



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA

RENATA CÁCERES LORENZI

A AUTONOMIA DA ATUAÇÃO:

PROCESSOS DE CRIAÇÃO HÍBRIDOS

PORTO ALEGRE

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA

Renata Cáceres Lorenzi

A Autonomia da Atuação: Processos de Criação Híbridos

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Teatro - Interpretação Teatral.

Orientadora: Prof.a Dra. Patricia Leonardelli

PORTO ALEGRE

2021

Agradecimentos

Aos meus pais, Miriam e Cícero, por estarem sempre presentes e me apoiarem incondicionalmente nas minhas escolhas profissionais. Eu me inspiro muito em vocês. Obrigada por todos os dias, idas e voltas do colégio, noites de cinema na sala e quintas-feiras de folga.

À minha família por todos os momentos de risos e sorrisos. Nos dias mais difíceis eu lembro que vocês sempre estarão cuidando de mim.

À Luciana, minha orientadora de estágio, que esteve sempre disposta a me ajudar com sugestões, paciência e um carinho muito especial.

À Patricia, minha orientadora de TCC, que com muita empatia me apoiou em momentos em que muito precisei e me auxiliou com leveza neste processo de escrita.

À todes ês professories do Departamento de Arte Dramática, que foram essenciais para o meu desenvolvimento artístico e pessoal.

À Lali, minha grande amiga de vida, que vem me acompanhando desde o ensino fundamental em várias aventuras amalucadas.

Ao Gabe, meu maravilhoso colega de estágio, que dividiu comigo muitos momentos de tensão e de alegrias. Obrigada pela parceria, eu não sei o que teria feito sem ti.

À Mari, minha grande amiga de faculdade. Obrigada por toda a troca na arte e na vida, *Luna* realmente se tornou uma parte de mim.

A todes minhes amigues que fiz nos anos de graduação. Só tenho a agradecer por todos nossos encontros, vocês fizeram minha trajetória muito memorável e é inacreditável pensar em tudo que já vivemos.

À Fred, minha companheira de vida. Obrigada por todas as trocas e reflexões, por toda a aceitação e por estar ao meu lado nos momentos de ansiedade e de alegria.

Resumo

Esta pesquisa surge de minhas reflexões sobre a autonomia da atuação nos processos de criação híbridos dos quais participei durante a pandemia do COVID-19 e, para isso, trarei a pesquisa de Dubatti sobre convívio e tecnovívio como principal referencial. Por conta do isolamento social, muitas¹ artistas de teatro experienciaram as artes tecnoviviais para sobrevivência de seu ofício e, conseqüentemente, fez-se necessário um estudo sobre as ferramentas indispensáveis neste espaço híbrido de teatro e audiovisual. Escolhi trazer minha experiência pessoal nos espetáculos *Invenção Amalucada*, *Usuário Não Encontrado* e *Luna* como guia para este trabalho. O intercâmbio entre convívio e tecnovívio pode potencializar a poética artística sem tensionamentos e revelar outros lugares de atuação.

Palavras-chave: atuação, convívio, processo de criação, teatro, tecnovívio.

Resumen

Esta investigación es un producto de mis reflexiones sobre la autonomía de la actuación en los procesos de creación híbridos de los cuales participé durante la pandemia del COVID-19 y, por tanto, irei utilizar la investigación de Dubatti sobre convívio e tecnovívio como principal referencia. Por causa de las reglas de distanciamiento social, muchos artistas de teatro experimentaron las artes tecnovivas para la sobrevivencia de su oficio y, conseqüentemente, se hizo necesario un estudio de herramientas indispensables en este espacio híbrido de teatro y audiovisual. Elegí traer mi experiencia personal en los espectáculos: *Invenção Amalucada*, *Usuário Não Encontrado* e *Luna* como guia para este trabajo. El intercambio entre convívio y tecnovívio puede potencializar la poética artística sin provocar tensiones y revelar otros espacios de actuación.

Palabras clave: actuación, convívio, processo de criação, teatro, tecnovívio.

¹ Como um ato político, escolho neste trabalho usar a linguagem neutra e, para isso, utilizarei a vogal “e”. Usarei também a palavra “atroz” para “atrizes”, “atores” e “atrozes”, pessoas não-binárias que não se veem como homens nem como mulheres.

Sumário

1.Introdução.....	6
2. Invenção Amalucada.....	8
3.Usuário Não Encontrado.....	14
4. Luna.....	24
5. Considerações Finais.....	34
6. Referências Bibliográficas.....	36

1. Introdução

Esta pesquisa se propõe a analisar a autonomia da atuação em processos híbridos teatrais e audiovisuais, trazendo como fio condutor as experiências que tive durante a pandemia. Devido à pandemia do COVID-19, muitos projetos que originalmente foram pensados para acontecer presencialmente no teatro acabaram tendo que se adaptar para um formato online ao vivo ou gravado. Esta impossibilidade de contato social me permitiu experimentar a união de dispositivos de criações teatrais e audiovisuais, algo que já me interessava desde muito antes do isolamento.

Percebo que, desde o início do curso, eu já começava a pincelar uma pesquisa no campo híbrido do teatro e do audiovisual. Em *Poéticas Teatrais I*, quando a Profa. Camila Bauer propôs que nós fizéssemos um artigo comparando uma peça de teatro grega com alguma obra atual eu logo pensei na dramaturgia *Prometeu Acorrentado* de Ésquilo e no filme *Incêndios*, de Denis Villeneuve, que trazem o castigo e o destino irrefutável. Dois anos depois, na disciplina de *Teorias e Métodos de Criação Cênica*, com o Prof. Henrique Saidel, eu escrevi outro artigo onde comparei o capítulo *A Teatralidade: Em Busca da Especificidade da Linguagem Teatral* do livro *Além dos Limites: Teoria e prática do teatro* de Josette Féral e analisei em quais pontos a teatralidade pode ser vista no cinema.

Na vontade de investigar o diálogo entre teatro e cinema, me encontrei com a pesquisa de Jorge Dubatti sobre as artes conviviais e tecnoviviais (falarei mais sobre isto nos próximos capítulos) e, para além de definições sobre o que é o teatro, encontrei um reconhecimento sobre a origem de cada experimentação. A união teatral e audiovisual tem muito potencial complementar, pois cada linguagem abre espaço para diversas possibilidades de criação. No audiovisual, por exemplo, existe o registro da imagem que faz com que o ator possa assistir ao seu trabalho e se perceber em outro nível, como o espelho para uma bailarina, ou o retorno para um músico. Já no teatro, existe a presença da plateia, do "ao vivo", do jogo de improvisação e de um processo muito mais focado em dispositivos de atuação do que em maquinarias cinematográficas.

A percepção do meu trabalho quanto atriz se desenvolveu muito a partir da minha experiência nestas diferentes áreas. Normalmente, independentemente de estar participando de um processo audiovisual ou teatral, eu gosto de registrar os ensaios e de me permitir improvisar bastante na cena. Quando estou dirigindo costumo mostrar para os atores os registros das filmagens para eles também colaborarem com suas percepções deste ângulo. Todas essas ferramentas que fui acolhendo ao meu trabalho buscam trazer autonomia para a atuação.

Para além de diretora, fotógrafa ou editora de vídeo, eu sou atriz. Portanto, toda a minha arte tem um olhar para a atuação, independentemente de em que área ou projeto eu esteja trabalhando. Percebi a partir da minha experiência com teatro e com audiovisual que a atuação pode se desenvolver muito a partir da relação entre estas linguagens, dando mais autonomia para os atores e permitindo que encontrem novos dispositivos de criação. No trabalho a seguir, retomarei alguns dos processos criativos dos quais participei e trarei como referencial principal a pesquisa de Dubatti.

2. Invenção Amalucada

Figura 1 – Capa da peça *Invenção Amalucada*



Fonte: Arte gráfica de Gabi João, 2021.

