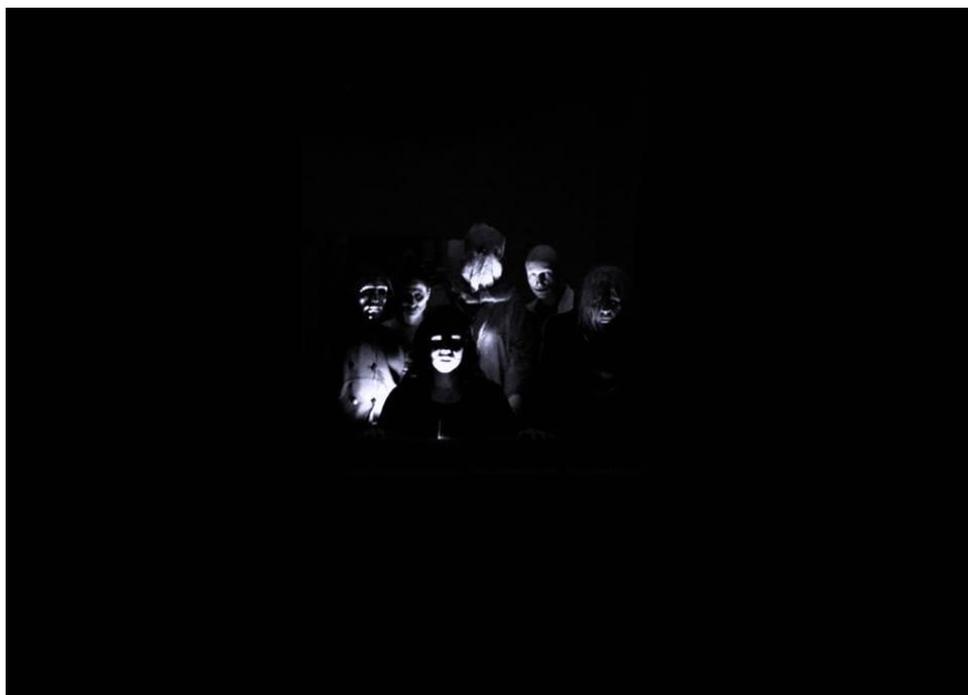


**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

O PERFORMER NA EXPERIÊNCIA CÊNICO IMERSIVA CASA DO MEDO



DANIELA AQUINO CAMARGO

MARÇO DE 2022

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

DANIELA AQUINO CAMARGO

O PERFORMER NA EXPERIÊNCIA CÊNICO IMERSIVA CASA DO MEDO

Tese apresentada ao Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Artes Cênicas.

Linha de Pesquisa: Processos de Criação Cênica. Orientação Prof^a Dr^a Marta Isaacsson de Souza e Silva

Porto Alegre, março de 2022.

CIP - Catalogação na Publicação

Camargo, Daniela Aquino
O performer na experiência cênico imersiva Casa do Medo / Daniela Aquino Camargo. -- 2022.
193 f.
Orientadora: Marta Isaacsson de Souza Silva.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Atuação. 2. Casa do Medo. 3. Experiência cênico imersiva de terror. 4. Participação atuante do público. I. Silva, Marta Isaacsson de Souza, orient.
II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Daniela Aquino Camargo

O PERFORMER NA EXPERIÊNCIA CÊNICO IMERSIVA CASA DO MEDO

Defesa de tese de Doutorado em Artes Cênicas, apresentada pela doutoranda **Daniela Aquino Camargo**, como parte dos requisitos para a obtenção do título **DOUTORA EM ARTES CÊNICAS**, apresentada perante Banca Examinadora:

Profª Drª Marta Isaacsson Souza e Silva – UFRGS / IA / PPG Artes Cênicas

Profª Drª Silvia Balestreri Nunes – UFRGS / IA / PPG Artes Cênicas

Prof. Dr. Henrique Saidel – UFRGS / IA / Departamento de Arte Dramática

Ana Cristina Martins Dias – UFSJ / Departamento de Artes das Cenas

Para minha filha Manuela, com todo o meu amor.

Manifesto minha gratidão

À minha amada filha Manu, por me ensinar tanto e por me estimular a ver a vida com olhos curiosos e otimistas.

À minha mãe, meu pai, Clayr, Cati, Eti, Rodrigo, Lucas, Lane, tia Clarice, e meus sobrinhos, por sempre estarem comigo, com suporte afetivo e material para eu seguir nessa exigente trajetória da pesquisa em arte.

Às minhas avós que estão sempre em meu coração, Corina e Cândida.

