edições, 1993.
- DURAND, Gilbert. *O imaginário*. Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.
- FÉRAL, Josette. *Por uma Poética da Performatividade: O Teatro Performativo*. In: Sala Preta, Revista de Artes Cênicas, no 8, pp. 191-210. São Paulo: Departamento de Artes Cênicas ECA/USP, 2008.
- FERNADNES, Sílvia. *Experiências do real no teatro | Fernandes | Sala Preta - Revistas USP*.
- GARCIA, Estevão. *Jodorowsky e o cinema político sagrado*. São Paulo: Contracampo - Revista de Cinema (número 91), 2008.
- GODO, Carlos. *O Tarô de Marselha*. São Paulo: Pensamento, 2006.
- JODOROWSKY, Alejandro. *Jodorowsky e a estética da iluminação*. Rio de Janeiro: O Jornal, 16 de junho de 1973.
- JODOROWSKY, Alejandro. *El maestro y las magas*. Madri: Siruela, 2005.
- JODOROWSKY, Alejandro. *Yo, el tarot*. Madri: Siruela, 2004.
- JODOROWSKY, Alejandro. *Psicomagia*. Madri: Siruela, 2007.

- JUNG, C. G. *O homem e seus símbolos*. 20.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.
- KASTRUP, Virgínia. *A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva*. In: \_\_\_\_; Tedesco, Silvia; Passos, Eduardo. *Políticas da cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2008. p. 93-112.
- KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo*. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- LAGE, André. *O teatro segundo Artaud: ou a reinvenção do corpo*. *Revista FIT 3* [Festival internacional de Teatro]. Belo Horizonte: Rona Editora, 2008.
- LEHMAN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2007.
- MARINIS, Marco de. *En Busca del actor y del espectador*. Buenos Aires, Galerba, 2005.
- MOSÉ, Viviane. *O Homem que sabe: do homo sapiens à crise da razão* – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- MURAKAMI, Haruki. *Sono*. Tradução: Maria João Lourenço. Ilustrações de: Kat Menschik. 1.ª ed. Alfragide: Casa das Letras, 2013.
- NICHOLS, Sallie. *JUNG E O TARÔ: Uma jornada arquetípica*. São Paulo: Cultrix, 2010.
- NOVARINA, Valère. *O teatro dos ouvidos*. Rio de Janeiro: 7Letras. 2011.
- PAVIS, Patrice. *A Análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 1996, p. 323.
- PAVIS, Patrice. *A Encenação contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 2007, p. 279.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *Os novos desafios da imagem e do som para o ator. Em direção a um “super-ator”?*. In: Folhetim 21 teatro do pequeno gesto edição jan-jun de 2005.
- PRECIADO, Beatriz. *Testo Yonqui: Sexo, drogas y biopolítica*. Buenos Aires: Paiadós, 2014.
- QUILICI, Cassiano Sydow. *Antonin Artaud: teatro e ritual*. São Paulo: Annablume: Fapresp, 2004.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 15, n. 1, p.9-149, out. 2010. Disponível em: <[www.ceart.udesc.br/ppgt/urdimento](http://www.ceart.udesc.br/ppgt/urdimento)>
- SONTAG, Susan. *A vontade radical*. São Paulo: Cia das Letras, 1987.



Figura 19: Roda da Fortuna. Tarô de Marselha. Arcana X.

**ROTEIRO****Insônia****Cena I**

*Em cena vemos um homem sentado em uma poltrona, uma pequena mesa com um abajur e alguns objetos. Ele usa uma saia comprida e está sem camisa. A luz é fraca e ele já está lá quando o público entra. Depois que todos entraram, aos poucos surge um áudio com sons da cidade, sons de vento, televisores, sirenes, conversas de rua, freadas, latidos, batidas de coração, e o volume vai aumentando e os sons vão se misturando gerando um zumbido. Essa melodia caótica é substituída abruptamente pelo silêncio típico da madrugada, com pequenas exceções de sons distantes. A voz do ator surge em um áudio, enquanto ele permanece imóvel.*

*Voz em off:*

“ – Corre um rio de minha boca, corre um rio de minhas mãos.  
Dos meus olhos corre um rio.  
Francamente não sei como sobrevivi até agora.  
Tudo se fabrica.  
O relógio regula o sol e o mar tem um motor que se desliga.  
Como um bailarino acreditava morar numa máquina.  
Caminhava de olhos fechados até que um dia cortou metade do rosto  
numa pedra.

De fato, eu não sei dizer agora se eu estou acordado ou dormindo.  
Todo meu passado parece um sonho permanentemente perfurado por pesadelos.  
Coisas e pessoas não me cabem e sem cabimento me atravessam.  
Pessoas passam depressa demais entre meus poros.  
E vão.  
Eu tenho uma imagem presa na garganta.  
Ser gente me arranha.  
Acho que o ofício de ser gente me excessiva.  
Pessoas são pessoas o tempo todo demais.  
Ser humano é doer.  
Quantos sonhos engolimos antes de ir para a cama?”