O teatro neotecnológico, em sua proposta inicial (cruza, ponte, zona compartilhada entre experiência convivial e tecnovivial), não pretende substituir nem superar o teatro de presença física, mas em tempos de necessidade permite a expressão dos artistas e garante a sobrevivência do trabalho. (DUBATTI, 2020, p.25, tradução nossa)²

Invenção Amalucada é o espetáculo resultado do processo de estágio da atriz Laura Garrido, com a direção da Guadalupe Casal, assistência de direção da Ana Carolina de Davi, orientação da Ana Cecília Reckziegel e atuação da Lali (apelido da Laura Garrido), da Vivian Azevedo e minha. Tivemos um processo de quase um ano ensaiando para a estreia na Mostra DAD e, em outubro de 2021, fizemos uma segunda temporada no TPE – Teatro, Pesquisa e Extensão, da

² No original: El teatro neotecnológico, en su propuesta liminal (cruce, puente, zona compartida entre experiencia convivial y tecnovivial), no pretende reemplazar ni superar el teatro de presencia física, pero en tiempos de necesidad encauza la expresión de los artistas y garantiza la salida laboral.

UFRGS. Este espetáculo foi realizado ao vivo e online, foi transmitido no Youtube e teve interação com o público pelo bate-papo desta mesma plataforma.

A sinopse de *Invenção Amalucada* é: Mari, Lili e Aziza são três amigas curiosas que decidem embarcar em uma aventura muito maluca para dentro do corpo humano. Ao inventar a fabulosa fórmula encolhedora, o trio quer descobrir se há evidências científicas para dizer se meninos e meninas são tão diferentes assim. Com a ajuda do público e umas pitadas de ciência e imaginação, elas trilharão caminhos de descoberta e diversão.

A dinâmica de apresentação tem características bem fortes tanto teatrais quanto audiovisuais, e o processo de ensaios, apesar de ter sido todo online, foi o mais próximo possível ao de uma sala de aula de teatro. Inicialmente, o projeto deste espetáculo foi pensado para convívio teatral e nós queríamos o máximo de contato com as crianças que fossem nos assistir. A ideia, portanto, de realizar um espetáculo gravado, completamente tecnovivial e sem possibilidade de encontro era inimaginável.

Chamamos cultura convivial aquela que se baseia ancestralmente no encontro territorial de corpos presentes, na presença física, e de cultura tecnovivial, aquelas ações em solidão ou em encontro desterritorializado, que são realizadas por recursos neotecnológicos (áudio, visual e audiovisual) (DUBATTI, 2020, p.11)

Considerando a situação de isolamento social em que nos encontrávamos e a vontade pulsante pelo convívio teatral, decidimos unir o convívio com o tecnovívio em uma peça neotecnológica. “Sem convívio não existe teatro. Mas, sem dúvida, convívio e tecnovívio podem cruzar-se produtivamente na cena teatral.” (DUBATTI, 2015, p.51, tradução nossa) ³. Utilizamos recursos de comunicação do bate-papo do Youtube para ê espectadorie interagir em alguns momentos da peça e criar proximidade. Graças ao processo de improvisação e criação coletiva, elaboramos uma maneira de fazer ê espectadorie ser capaz de influenciar a dramaturgia da peça através do uso de dados de tabuleiro online.

Nenhuma de nós já havia participado de um processo criativo online e, portanto, estávamos descobrindo juntas o caminho a se seguir. Começamos

³ No original: Sin convivio no hay teatro. Pero, sin duda, convivio y tecnovivio se pueden cruzar productivamente en la escena teatral.

explorando os nossos corpos, que já estavam a alguns meses parados, e a relação que poderíamos criar nos pequenos espaços de nossas casas. A Ana e a Guada (apelido da diretora Guadalupe Casal) sempre nos guiaram nos exercícios, e a Ciça (apelido da orientadora Ana Cecília Reckziegel) também sempre esteve presente nos ensaios nos trazendo percepções importantes. “O teatro tem um processo de construção que permite ao ator desvendar a personagem: o ensaio.” (GUSKIN, 1941, p.83). No ensaio, nós pudemos experimentar muitas possibilidades para a atuação e aperfeiçoar as relações entre as atrizes.

Encontrar um ponto de partida muitas vezes é a parte mais difícil, mas como nós fomos muito incentivadas a buscar uma corporeidade nos ensaios e a procurar referenciais, criamos mais autonomia para explorar as personagens. “Uma boa direção liberta o ator para descobrir a personagem; não impõe uma interpretação dela”. (GUSKIN, 1941, p. 91). Em busca de inspiração, lembrei-me do meu desenho preferido desde que eu tenho cinco anos que é *A Viagem de Chihiro* e fui rever o filme analisando as movimentações da personagem. No ensaio seguinte a isto, eu tentei trazer para o meu corpo um pouco da energia da personagem Chihiro. Agora, depois de duas temporadas, não acho que ela seja tão visível nos meus movimentos, mas grande parte da dramaturgia da Lili tem essa protagonista como inspiração: o medo, a ansiedade, a descoberta e a libertação.

Foi assim, sendo estimulada a me experimentar sozinha que fui superando a dificuldade de criar cenas sem poder contracenar presencialmente com as outras atrizes. Todo o processo de *Invenção Amalucada* foi muito importante para desenvolver minha autonomia como atriz, pois, por estarmos territorialmente separadas, ficamos responsáveis por todas as questões organizacionais de cada casa: cenografia, iluminação, figurino e operação de som e mídia.

Este processo me fez refletir de outra maneira sobre a autonomia que uma atriz necessita. Sempre percebi os processos de preparação para audiovisual muito solitários, pois quase nunca se convida os atores para participarem do processo desde o começo. No caso de *Invenção Amalucada*, mesmo sendo de cultura tecnovivial, senti uma liberdade de criação de teatro convivial que se percebe na abertura dada às atrizes para criar além da atuação.

A colaboração do encontro de teatro convivial se faz presente no processo mesmo que este seja realizado por meio de recursos neotecnológicos. Um exemplo é a dramaturgia criada a partir das nossas improvisações e jogos, algo muito comum nos ensaios teatrais. A presença de brincadeiras colaborativas e de improvisos é uma parte muito importante de um processo de criação, pois incentiva a autodescoberta e a experimentação pessoal.

O jogo de improvisação passa a ter o significado de descoberta prática dos limites do indivíduo, dando ao mesmo tempo as possibilidades para a superação destes limites. Longe de estar submetido a teorias, sistemas, técnicas ou leis, o ator passa a ser o artesão de sua própria educação, aquele que se produz livremente a si mesmo. (SPOLIN, 2000 p.XXIV)

A Lali sempre gostou muito de RPG, sigla em inglês que traduzida significa "Jogo de Interpretação de Personagens" e, por isso, decidimos trazê-lo como dispositivo de criação para o processo. Ela "mestrou"⁴ o improviso com RPG e criou um sistema com uma dramaturgia específica para a peça. A base era: Três meninas encolhem, entram em um corpo e lutam contra as bactérias e os vírus. Foi a partir deste jogo que criamos as cenas na boca, no estômago e no pulmão e, assim, estabelecemos que, dentro da dramaturgia, não iriam ser consideradas as barreiras de territorialidade que normalmente seriam implicadas com o tecnovívio. A licença poética da história nos permitiu colocar as três meninas no mesmo espaço-tempo.