Ao Gustavo, meu amigo e pai da minha filha, por ser uma presença de amor e de cuidado, sempre ao meu lado e da Manu.

Ao amigo Newton, pelos cafés, pelos livros, pelos passeios, pelas conversas e por sempre estar de mãos dadas comigo.

À amiga Maria Amélia, pelos sonhos e projetos compartilhados ao longo da nossa estrada, na vida e na arte.

Aos amigos de sempre, Luciane, Luka, Helena e Maurício, pelo companheirismo, pelo incentivo e por tanto amor.

Aos amigos e colegas da Macarenando, peças fundamentais no meu fazer artístico e na construção da tese, Diego, Nilton, Sandra, Gui, Denis, Dani Dutra, Dani Boff, Arthur, Giulia, Juliana, Chiara, Aline e Freda.

À querida espectadora Gabriela que contribuiu para a pesquisa com seu depoimento.

Ao maior incentivador da minha carreira acadêmica, o querido amigo Odalci.

Aos meus colegas da turma de doutorado, em especial à Juliana, Patrícia e Geraldo.

À minha terapeuta, Geci, pela escuta generosa e competente e por me ajudar a encarar meus monstros e meus fantasmas de frente.

À minha querida e valente orientadora Marta, que sempre me encorajou a seguir, com seu exemplo de amor e respeito à arte e à pesquisa.

Ao PPGAC/UFRGS, pela acolhida da pesquisa.

À CAPES, pelo fomento nos dois anos finais da pesquisa.

Aos professores da banca Silvia Balestreri Nunes, Ana Cristina Martins Dias e Henrique Saidel.

A todos que de alguma forma contribuíram para a realização do trabalho.

RESUMO

O estudo aborda a prática do performer no contexto da criação em tempo real, tomando como referência a experiência cênica imersiva de terror *Casa do Medo*, desenvolvida pelo Grupo Macarenando Dance Concept, na cidade de Porto Alegre, desde 2017 até o presente momento. Trata-se de uma investigação teórico-prática, que parte da experiência artística da pesquisadora com a já citada obra. O público tem papel atuante durante toda a encenação/percurso, há um borramento na cena e na expectativa. Nesse contexto é possível ao performer estar preparado para o imprevisto? A noção de estar no presente, *hic et nunc* é investigada para a prontidão de estar em contato com o inusitado. A partir da vivência artística na *Casa do Medo*, de entrevistas com integrantes do grupo e de anotações sobre os processos de criação, ancorada em estudos sobre o trabalho criativo do ator e a performance, questiona-se qual é o papel do treinamento da imaginação e da improvisação para manter a ilusão da cena, que se repete oito vezes a cada noite, com performers, um público de treze pessoas, além da produção.

Palavras-chave

Atuação; Casa do Medo; Experiência cênica imersiva de terror; Participação atuante do público.

ABSTRACT

The study addresses the performer's practice in the context of creation in real time. Taking as a reference the immersive scenic experience of horror at the show "Casa do Medo". Performance developed by the Macarenando Dance Concept Group, in the city of Porto Alegre, from 2017 to the present moment. This is a theoretical-practical investigation, which starts from the researcher's artistic experience with the aforementioned work. The audience has an active role throughout the staging / route. There is a blurring in the scene and in the expectation. In this context, is it possible for the performer to be prepared for the unforeseen? The notion of being in the present, *hic et nunc*, is investigated for the readiness to be in contact with the unusual. Based on the artistic experience at "Casa do Medo". Supported by interviews with members of the group and notes on the creation processes. Anchored in studies on the creative work of the actor and the performance, it is questioned what is the role of imagination training and of improvisation to maintain the illusion of the scene. The show is repeated eight times each night, with performers, an audience of thirteen people, in addition to the production crew.

Keywords

Performance; Horror House; Immersive scenic experience of horror; Active audience participation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO I – CASA DO MEDO.....	20
1.1 Um contador de histórias composto por várias cabeças.....	20
1.2 História da Casa Tony.....	21
1.3 Casa do Medo Original.....	28
1.4 Casa do Medo Escola.....	50
1.5 Casa do Medo Cativoiro.....	54
1.6 Casa do Detetive.....	59
1.7 Casa do Medo Cegueira.....	64
1.8 Casa do Medo Muitos anos de Morte.....	66
CAPÍTULO II - O JOGO DA CASA DO MEDO.....	78
2.1 O ofício do improviso no aqui e agora.....	81
2.2 Improvisação no âmbito do ensaio.....	84
2.3 Jogos propostos pela direção para preparação de cenas.....	85
2.4 Jogos propostos pela direção para a preparação para a cena.....	89
2.5 Jogos para a composição da Edição Medo Detetive.....	91
2.6 Jogos para criação da Edição Muitos Anos de Morte.....	95
CAPÍTULO III - O TRABALHO DE CRIAÇÃO.....	96
3.1 A figura ou persona (gem).....	96
3.2 Desafios logísticos das personagens.....	105
3.3 Processos compartilhados de criação.....	110