*O homem levanta da poltrona e vai até o fundo da sala. Para de frente para o público e respira profundamente. Seu olhar é distante e pesado. Rispidamente uma luz forte e colorida entra sobre seu corpo e todo o espaço cênico através de uma projeção, acompanhado de uma música intensa e eletrônica. A luz começa a mudar de cor rapidamente e a música continua em ritmo frenético. O ator começa a fazer círculos no ar com seus braços devagar, e vai aumentando a velocidade com o tempo. À medida que a velocidade aumenta começamos a perceber que quando a luz muda de cor ela deixa uma espécie de impressão efêmera no nosso olhar, e parece que a quantidade de braços vai aumentando devido a essas “pegadas”, um efeito de aberração cromática causando uma espécie de rastro colorido por onde passam os braços.*

*Depois de outros movimentos e posições, caminha até o centro do palco e coloca as duas mãos sobre o peito, fecha os olhos, respira, e ao abrir os olhos abre também os braços e começa a girar sobre o próprio eixo. Em seguida a projeção muda para a imagem de uma espiral em movimento sobre o corpo do ator. O movimento circular provoca o levantamento da saia que se relaciona com o desenho hipnótico da projeção. Esse momento dura um pouco mais de 5 minutos. Depois desse período o giro e a música param, e o ator deita no chão com o peito voltado para baixo de braços abertos.*

## Cena II

*Em cena um homem deitado de braços abertos voltados para baixo. Na parede do fundo do palco começam a ser projetadas imagens da palavra INSÔNIA escrita em vários idiomas. Uma música alta acompanha as imagens que parecem não acabar nunca. Silêncio. O ator se levanta ainda ofegante e começa a falar. Vai até a poltrona, tira a saia, coloca uma bermuda, uma camiseta e um par de tênis. Enquanto ele se move e fala, surge o mesmo texto projetado na parede:*

“ – É o décimo sétimo dia que eu não consigo dormir.

Mas o estranho é que as pessoas ao meu redor não pareceram notar meu estado crítico.

Eu emagreci 6 quilos, mesmo assim a minha família e meus amigos pareciam não notar a diferença.

A minha própria noção de realidade ficou confusa, como uma espécie de alucinação.

À noite o estado de vigília aumenta.

No mais profundo de alguém, ninguém. “

*Ele toma um pouco de água e liga uma câmera parada em um tripé perto da poltrona. Ajeita para a imagem enquadrar bem seu rosto, que está sendo projetado em toda a parede ao fundo. Se observa, faz caretas, enxerga o suor, os olhos, os dentes. Pega uma maçã na mesinha e come se observando. Pega um livro ao lado da luminária e mostra para a câmera. Está escrito “SONO” na capa. Abre o livro e começa a ler, olhando para a câmera.*

“ – Naquele dia eu tive um sonho ruim.

Um pesadelo sombrio e viscoso.

Não me lembro do sonho em si, mas de uma coisa eu me lembro muito

bem: a terrível sensação de mau agouro que ele transmitia.

Eu acordei no clímax desse sonho.

Acordei num sobressalto como se alguém tivesse me resgatado daquele pesadelo no momento crucial, quando eu estava prestes a dar um passo irreparável.

Foi apenas um sonho, pensei.

Que horas serão?

Tentei olhar o relógio da cabeceira, mas não consegui virar o pescoço.

Nesse exato momento, tive a impressão de ter visto alguma coisa no pé da cama.

Parecia uma sombra negra e indistinta.

Contive a respiração.

Ao fitá-la atentamente, ela começou a tomar forma, como se aguardasse aquele meu olhar.

Os contornos se tornaram nítidos, na forma de um corpo, e revelaram seus detalhes: era um velho magro de agasalho preto.

Seus cabelos eram grisalhos, curtos, e as bochechas, fundas.

O velho estava em pé, parado, na beira da cama.

Fitava-me em silêncio com um olhar penetrante.

Seus olhos eram grandes e com os vasos sanguíneos vermelhos e dilatados.

Seu rosto, porém, era desprovido de expressão.

Ele não se dignava a falar comigo.

*Era vazio como um buraco.”*

*Fecha o livro, volta a tomar água. Abre uma gaveta, tira dois objetos e caminha em direção ao público.*

### **Cena III**

*De pé, próximo ao público, o ator fala pela primeira vez olhando diretamente para a plateia.*

“ – Meu nome é Caio.  
Moro no segundo andar, mas nunca encontrei você na escada.  
Mentira, meu nome é Marte.  
Marcelo, parecido, mesma origem.  
A arte não nos tira a dor, nem nos explica, nem alivia.  
Mas nos permite gritar.  
Gritar.  
O trágico sofrimento não merecido.  
Não?”