Dentro dos diferentes reomodos (KARTUN, 2015, apud BOHM, 1998) que Dubatti traz ao comparar as artes teatrais conviviais e as tecnoviviais, existe a questão do signo da virtualidade. Lembro-me disso em uma das primeiras propostas que surgiram que foi a de usarmos duas câmeras em alguns momentos específicos para mostrar diferentes perspectivas ou até para mostrar algo que o público não estivesse vendo. Foi assim, também, que criamos o signo de que, fora as três protagonistas, as outras personagens inanimadas só apareceriam quando filmadas na câmera vertical do celular. As bocas de papilas gustativas, as borboletas do estômago, a senhora alvéola e os glóbulos policiais foram criadas a partir das

⁴ Dentre os elementos do RPG, além do Sistema, estão o Mestre e Jogador enquanto elementos cinestésicos. O Mestre, também chamado de Narrador, possui a função de mediar o contato entre as regras do jogo e a diversão dos jogadores. Ele é um jogador como os demais, responsável por estudar e projetar a narrativa a ser jogada. Não que ele não se divirta, mas na sua visão, a história se passa de forma diferenciada. Destes nomes surgem as expressões "narrar" ou "mestrar" RPG", recorrentes neste meio. (OLIVEIRA, 2019, p.57)

nossas interações com planos, ângulos e objetos das nossas casas que nos lembravam das personagens da dramaturgia.

A Lili, minha personagem, foi construída tendo como referência o vício das crianças por celular, e logo ganhou um celular para acompanhá-la em todos os improvisos. Ao longo do processo, fomos entendendo melhor os dispositivos técnicos que tínhamos as nossas disposições e a nossa individualidade de criação. As cenas dentro do coração, do fígado e da orelha foram criadas por cada uma de nós separadamente como um exercício cujo mote sugerido pela Guada era: “As três amigas se perdem umas das outras dentro do corpo da mãe da Mari”.

Ao longo das experimentações, fui entendendo a Lili como uma menina que gosta muito do seu celular e que vê nele uma grande amizade. Batizado de “Lili 2”, a melhor amiga celular de Lili, responde a suas perguntas e a conhece muito bem. As camadas da personalidade e da história da minha personagem foram sendo criadas durante os ensaios e durante as temporadas. Durante as apresentações, fomos explorando mais a peça e as personagens. Esta possibilidade que o teatro traz de estar em constante renovação também é significativa para o aperfeiçoamento do trabalho de uma atriz.

Figura 2 – Mosaico para divulgação de *Invenção Amalucada*



Fonte: Foto, montagem e edição feita pela atriz, 2021.

Apesar de ser online, o fato de ser ao vivo faz com que seja possível criarmos uma relação de jogo com o público. Para decidirmos se vamos para o estômago ou

para o pulmão, nós mandamos no bate-papo do Youtube um link de dados de tabuleiro online, e pedimos para a plateia jogar e nos mandar o resultado. Essa dinâmica com o espectador aproxima ambas as partes e, por esse motivo, a Lali nunca cogitou a possibilidade de fazer um estágio gravado. Presença, proximidade e relação com o espectador, principalmente com as crianças, sempre foi um determinante essencial para nós.

3. Usuário Não Encontrado

Figura 3 – Capa da peça *Usuário Não Encontrado*



Fonte: Montagem e edição feita pela Martina Fensterseiffer e pelo Gabriel Brochier, 2021.

Matías Umpierrez explica sobre sua criação: Com este espetáculo tentamos revelar como o teatro pode entrar no sistema virtual tomando cada um de seus signos e os estimulando para que superem suas próprias fronteiras. (DUBATTI, 2015, p.51)

Usuário Não Encontrado é o espetáculo resultado do meu processo e do Gabriel Brochier de estágio em Interpretação Teatral. A direção é do Ricardo Zigomático, a orientação é da Luciana Éboli e da Silvia Balestreri, e conosco, estagiaries, atuam a Martina Fensterseiffer e o Thainan Rocha. Assim como para *Invenção Amalucada*, tivemos quase um ano de processo criativo até a Mostra DAD e optamos por um espetáculo online e ao vivo. A peça tem como grande referência a interatividade existente em jogos de videogame e, por isso, exploramos muito as redes sociais e as plataformas online. O WhatsApp é o principal canal de comunicação e se mantém durante o espetáculo inteiro, a partir dele, o público é levado para o Youtube, para o Zoom e para o Instagram.

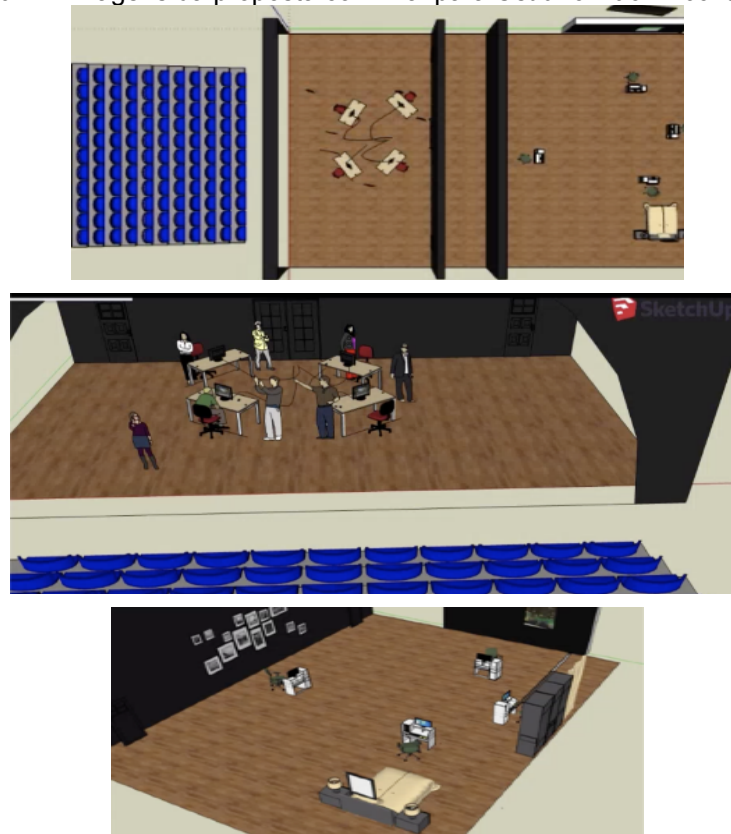
A sinopse de *Usuário Não Encontrado* é: Um grupo de amigos, abalados pelo desaparecimento de um deles, se reúne em uma chamada de vídeo. Coisas estranhas começam a acontecer. Você está convidado a comandar a investigação

para desvendar este mistério. Se você aceitar participar, só terá uma chance de encontrar o culpado. Prepare-se, porque o jogo vai começar!

Eu e o Gabe (apelido do Gabriel Brochier) tivemos uma reunião presencial com o Zigo (apelido do Ricardo Zigomático), porém, uma semana depois, estávamos todos isolados dentro de casa. As aulas na UFRGS foram pausadas e todos os projetos interrompidos.

Nós acreditávamos que o isolamento social fosse durar apenas alguns meses, então a primeira proposta foi pensada para um encontro presencial. Apesar disso, a ideia de encenação já era fazer com que o convívio e o tecnovívio se cruzassem e se complementassem na cena. O Zigo nos trouxe uma proposta de estrutura: a plateia entraria na Sala Alziro Azevedo (nas dependências do DAD) e encontraria quatro celulares e quatro monitores por onde entrevistariam as personagens. Em seguida, todos iriam para a sala 3 (no mesmo departamento) onde encontrariam os suspeitos presencialmente e precisariam, então, decidir qual deles era o culpado.