CAPÍTULO IV - ATUAÇÃO INTERATIVA E A HARMONIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA	125
4.1 A cena atravessada por diversos tempos.....	125
4.2 A participação do público e o controle da cena.....	128
4.3 A presença relacional.....	135
4.4 Estado de vulnerabilidade imposto aos performers e ao público.....	138
4.5 Criação em tempo real.....	150
Considerações Finais.....	154
Posfácio.....	158
Referências Bibliográficas.....	168
Entrevistas.....	171
ÍNDICE DE FIGURAS.....	173
Anexos.....	174

E, aquele que não morou nunca em
seus próprios abismos
Nem andou em promiscuidade
com seus fantasmas
Não foi marcado
Não será exposto
às fraquezas, ao desalento,
ao amor, ao poema.

Manoel de Barros

INTRODUÇÃO

Alô, alô, vocês estão me ouvindo? Eu estou presa em algum lugar da *Casa do Medo*, e a missão de vocês é me encontrar e me libertar, a primeira pista está no meu passado, em uma casa grande, em São Borja, com muitos quartos. Logo após, será necessário que vocês passem por experiências na cidade de Pelotas, onde também havia uma casa grande com um longo corredor, até chegar em Porto Alegre, na Casa Tony Petzhold, a casa real, e, finalmente, na *Casa do Medo*, a casa ficcional, onde o Grupo *Macarenando Dance Concept¹* propõe ao público uma experiência cênica imersiva de terror, juntamente a um jogo, com a participação ativa do público, que precisa resolver enigmas para encontrar a saída, no caso específico, a saída da *Casa do Medo* - e atuação. No final da experiência, o público somente cumpre a missão se a Vítima, que ligou lá no início do parágrafo, for salva. Caso contrário, é *game over!*

A ficção sempre fez parte da minha vida cotidiana, seja na forma de literatura, de filmes ou de teatro. Certa vez, fui ao cinema e a primeira cena do filme iniciava com um grande varal, a câmera ia se aproximando das roupas, eram várias camisetas de uniforme de futebol dançando ao vento. Essa imagem me trouxe uma parte muito importante da minha infância, a casa da minha Vó Ina. Lá, essa cena era costumeira. Junto com as roupas no varal reapareceram a goiabeira, o pátio, as parreiras, as flores da tia Nenê, o café passado no bule, a sopa, como entrada no almoço e na janta, pão feito na hora, a terra molhada da chuva, as cores do anil na bacia onde as roupas brancas ficavam solhando, os livros amarelados, os tangos e o Nelson Gonçalves na eletrola, as histórias da minha bisavó, já bem velhinha, com seu indefectível coque, que ela mesma fazia, primeiro uma trança que ia até a frente do seu peito, depois, com os dois mesmos grampos de sempre, ela enrolava o cabelo e pronto!

No alto da goiabeira da minha infância, eu via o outro lado do rio, o outro país, a Argentina, onde vivia parte da minha família. Lá em cima, no galho mais alto eu imaginava a vida que eu queria ter, ser compositora, ser bailarina, ser atriz, ser cantora, ser professora, ser mãe, viajar o mundo, ser feliz! Todas as histórias aconteciam dentro de mim, a partir do que eu vivia, lia nos livros, ouvia da minha bisa, da minha avó e da tia Nenê, as três pessoas que habitavam aquela casa encantada. Na verdade, a população da casa