*Nesse momento o ator busca dois objetos que estavam na gaveta. Dois controladores de jogos para videogame.*

“ – Tem uma coisa que eu sempre quis fazer em cena,  
jogar videogame com alguém.  
Mentira, essa frase é do Mauricio.  
Tem uma coisa que o Mauricio sempre quis fazer em cena, jogar  
videogame com o público, então essa frase é verdade para alguém.  
O jogo é Mortal Kombat.  
Eu sou a Kitana.

*O ator oferece um dos controladores para alguém da plateia. Algum espectador se torna jogador e escolhe seu personagem. O ator conta que a Kitana era sua personagem preferida desde criança. Logo a partida é iniciada. Nesse momento instaura-se a expectativa de quem vai ganhar a luta. O resultado não é*

*roteirizado. Depois da vitória ou derrota o ator expõe outro motivo de jogar videogame com o público. Conta uma história de quando era adolescente e como essa atividade está relacionada ao início de sua vida sexual.*

“ – Quando eu era adolescente jogava esse jogo por horas a fio com uma amiga...

A mãe dela ficava telefonando toda hora porque jogávamos até de noite meu quarto.

Ela achava um problema uma menina e um menino no mesmo quarto às 7 horas da noite jogando *videogame*.

Nunca teve problema nenhum.

Essa amiga namorou as gurias mais bonitas que eu conheço.

Mas não sabia a mãe dela que a minha primeira experiência erótica

Foi realmente jogando videogame, ela não estava tão errada assim, só não Foi com ela.

Era uma vez um vizinho um ano mais velho.

Era uma vez um VIZINHO que jogava comigo todos os dias.

Era uma vez uma primeira vez.

Hoje em dia ele é casado.

Com a minha prima.“

#### **Cena IV**

*Após o relato, o ator volta a sentar na poltrona, larga os controladores e alcança um baralho de cartas. Em seguida, ainda se dirigindo ao público, ele convida um dos espectadores a entrar em cena para escolher três cartas. O sinal da câmera no tripé volta a ser projetado e é ajustado para a área onde acontecerá a revelação das cartas. As cartas e o participante definem a imprevisibilidade deste momento.*

“ – Meu desejo é que as coisas fossem surpreendentes.

As cartas dizem que as coisas têm um tempo para serem surpreendentes.”

*Embaralha e dá para o espectador cortar. Lê 3 cartas do baralho.*

“ – Como se ele andasse em cima do tempo,

Como se ele caminhasse pelas nuvens.

Por algum motivo ele tem que esperar.

Se ele der um passo em falso ele pode cair.”

## **Cena V**

*Todas as luzes se apagam, e do escuro surge um alto ruído de motor. Uma máquina é ligada em cena e, ainda no escuro, acompanhando o som, uma forte rajada de vento chega ao rosto de quem assiste. O ator manipula uma máquina de soprar folhas de frente para o público no escuro. Esse momento dura aproximadamente 2 minutos, e quando a máquina de soprar cessa, um vídeo é projetado junto com uma música. Na imagem vemos surgir uma praia sob a luz da lua, e do fundo uma pessoa vem caminhando ao longe em direção ao mar, de frente para a plateia. No vídeo o ator aparece usando uma jaqueta de couro. Ele para na beira da praia, olha o mar e acende uma lanterna. Continua movimentando-a como se estivesse buscando algo. Aponta para as ondas e para a infinidade do mar. Seu olhar fixo vê surgir algo se aproximando. Aparece um homem usando uma máscara de látex, é impossível saber sua identidade. Trocam olhares, se percebem. A lanterna volta a apontar para o mar e depois é apontada lentamente para cima rasgando o céu e desenhando uma longa linha branca na escuridão. O feixe forma uma coluna de luz em contato com a maresia. A lanterna continua em seu movimento ascendente e chega ao rosto do ator. A luz reflete tão forte que perdemos os traços do rosto do ator, agora também irreconhecível. A luz aumenta e tudo é inundado pela cor branca. A música continua e o vídeo desaparece. A cena*

*que estava desabitada é invadida pela mesma figura mascarada vista no vídeo. O ator agora com a máscara de látex entra com a mesma lanterna e repete os movimentos de busca da luz. A lanterna se apaga.*

## **Cena VI**

*Do escuro surge mais uma projeção ao vivo. Dessa vez é uma câmera de segurança que avista o público em tempo real. Esse equipamento lança raios infravermelhos e assim é capaz de filmar no escuro. Em razão disso, os olhos dos espectadores se tornam brancos. Cria-se um grande espelho no fundo do palco que reflete a plateia. Uma plateia diferente, inundada em uma cor verde e com os olhos brancos, típicos da câmera. Uma figura está sentada na poltrona, nosso personagem de máscara, que segura a câmera e filma quem se encontra na plateia. Esse momento dura em torno de 2 minutos, e as reações variam completamente. O vídeo se apaga. Escuro e silêncio.*

**Link para o vídeo:** <https://youtu.be/Ta5Nn3LUo38>