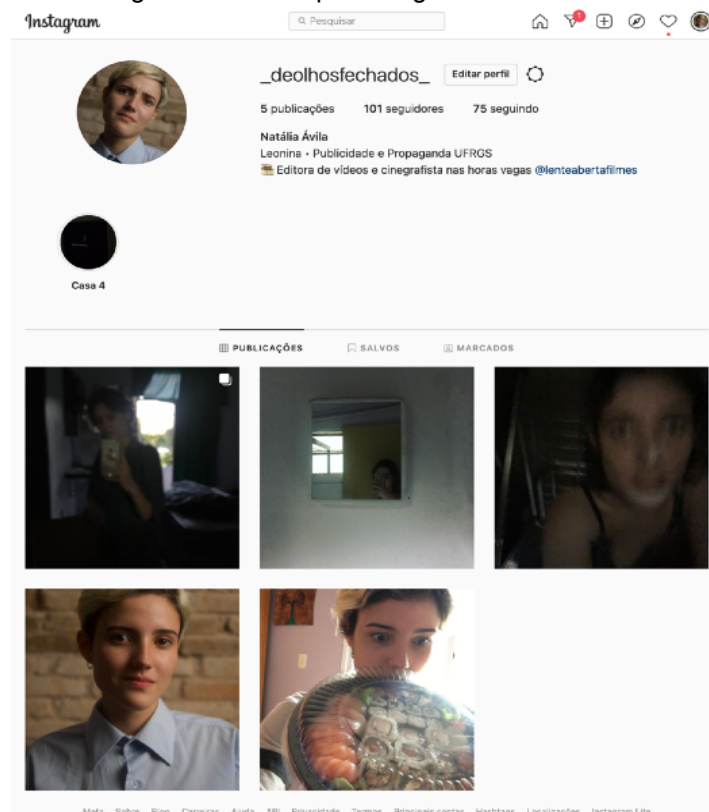
Figura 4 – Imagens da proposta convivial para *Usuário Não Encontrado*



Fonte: Material elaborado por Ricardo Zigomático, 2020.

Em determinado momento do processo, entendemos que a peça teria que ser realizada online, e passamos para uma nova etapa de criação utilizando-nos da tecnologia que a internet nos possibilitava. Inicialmente, cada um propôs uma brincadeira que foi desde *Gone Home*, um jogo eletrônico de exploração, até *Detetive*, um jogo de tabuleiro que foi adaptado pelo Gabe para o formato online. A proposta de encenação das salas do DAD foi adaptada para quatro salas de Zoom para cada ator: nós seríamos interrogados e teríamos que responder às perguntas de maneira a revelar apenas algumas partes da história. Após esse momento, o Zigo nos trouxe muitas dinâmicas com redes sociais: criar uma conta de rede social para a personagem, esconder um segredo desta em algum lugar online para os outros encontrarem e criar relações entre as redes sociais das personagens.

Figura 5 – Instagram da minha personagem de *Usuário Não Encontrado*



Fonte: Print do Instagram da Natália Ávila, 2021.

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer - é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las. (SPOLIN, 2000, p.4)

Este processo criativo realizado através do jogo se fez possível pelas proposições de um grupo de teatro convivial, pois estávamos todos dispostos a investigar todas as possibilidades que nos eram acessíveis graças à internet. A dramaturgia, por conseguinte, foi feita a partir destas interações e, ao longo do processo, fomos concretizando um tom de suspense investigativo, que já era da vontade do Gabe de experimentar. Apesar desse processo teatral e colaborativo, sentia que faltava um direcionamento para a atuação, e a encenação do espetáculo dificultava muito a presença de atroz em cena.

Diferentemente de *Invenção Amalucada*, este espetáculo não tem momentos específicos de interação com os espectadores, pois quando vamos para o interrogatório no Zoom, a plateia tem abertura para perguntar e interagir da maneira que quiser. Uma das maiores dificuldades, portanto, foi como atuar em uma cena que poderia ser interrompida a qualquer momento. Dubatti denomina esta proposta viva de relação com o público de "dramaturgia do ator em convívio", que está dentro da ampliação de "dramaturgias conviviais".

São aquelas dramaturgias que, seja pela liberdade que tem o ator para interagir com os espectadores ou pela imposição do convívio sobre o material da cena, produziram um caso particular. Digamos que o ator deixa de ser uma simples tecnologia do diretor para transformar-se em um gerador de acontecimento convivial, que implica produção de dramaturgia. (DUBATTI, 2014, p.253)

A dramaturgia da atuação em convívio traz "estratégias que são muito parecidas com as da Commedia dell'Arte, como o canovaccio e a construção de lugares inesperados dentro dessa dramaturgia." (DUBATTI, 2014, p.253) No caso de *Usuário Não Encontrado*, mesmo sendo um espetáculo online, a proposta de interação com a plateia é muito próxima de uma "dramaturgia do ator em convívio", porém, como é feita através de recursos neotecnológicos, a conexão humana é mais complexa.

As relações entre convívio e tecnovívio são assimétricas: o convívio pode incluir o tecnovívio em sua matriz teatral (o teatro, tudo o que toca, transforma em teatro), mas o tecnovívio ainda não descobriu uma maneira

de incluir a presença corporal e espacial na matriz virtual. (DUBATTI, 2020, p.23, tradução nossa)⁵

No processo de *Usuário Não Encontrado*, nós não conseguimos ter real noção de como seria a dinâmica de improviso, pois nós não tínhamos canovaccio e também não tínhamos marcações de cena, pois a proposta de atuação era improvisar em todos os quesitos. Eu sentia que não tinha nada para jogar no diálogo com a plateia. Eu achava a proposta de criar toda a peça no convívio com o espectador interessante, mas, ao mesmo tempo, me sentia completamente despreparada. A criação de personagens com jogos foi muito mais focada em pensar racionalmente na história e isso não trazia segurança para nenhum aspecto da minha atuação.

Para improvisar, é essencial se sentir livre e dominar a dramaturgia e a personagem, porém eu não sentia meu trabalho corporal e de entendimento físico da cena bem desenvolvido. Percebi que precisava criar autonomia do processo coletivo e, portanto, pedi ajuda para minha orientadora e comecei a pesquisar técnicas de treinamentos para atuação que poderiam me inspirar a ensaiar sozinha.

O que creio é que o específico do teatro, seu núcleo central, é o ator. Há cenas neotecnológicas em que se produzem combinatórias, mas o que não se pode subtrair é o ator. Ele verdadeiramente é o gerador da ação, da poética e do acontecimento. (DUBATTI, 2014, p. 253)

Ê atroz no teatro tem, normalmente, seu trabalho muito mais valorizado do que no audiovisual. Nas experiências que tive em processos criativos nestas artes, percebi que no cinema os profissionais têm que lidar com uma maquinaria imensa para registrar o melhor momento artístico e no teatro somente o ator é necessário para o acontecimento cênico. Creio que as luzes, a cenografia, a música, são todos elementos muito importantes, mas são acessórios porque, acredito que poderíamos tirá-los e o acontecimento teatral se produziria, como sustentam as teorias de trabalho de ator de Jerzy Grotowski, Peter Brook e Eugenio Barba sobre presença e atuação.

⁵ No original: Las relaciones entre convivio y tecnovivio son asimétricas: el convivio puede incluir el tecnovivio en su matriz teatral (el teatro, todo lo que toca, lo transforma en teatro), pero el tecnovivio aún no se las ha ingeniado para incluir la materialidad corporal y territorial en la matriz virtual.

Eu sempre gostei muito mais de processos teatrais do que de processos audiovisuais, mesmo me interessando muito pelo fazer cinematográfico. Agora, percebo que é por essa ignorância que muitas vezes senti nas experiências tecnoviviais das quais já participei. Apesar disso, foi por causa desses trabalhos em que me senti sem suporte direcional que desenvolvi mais autonomia como atriz.

Já me senti, por exemplo, sem motivação para trabalhar em um filme, pois tinha que investigar e aprofundar a minha personagem à parte de todas as outras áreas artísticas. Quando me sinto completamente deslocada do projeto e atuar já não faz mais sentido, eu crio minhas próprias motivações. Cada vez mais fui me acostumando a fazer isso e a buscar ferramentas para "tapar os buracos" que o roteiro não cobria. Já modifiquei falas e trabalhei intenções diferentes para deixar a personagem mais desenvolvida.