¹ Atualmente o grupo é denominado Macarenando. Maiores informações em macarenando.com.br

era gigantesca, inclusive habitavam lá também, Getúlio Vargas, Jango, Brizola, Piazzola, Monteiro Lobato, além dos meus tios, primos e agregados em geral. Jesus Cristo e a Virgem Maria também eram “figurinhas carimbadas” e estavam pelas paredes da Casa! Nos anos 1980, que é desde quando eu consigo lembrar, de modo desfocado, como são as fotografias e o passado, os hits musicais se confundiam entre Altemar Dutra que tocava no rádio e Segura na Mão de Deus que cantávamos na Igreja Católica do Bairro, há duas quadras da casa da vó. Naquela casa, vivi todo tipo de emoção, inclusive ali fui apresentada à morte, quando a vó bisa partiu desse mundo eu estava lá! O velório foi realizado na sala, como era comum, ainda, na época. Com cuidado, com respeito e como finalização da história da presença física da pessoa naquela casa. No meu imaginário, na minha memória, nas minhas criações artísticas, as três mulheres estão sempre presentes, como moiras, que vão me auxiliando a tecer meu destino. Muito do que vivi na infância me influenciou diretamente na decisão de ser artista. Estar em cena é, para mim, estar no rio e nas suas margens ao mesmo tempo, viver um personagem, fazer uma performance, estar numa experiência estética me lembra que sou rio, que estou em constante movimento e transformação e que sou, também as margens que me balizam, que me mantêm resistindo e acreditando na potência da arte como experiência das vivências artísticas e das memórias fictícias.

Ao longo dos anos, as lembranças da infância foram se perpetuando e se transformando ao longo dos processos criativos que participei. Esses processos vão se completando e para eu estar no momento presente, que é o tema central da pesquisa, eu reverencio a minha ancestralidade, ela reverbera em mim. Tanto as minhas moiras, como Stanislavski e Grotowski são, para mim, referências epistemológicas, de caminhos que já foram desbravados, por isso estão presentes na minha práxis de artista. Eles alicerçam e impulsionam meu fazer artístico. Nos estudos do pedagogo e diretor russo, destaco a problematização da natureza da vivência do ator-criador e o trabalho sobre si mesmo, que acontece ao longo da sua vida na arte. O diretor polonês, ao longo de sua trajetória revisitou, ampliou, discutiu e remodelou várias questões já presentes nos estudos de Stanislavski, entre elas, destaco a estruturação do que seria apresentado espontaneamente e a disciplina envolvida no processo. Na *Casa do Medo* a noção de *hic et nunc* (aqui e agora) está presente, como nos trabalhos de Grotowski, que teve o seu ápice com o Príncipe Constante e a parceria com o ator Rizard Cieslak. Quando Grotowski refere-se ao ato em si, ele afirma que “a técnica emerge da realização [...] A realização é *hic et nunc*. Se existe a realização ela nos conduz ao testemunho.” (GROTOWSKI, 2010, p.179).

Na pesquisa realizada no curso de mestrado, no PPGAC/UFRGS o foco recaía na criação e desenvolvimento da personagem Soraya na consulta encenada. A experiência colocava em cena uma atriz e um estudante ou profissional da medicina juntos. Lá, a atriz e os médicos viviam uma experiência ficcional que acontecia em tempo real. As regras eram claras, a paciente Soraya deveria “vender caro” a sua queixa principal, o objetivo do jogo, para o médico, não era, necessariamente, descobrir o diagnóstico, até porque havia um envelope, com o resultado do exame Anti HIV. O grande desafio do médico era “como” dar a notícia e como lidar com a reação da paciente frente à notícia. Para mim, a atriz que estava atuando no papel de Soraya, o grande desafio era cumprir o roteiro, deixando-o o mais crível possível e, ao mesmo tempo, improvisar e me adaptar frente às intercorrências imprevisíveis da consulta.

Durante a banca do mestrado, a professora Marta, orientadora desta tese, também propôs um subjogo, a partir do que foi desenvolvido na escrita, ou seja, ela escreveu uma carta para Soraya, onde contém questões que me instigaram a retomar a pesquisa que coloca em cena performers e público atuante, mesmos que haja artistas, eles não têm a mesma preparação artística específica. A experiência que vivi mais recentemente junto ao grupo *Macarenando*, a *Casa do Medo*, é uma proposta que une a experiência cênica de terror imersivo com o jogo com o público. Essa experiência pareceu-me apropriada para seguir uma pista de pesquisa, já que aqui a radicalização da contracenação entre artistas e não artistas assume outros matizes. O público da *Casa do Medo* é atuante durante toda a encenação/percurso. A experiência imersiva aproxima-se conceitualmente da pesquisa de mestrado, principalmente no que diz respeito ao borramento da cena e da expectativa. A partir desse borramento, as questões principais que mobilizam a pesquisa são: existem habilidades específicas para a criação em tempo real? É possível estar preparado para o imprevisto na relação cênica com o público atuante? Quais são os maiores desafios do performer para atuar interativamente com o público dentro da figura representada?