Quando estava no processo de *Usuário Não Encontrado* e comecei a me sentir desconfortável com a minha atuação, eu recorri à memória de todos os processos conviviais e tecnoviviais dos quais já havia participado ou que estava participando. Buscar nos antigos projetos que já experienciei e lembrar onde encontrei força e motivação para desenvolver minha atuação foi muito significativo para este processo. Minha constituição como atriz é uma grande construção de várias experiências artísticas e interdisciplinares, pois cada projeto impulsiona-se naturalmente.

A Lu (apelido da Prof. Luciana Éboli) me recomendou ler *A Arte de Parar de Atuar* de Harold Guskin e, inicialmente, senti um certo incômodo pelo título da obra, por isso, demorei algum tempo para ir atrás desta leitura. Tinha medo de encontrar neste livro ideias obsessivas sobre o realismo que significariam o tal ato de "parar de atuar". Para minha surpresa, porém, o que eu encontrei foram ideias de improvisos e de maneiras de interpretar que, para serem bem executadas, necessitariam de muito ensaio:

Mas como sei que uma escolha errada está errada? Sei quando a escolha não me afeta em nada. Eu falo e cai mal. Isso tem a ver com a minha intuição de ator. O diretor pode discordar, mas não faz diferença. Se a gente sente que está errado, está errado. Nada vai fazer com que fique certo. Se eu continuar a fazer, vou ter de representar, atuar. (GUSKIN, 2015, p. 37)

Apesar de Guskin acreditar que isto era um ato de "não atuar", eu acredito que não existe nada mais perto de uma definição de atuar bem para mim do que isto. Não importa o que me disserem, se eu não estou satisfeita com o meu trabalho de atriz, é porque ainda não encontrei o meu espaço de genuinidade dentro da técnica de atuação.

O escritor e dramaturgo Beckett tem uma frase célebre em que afirma: tente de novo, fracasse de novo, fracasse melhor. E, assim, comecei o processo solitário da descoberta de Natália, minha personagem neste espetáculo. "Numa busca desesperada para achar a personagem, impulsivamente passou a executar qualquer coisa que lhe viesse à cabeça, como um ator desesperado, obsessivo, querendo chamar a atenção." (GUSKIN, 2015, p.85). Lembro-me de ler e identificar-me profundamente com esta frase, pois foi extremamente ansiogênico quando eu admiti para mim mesma a frustração com meu trabalho, e isso me levou a experimentar muitos exercícios diferentes.

Lembro-me de estar tão ansiosa que comecei a me filmar em vários momentos do dia tentando contar a história da minha personagem, e de pensar tanto no processo que ideias aleatórias começaram a surgir. Um dia, me gravei contando uma história que eu achava muito engraçada que tinha acontecido comigo, no outro falei da época que eu estudava no colégio, pois a Nat e suas amigas se conheceram no cursinho pré-vestibular e, em outro momento, me filmei chorando enquanto explicava o que tinha acontecido, pois pensei "vou registrar esse momento de vulnerabilidade para estudo futuro". Pensei que talvez me filmar espontaneamente passando por emoções diversas ou contando sobre situações verídicas poderia me inspirar para quando eu estivesse na sala do Zoom respondendo às interrogativas da plateia.

Eu já não conseguia mais não pensar no processo e na construção da dramaturgia da minha personagem. Nesta mesma época, por exemplo, eu estava tentando compor uma música no piano para *Luna* e, no meio de uma composição, pensei: "Porque a Natália não começa a cena na penumbra, tocando uma música estilo as de caixinha de música?". Pensei nisso sem ter nenhuma explicação racional, mas mais porque queria buscar um clima de suspense, e senti que faltava música na cena. Em outro momento, quando estava buscando músicas antigas no

Spotify, me deparei com "Jurei/Odin" e senti que tinha que trazer essa composição de alguma maneira para o processo.

Todas as propostas foram se conectando aos poucos e eu também fui dando sentido para elas. Os vídeos que eu gravei realmente foram me trazendo mais oralidade para o improviso com a câmera, a ideia do piano trouxe um suspense muito interessante para o começo da peça e a música me trouxe um centramento que a personagem precisava.

Essas várias experimentações me trouxeram ideias para a personagem, mas também fizeram com que ela ficasse mais instável, pois experimentei várias personalidades para ela. Foi então que eu decidi tentar buscar uma referência principal, assim como fiz com Chihiro em *Invenção Amalucada*, que foi o grande mote para minha criação. Assisti a filmes de investigação e suspense, e, finalmente, lembrei da Cee, protagonista de *O Homem Invisível*. Uma personagem que desconstrói esse lugar da mulher assustada em filmes de terror e traz uma fala de coragem e força.

Eu sempre me senti muito frágil, sem conseguir colocar minha opinião nos projetos, preferindo me silenciar ao invés de enfrentar as dificuldades e, por isso, entendi que deveria abraçar a coragem para minha personagem. Quem eu gostaria que fosse a Natália? Quem é ela em mim? Decidi que Natália não teria medo de dar a sua opinião, seria afrontosa e decidida, mas seria sarcástica a ponto de ter um pouco de dificuldade em perceber o limite entre a brincadeira e a seriedade.

Eu encontrei a personagem e me encontrei enquanto atriz neste projeto quando permiti que as ideias racionais que criei na ficha de personagem se resignificassem fora do papel, ou melhor, do documento de word. "Quando estou trabalhando com a intuição, uso até coisas que tinha negado a princípio." (GUSKIN, 2015, p.39).

Figura 6 – Registro da apresentação de *Usuário Não Encontrado*



Fonte: Gravação da tela da Luciana Éboli, 2021.

Para os aquecimentos, me inspirei no processo de *Invenção Amalucada*. Colocava "Jurei/Odin" para tocar e ia buscando me movimentar confiando na energia que o som ia me trazendo. Investiguei a corporeidade de Natália enquanto ia explorando a sua voz. Descobri nestes ensaios um ritmo diferente para a personagem, mais tranquilo, calmo e lento, a voz era mais grave que o meu natural e o corpo um pouco mais relaxado e curvado. Gabriela Santinho e Kamilla Oliveira, duas pesquisadoras de improviso em dança, trazem um olhar com o qual me reconheço.

O fazer artístico está intimamente relacionado à necessidade expressiva do seu agente, ou seja, do artista, e dentro do processo de criação, é impossível que não se faça presente a espontaneidade do artista que, num primeiro momento, há de experimentar, testar, errar e acertar inúmeras vezes até que obtenha algum resultado minimamente próximo ao desejado. (SANTINHO; OLIVEIRA, 2013, p.9)

Encontrei a partir dos meus erros uma segurança no meu processo pessoal. Me permiti experimentar sem medo tudo o que eu sentia vontade e improvisar a história que havíamos criado. "Não sou cuidadoso. Na verdade, quanto mais eu for arbitrário e transgressor, melhor. Se a escolha não funciona, tudo bem. E se funciona, vai ser simplesmente espetacular." (GUSKIN, 2015, p.42)

Percebi, por fim, no processo criativo da Natália que o diálogo entre audiovisual e teatro pode trazer uma importante abrangência para a técnica de atuação. Terminei esse processo tendo um conhecimento bem maior do meu corpo em relação direta com a câmera e com uma autoanálise bem mais ferrenha. “Desejável formação múltipla dos artistas em atuação, para que estejam capacitados tanto para as artes teatrais com para as artes tecnoviviais” (DUBATTI, 2020, p.24). Sinto que, agora, enquanto atuo, eu consigo perceber com maior assertividade o que já está funcionando e o que ainda necessita aprofundamento.

4. Luna

Figura 7 – Capa do curta-metragem *Luna*



Fonte: Foto de Gabriel Viero e edição de Gabriel Brochier, 2021.

Luna é o espetáculo resultado do processo de estágio da Mariana Fernandes. A direção é minha, a dramaturgia é da Nairim Tomazini, e as atrizes são a Mari (apelido de Mariana Fernandes) e a Bibiana Jung. Nós tivemos quase um ano de processo, e optamos por um formato totalmente tecnovivial. Apresentamos na Mostra DAD 2020, e voltamos em novembro para uma segunda temporada no TPE 2021.

A sinopse de *Luna* é: Uma mulher se sentindo deslocada do mundo à sua volta se isola para tentar compreender a si mesma, até que encontra alguém que a faz repensar a sua busca. Luna é mulher e artista. Se lhe perguntarem quem é, talvez a resposta seja: eu não sei. A busca pela própria arte, pela própria linguagem, é também a busca por si mesma, pela sua essência dentro da solidão. “Essas palavras me pedem para serem ditas, essas tintas me pedem para serem usadas,

mas nunca por minhas mãos. Não há qualidade em meus gestos, não há sentido naquilo que eu digo. Eu preciso voltar pra mim."

Luna nasceu da vontade de falar sobre os vários lados da solidão de uma mulher. A dramaturgia teve como principal inspiração as obras da Clarice Lispector e o filme *Persona*, de Ingmar Bergman. Logo no início do processo, foi decidido que se o espetáculo não pudesse realmente ser apresentado como teatro convivial, então seria filmado e completamente tecnovivial. Nós tínhamos medo de não ser considerado teatro, mas ao longo do decorrer da pandemia, assistindo a outros projetos, nós percebemos que as dúvidas sobre teatro virtual não eram apenas nossas, e que todos os artistas estavam bem dispostos a questionar e desconstruir as prévias definições sobre o fazer teatral.

Filmes são imagens (normalmente fotografias) em movimento. Mas a unidade distintiva dos filmes não é a imagem, mas sim o princípio de conexões entre elas, a relação entre um plano e o que o sucedeu assim como o que o precede. Não há oposição entre o "cinematográfico" e o "teatral" no que se refere à composição de imagens. (SONTAG, 1966, p. 27)

Embora a definição de Dubatti de que o convívio teatral não tem intermediação tecnológica, o fazer teatral pode estar presente em uma arte tecnovivial de várias maneiras assim como Susan Sontag explicita em sua definição de filme. A processualização de uma obra, por exemplo, também pode carregar esta característica artística e, no caso de *Luna*, acredito que o processo seja a grande potência teatral do projeto.

Eu nunca tinha dirigido um espetáculo quando a Mari me chamou para dirigir o seu estágio. Identifiquei-me muito com Eugênio Barba quando ele relata, em *A Canoa de Papel*, que iniciou seus passos na arte a partir da observação: "Desse modo, durante minha viagem de emigrante, se forjaram os instrumentos para meu ofício de diretor: alguém que, alerta, escruta a ação do ator." (BARBA, 1994 p.17). Como estava em outros processos durante a criação de *Luna*, eu aproveitei para observar os diretores com quem eu trabalhava e me inspirar nas suas propostas criativas.

"Agora lúcida e calma, Lóri lembrou-se de que lera que os movimentos históricos de um animal preso tinham como intenção libertar" (LISPECTOR, 2020,

p.8). Nós não estávamos em desespero por ainda estarmos no início do processo, mas sim pela impossibilidade convivial. Nós nunca tínhamos trabalhado deste modo, então, buscar conhecer nossa própria dinâmica criativa foi o nosso principal foco.

A primeira proposta do processo de *Luna* foi tão aleatória quanto as minhas experiências solitárias de *Usuário Não Encontrado*. Conversando no nosso primeiro encontro sobre como seria o processo, decidimos que começaríamos propondo exercícios gravados, pois as atrizes compartilharam a dificuldade que teriam com exercícios online devido à fraca conexão da internet de suas casas. A Bibi (apelido da atriz Bibiana Jung), portanto, trouxe a ideia de gravar um vídeo comendo uma fruta e falando sobre o que sentíamos ao fazer isso. Até hoje, não sabemos o que a Bibi pensou para propor este exercício e, apesar de ser inesperado, foi um pontapé para todos os outros experimentos imagéticos e sensoriais que fizemos ao longo do processo. Esta proposta também foi a primeira oportunidade de investigarmos nosso diálogo com a câmera.

Eu me propus a realizar o exercício junto com elas e, como a Mari já tinha trazido a vontade de trabalhar com alguns ritmos de cortes de cena do cinema, decidi explorar essas possibilidades dramatúrgicas neste exercício. Lembro que fazia um dia de calor, e eu estava me sentindo muito agradecida pelo sol que entrava no meu quarto. Posicionei meu celular em uma cadeira, e me sentei na cama para comer uma maçã.

Luna, por tantas circunstâncias, acabou sendo uma oportunidade de nos experimentarmos, de nos entendermos de forma mais livre no audiovisual, sem a pressão de refazer o mesmo take, com o mesmo enquadramento, etc., podendo estabelecer uma relação de intimidade com a câmera. (FERNANDES, p.42)⁶

Filmei o meu reflexo na janela de alguns ângulos, e depois gravei um áudio com um texto que elaborei. Eu estava muito inspirada e, por isso, as palavras fluíram rápido para minha prosa. Peguei os fragmentos de imagem e o áudio, e editei um curta de quase dois minutos. Dei para minha pequena obra o nome de *Eva*.

⁶ TCC da aluna de Teatro da UFRGS e atriz Mariana Fernandes que ainda não está em domínio público.

Figura 8 – Frame do curta-metragem *Eva*



Fonte: Curta-metragem *Eva* (2020), dir. Renata Lorenzi.

Eva inspirou bastante as atrizes, principalmente de forma imagética, pois, nos exercícios seguintes e sem nenhuma determinação, elas mesmas se propuseram a explorar planos, ângulos e narrações em *off*. Meu filme acabou ganhando asas ainda maiores quando foi selecionado para o Prêmio Curta em Casa da plataforma de streaming Cardume. Na situação de total isolamento social em que nos encontrávamos, poder levar minha arte até outras pessoas e criar novas relações com artistas de outros lugares do Brasil e do mundo foi muito significativo.

Sinto que o processo de *Luna* foi bastante colaborativo e experimental, e que todas as reflexões e conexões que fomos criando se deram de maneira natural. Estava um pouco ansiosa, no início, por ter abraçado a posição de diretora do projeto, mas percebo que este lugar esteve sempre muito flexível no sentido de que todas as meninas estiveram presentes nas decisões. Sinto que tivemos muita fluidez de hierarquia, e que todas nós desenvolvemos autonomia e autoconhecimento. Compreendi também, ao longo do processo, o meu espaço como atriz-diretora e que, em muitas ocasiões, me senti atuando junto com as atrizes tanto quanto conduzindo o processo.

Nós nos encontrávamos todas as semanas, e estávamos tão imersas no processo que sempre tínhamos novas reflexões para trazer umas para as outras. Às vezes assistíamos a um filme, ou líamos algum texto para debater sobre as nossas percepções. Aos poucos, nossas propostas foram se alinhando. A singularidade deste processo é principalmente devida ao fato de que trabalhar com a perspectiva da solidão nos atravessou por completo durante a pandemia, e a necessidade de

Durante o processo, assistimos *Persona* (1966), *O Farol* (2019), *Estou Pensando em Acabar com Tudo* (2020), *As Lágrimas Amargas de Petra von Kant* (1972) e *A Amiga Genial* (2018-presente). Nós lemos *Uma Aprendizagem ou O Livro dos Prazeres*, *Virginias* de Vika Schabbach e *Corte Seco*, de Christiane Jatahy. A Mari e a Bibi criaram, também, vários vídeos improvisando com a dramaturgia que a Nai (apelido da dramaturga Nairim Tomazini) escrevia a partir de nossas ideias e propostas.

"Lóri: uma das coisas que aprendi é que se deve viver apesar de. Apesar de, se deve comer. Apesar de, se deve amar. Apesar de, se deve morrer. Inclusive muitas vezes o próprio apesar de que nos empurra para a frente." (LISPECTOR, 2020, p.13). Apesar da situação em que nos encontrávamos, seguimos buscando um fazer teatral. A Mari e a Bibi se viram precisando ensaiar e criar sozinhas, e eu me vi sozinha em um lugar que me desafiava profundamente.

Nós optamos por realizar um filme, mas nunca assumimos um processo cinematográfico. Não seria diferente, portanto, com o texto. A Nai, ao invés de escrever um roteiro audiovisual, produziu pequenos monólogos, trazendo todas as reflexões que fomos tendo sobre solidão. Esta maneira de colocar a dramaturgia foi essencial para a Mari se sentir livre para jogar com as palavras e, nas filmagens, criar um texto vivo a partir do próprio fluxo de pensamento.

O processo de gravações foi muito imersivo já que, por sermos uma equipe bem pequena, decidimos nos encontrar tomando todos os cuidados possíveis. Nós escolhemos filmar em uma casa que é da minha família, que não estava sendo ocupada, mas que estava bem inabitável por conta da sujeira. Eu e Mari, então, nos encontramos dois dias para limpar o ambiente, e mais uns dois dias para mobiliar a casa vazia. Nestes primeiros momentos, nós já aproveitamos para sentir o espaço e, após cada dia de organização, sentávamos em algum lugar da casa, tomávamos uma cerveja e conversávamos.

Sinto que este processo convival foi levado como um momento de profundo existir. "(Lóri se cansava muito porque ela não parava de ser)". (LISPECTOR, 2020, p.11). O contato que tivemos umas com as outras foi, para nós, o primeiro depois de um longo período de isolamento e, assim como todo o processo, foi de grande conhecimento sobre nós mesmas também. O projeto em si já tinha essa proposta

bem nítida, mas é expressivo que tenha corroborado tanto para o desenvolvimento do nosso autoconhecimento com relação a atuação.

As primeiras diárias de gravações foram apenas eu e a Mari, pois, como a Bibi mora em São Francisco de Paula, nós organizamos o cronograma de filmagens de maneira a fazer com que ela não precisasse ir para Porto Alegre mais de uma vez. Nós realizamos as diárias em ordem dramática para manter esta qualidade teatral. Filmamos todo o início em que Luna, personagem interpretada pela Mari, aparece, em seguida, as cenas com a Mulher, personagem interpretada pela Bibi, e, por último, as cenas de Luna em solitude e liberdade.

Figura 9 – Foto de um dia de gravação do curta-metragem *Luna*



Fonte: Foto de Gabriel Viero, 2021.

Em uma das cenas, nós tínhamos definido que Luna iria se frustrar com sua arte, jogar uma xícara de café na parede e, a partir do som da porcelana se quebrando um som angustiante iria tomar os seus ouvidos. Quando chegou o momento da filmagem nós não encontrávamos nenhum jeito de fazer o som ser algo abrupto como seria colocado na edição e isso dificultava a atuação da Mari, então eu a avisei que iria gritar no momento que fosse para entrar o ruído. O grito foi o impulso brusco necessário para fazer a Mari sair correndo assustada assim como a proposta que tínhamos trazido.

A solução para gravar esta cena, surgiu a partir de uma ideia aparentemente aleatória, como muitas propostas supostamente são. A realidade, todavia, é que depois de muito nos experienciarmos sozinhas, umas com as outras e inclusive em

outros processos, nós acabamos intuitivamente encontrando resoluções para as dificuldades criativas. Tanto eu quanto a dramaturga e as atrizes evoluímos e desenvolvemos nossos próprios caminhos. Desde o aquecimento até o "ação" ou, como eu prefiro dizer ao apertar o botão para iniciar a filmagem, "quando vocês estiverem prontas", nós sabíamos o que era melhor para o nosso resultado.

Nós aquecíamos o corpo e a voz todos os dias antes de começarmos as filmagens, este início era muito importante para mim, pois segurava os equipamentos por bastante tempo e conduzia as cenas através da fala, fazendo perguntas que instigavam as atrizes a propor novas interações. Apesar de eu não aparecer em nenhum momento em cena, a câmera está sempre atuando como uma terceira personagem, também por este motivo, foi muito necessário que eu estivesse tão presente no aquecimento quanto as atrizes. Encontrei nas palavras do ator Yoshi Oida uma descrição que diz muito sobre este estado de atenção a que me refiro:

Existe um conceito que se encontra na antiga filosofia budista indiana, o samadhi, que se refere a um nível particular de concentração profunda. (...) os atores devem ser capazes de realizar qualquer atividade com 100% de si mesmos e de concentração. (OIDA, 2001, p. 22 e 23)

Luna teve uma experiência convivial diferente dos outros processos que analisei neste estudo. A apresentação foi completamente tecnovivial, e não é possível defender nenhum aspecto convivial na relação que é espectadorie tem ao assistir ao filme, mas a conexão presencial que se estabeleceu na filmagem pode ser observada por outra perspectiva. "Amor será dar de presente um ao outro a própria solidão? Pois é a coisa mais última que se pode dar de si" (LISPECTOR, 2020, p.88). Depois de um longo isolamento em que estivemos sós fisicamente de tantos amores, finalmente pudemos dar nossa presença umas para as outras.

Figura 10 – Foto de um dia de gravação do curta-metragem *Luna*



Fonte: Foto de Gabriel Viero, 2021.

Em *Luna*, trouxemos muitos dos aprendizados que tivemos em outros processos. Eu já tinha experienciado-me com o audiovisual mais do que as minhas colegas, portanto, propus algumas direções que funcionaram comigo. Um exercício que sempre me ajudou muito foi me assistir em filmagens. Trouxe isto para meus processos solitários de *Invenção Amalucada* e *Usuário Não Encontrado* e também para as atrizes de *Luna*. Sempre consegui melhorar alguns vícios na maneira de dar o texto ou até vícios corporais ao assistir gravações de ensaios. Quando mostrei para a Mari as cenas que gravamos em um ensaio, ela percebeu que costumava mexer a boca sem necessidade, modulando demais.

Minha professora de canto, Luísa Marques, sempre me pede para eu escutar gravações de mim mesma cantando, e trabalhamos com esse retorno para eu ter a percepção de fora de cena também. Eu nunca havia tido resultados tão nítidos a respeito da minha voz como agora que me gravo e escuto. A Mari tinha medo de se assistir em filmagens ou de escutar a voz gravada, mas, à medida que fomos experimentando esse retorno, ela foi percebendo o quanto ela era capaz de melhorar a performance.

Com relação à voz, também, lembro que ela tinha uma grande tendência de estender as palavras e jogar sempre os finais de frases para o agudo quando queria trabalhar a melancolia da personagem. Eu já percebia esses vícios de outros projetos que participamos juntas, pois, como colegas atrizes, vamos sempre nos ajudando e tentando melhorar. Foi através desses exercícios de observar as

próprias gravações que senti que ela conseguiu realmente se analisar, melhorar e atuar de uma maneira que eu nunca tinha visto antes. No fim, foi sua percepção pessoal do resultado audiovisual que fez possível esse desenvolvimento da atuação.

As atrizes também foram capazes de propor outras movimentações, cenas e dramaturgias ao assistir às filmagens que íamos fazendo, tendo mais autonomia sobre todo o processo. Busquei, além disso, perceber se a Mari e a Bibi estavam se sentindo confortáveis com suas atuações. A Mari me trouxe um grande desconforto com o resultado da sua performance em outros projetos audiovisuais, e tinha medo de não gostar da sua atuação em seu próprio estágio.

A partir de muito diálogo fui entendendo as dificuldades que ela tinha, e percebi que me identificava com muitas delas. Por muito tempo, sentia que poderia desenvolver mais minha atuação em todos os projetos de cinema dos quais participava. Só parei de me sentir frustrada com os meus resultados quando aprendi a sozinha focar na minha atuação. Apesar de, muitas vezes, não existir incentivo no audiovisual para ês atozes criarem em conjunto com a equipe, percebi que, pelo menos sobre o meu próprio ofício, eu possuo total autonomia.

Luna, portanto, se propôs desde o início a trazer as atrizes como verdadeiras geradoras da ação. O projeto poderia até ter se tornado audiovisual, mas ainda teria presente o mais específico do teatro, segundo Dubatti, que é a atuação como principal criadora.

A edição, por fim, é mais um exemplo da autonomia da atuação na nossa obra audiovisual. Toda a montagem foi acompanhada pelas atrizes, e os takes que foram usados na finalização foram escolhidos por todas nós. Caso elas não gostassem das suas performances em determinado take, nós usaríamos outro, pois as atrizes são o núcleo central do filme e não a fotografia. Todas as outras áreas de criações foram consequência do processo de atuação teatral que tivemos, contrastando, portanto, com a afirmação de Guskin: “No palco, a cada noite, o ator faz a sua personagem completa. Não há edição – ela é toda sua. No cinema, o ator não tem a oportunidade de aperfeiçoar a personagem como tem no teatro. No fim, o diretor vai montar a personagem na sala de edição.” (2015, p. 103).

A questão é que se o trabalho do ator ou atriz não tiver bem desenvolvido, se o espectador não acreditar no que o ator está fazendo em cena, não acreditar na sua personagem e na sua história, a produção do curta-metragem pode estar impecável, mas dificilmente o público será realmente tocado pelo trabalho. (FERNANDES, 2021, p.36)⁷

A autonomia das atrizes foi desenvolvida graças a característica do processo teatral tecnovivial e a partir da oportunidade que o isolamento e a solidão trouxeram para nós. "A coragem de Lóri é a de, não se conhecendo, no entanto prosseguir, e agir sem se conhecer exige coragem." (LISPECTOR, 2020, p.42). Fomos corajosas assim como Lóri, de em muitos momentos não conhecer o caminho a seguir e, apesar disso, continuar buscando.

⁷ TCC da aluna de Teatro da UFRGS e atriz Mariana Fernandes que ainda não está em domínio público.

5. Considerações Finais

Iniciei esta pesquisa tendo como objetivo analisar como a preparação de atroz acontece em cada criação e quais as especificidades interdisciplinares que afetam na atuação. Me abri, assim, para memórias de processos e lembranças dos momentos de graduação que vivenciei. As minhas experiências teatrais e audiovisuais me foram muito enriquecedoras, e me possibilitaram compreender a mim mesma para além, inclusive, do meu próprio ofício.

Segundo a teoria de Dubatti, a tecnologia não pode estar envolvida em uma peça convivial, porém, em *Invenção Amalucada* e *Usuário Não Encontrado*, existiu um aspecto de convívio na relação com o público e em *Luna* o convívio se fez presente entre a equipe durante as gravações. É possível trazer um outro olhar para o significado de convívio artístico e, conseqüentemente, um novo ponto de vista sobre a arte do encontro em um espetáculo tecnovivial.

O teatro e o audiovisual são capazes de existir harmoniosamente e as tensões que habitam na fronteira entre estas artes podem se tornar positivas para a construção cênica. A dinâmica de um processo criativo híbrido carrega este trânsito de linguagens artísticas. Em alguns processos, por exemplo, é necessário ensaiar com outros atores online através de uma tela e, em outros, estamos sozinhos nos relacionando com a lente do nosso equipamento. Em alguns casos temos que atuar para a câmera sabendo que o público só irá assistir nossa apresentação depois de da edição do material filmado. Em outros, a contracenação acontece, mas através de uma tela que faz com que o tempo de resposta da platéia tenha interferência tecnológica e se dê após alguns segundos ou até minutos.

O retorno que temos, portanto, nestas experiências híbridas é completamente diferente do que tínhamos nos espetáculos presenciais. No teatro convivial as reações da plateia são muitas vezes nossas guias para compreendermos como estamos enquanto atores e contribuem para nosso processo de percepção autônomo. No teatro tecnovivial é muito importante analisarmos nossos materiais gravados e é essencial que prestemos atenção aos feedbacks do público após o espetáculo.

Os papéis que uma artista ocupa e a capacidade de fluir em artes conviviais e tecnoviviais agrega a autonomia de uma construção cênica. Através da análise destes processos me senti muito mais segura como profissional em todas as áreas artísticas, pois compreendi que todas se complementam. Muitas vezes sentia que trabalhar em diferentes vertentes artísticas não me permitia desenvolver nenhuma habilidade com profundidade. *Invenção Amalucada*, *Usuário Não Encontrado* e *Luna* me fizeram entender que minha potência como artista está na multiplicidade, e que minha autonomia vem do abraçar para meu processo tudo o que aprendo em criações com o coletivo.

O meu profundo momento de epifania sobre a autonomia artística da atuação foi quando decidi fazer um jogo interativo em minha banca de estágio. Um dos desafios do jogo era eu apresentar o aquecimento que fazia para internalizar a Natália em mim. Percebi, ao dançar *Jurei/Odin*, que me sentia livre quando me permitia apenas ser. Apenas dançar, apenas cantar, apenas atuar, apenas existir como artista na defesa do relatório de estágio e na vida.

Por fim, concluo que, apesar da palavra autonomia remeter a um processo individual, nenhum experimento que realizei durante estes processos surgiu inteiramente de mim. Mesmo quando eu tive ideias aparentemente aleatórias, na verdade elas foram criadas a partir de toda a bagagem teatral e audiovisual que adquiri ao longo da minha formação. A autonomia de uma atriz está também na equipe de cada projeto artístico, pois é a relação com o outro que cria a dinâmica do processo. Minha identidade como atriz, portanto, se retroalimenta de todos estes momentos de convívio e tecnovívio teatrais e, agora, tenho consciência de que estas vivências fazem parte de mim.

6. Referências Bibliográficas

DUBATTI, Jorge. **Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem melhoria evolutiva, nem destruição, nem laços simétricos**. São Paulo: Rebento, 2020.

DUBATTI, Jorge. **Convívio e tecnovívio: o teatro entre infância e vulnerabilidade**. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, p. 44-54, 2015.

ROMAGNOLLI, Luciana Eastwood; MUNIZ, Mariana de Lima. **Teatro como acontecimento convival: uma entrevista com Jorge Dubatti**. Urdimento, v.2, n.23, p 251-261, 2014.

BARBA, Eugenio. **A Canoa de Papel: tratado de antropologia teatral**. São Paulo: Editora Hucitec, 1994.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

GUSKIN, Harold. **Como parar de atuar**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

OIDA, Yoshi; MARSHALL, Lorna. **O ator invisível**. São Paulo: Beca Produções Culturais, 2001.

SANTINHO, Gabriela Di Donato Salvador; OLIVEIRA, Kamila Mesquita. **Improvisação em Dança**. Paraná, 2013.

SONTANG, Susan. **Film and Theatre**. Nova Iorque: The Tulane Drama Review (volume 11, número 1), 1996. (Traduzido por Paula Martins para fins acadêmicos).

LISPECTOR, Clarice. **Uma aprendizagem ou o livro dos prazeres**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

BARBOSA DE OLIVEIRA, Arthur. **Reflexões acerca do roleplaying game (rpg) na educação: revisão de literatura e outros desdobramentos**. Tocantins, 2019.

Autor. Editorial QueConceito. **Conceito de Filme**. São Paulo.

Disponível em: <<https://queconceito.com.br/filme>> . Acesso em: 13 nov. 2021.