A *Macarenando* é, majoritariamente, voltada à pesquisa e criação da dança, dessa forma a coreografia - arte da composição estética dos movimentos, representada pelos étimos gregos *chorus* (círculo) e *graphie* (escrita, representação) - da *Casa do Medo* acontece em vários níveis. O termo coreografia, no sentido corrente, ganha nessa criação contorno expandido, se desdobrando em vários modos de expressão de corporeidades. A coreografia, pode ser compreendida como a atuação cênica propriamente dita, como a contrarregragem que garante o efeito de ilusionismo e como a produção, que colabora para a sustentação do jogo imersivo. Ao longo do texto busco a polifonia e compreenden-

do a escrita como mais um momento da pesquisa e não a totalidade dela, levando em consideração que a matéria-prima do trabalho que desenvolvo é presencial, pressupõe os corpos, pressupõe a relação convivial. Sobre a *Casa do Medo*, especificamente, cabe a definição de Grotowski sobre o teatro como “aquilo que acontece entre espectador e ator” define o teatro como relação. Essa declaração amplia a complexidade dos estudos performativos. Considero pertinente trazer esse pensamento porque ele é capaz de dar conta da experiência que se concretiza entre performers e público na *Casa do Medo*, mesmo que a linguagem do grupo seja múltipla e não esteja centrada no teatro. A *Casa do Medo* tem “a característica de arte de fronteira da *performance* que rompe convenções, formas e estéticas [...]” (COHEN, p. 27)

Ao longo da minha trajetória como artista, considero que pesquisar é estar em movimento, é estar na vida, com todos os sentidos atentos e abertos. Desde que comecei a trabalhar com pesquisa em Artes Cênicas, mesmo que ainda não soubesse que estava pesquisando, ouvia dos meus professores e ou diretores: arte é experiência, a gente aprende fazendo, a experiência de vida é importante. Estar inteiro é importante, estar vivo é importante, estar no aqui agora, estar... O artista nunca deixa de ser artista, quando ele está andando despreziosamente – nunca é – na rua ele é artista, quando ele sente um novo cheiro, ele é artista, quando ele experimenta uma sensação que o afeta de modo alegre, ele é um artista, quando sua potência é ampliada numa relação, ele é artista, quando ele sofre uma grande decepção, ele é artista, quando ele é aplacado pela dúvida, pelos sentimentos conflitantes de amor e ódio, nesses momentos, ele é mais artista. O artista não deixa o casaco no trabalho, ele não bate ponto, ele respira arte como experiência, ele vive a arte, ele encarna a arte. Segundo Stanislavski “O ator chega ao êxtase sentindo a beleza de sua criação imaginativa, e dessa sensação a partir da representação dessa criação, ele chega à sublimes vivências espirituais.” O autor fala do sentimento simples (que cresce em liberdade) e o sentimento estético (cuidadosamente cultivado pela imaginação artística). (Stanislavski apud Vassina, 2015.) Durante esses mais de 20 anos que estou ligada ao processo criativo, há marcas que ficaram e me acompanham, das descobertas, das escolhas, dos desejos, das vontades, da intuição, tudo incipiente à época, mas que foram essenciais para a minha escolha profissional e acadêmica e que reverberam até hoje na minha forma de ver, sentir e fazer arte.

A improvisação me acompanha como procedimento de criação, seja nos ensaios, seja na concretude da cena, principalmente nas experiências desenvolvidas com os grupos de dança *Gaia Dança Contemporânea* e, na já citada, *Macarenando* e, também, em

experiências com o audiovisual. A improvisação como procedimento já vinha acontecendo em processos do grupo e foi aprofundada na *Macarenando*, no espetáculo *Abobrinhas Recheadas – O Jogo*, como criação coreográfica. A improvisação foi o procedimento de criação para o espetáculo *Abobrinhas Recheadas – Dance a Letra*. E, mais recentemente, a Casa do Medo tem uma estrutura que considero semelhante a um *canovaccio* da Commedia dell Arte, onde temos um roteiro prévio, uma espécie de escaleta, as personagens com suas características peculiares, suas tarefas e objetivos a serem desenvolvidas nas oito sessões que acontecem durante uma mesma noite.

Ao contrário do que comumente é apresentado num espetáculo, em que a representação é a tônica existente, há uma hierarquia, uma codificação e uma dupla enunciação: ator/espectador e personagem/personagem. O espectador é, geralmente, passivo aos acontecimentos, há a exclusão do acaso. Na *Casa do Medo* o espaço é aberto, não há, necessariamente, o espaço da cena e o espaço do público. O espectador é o responsável pela costura, ele estabelece suas relações e suas associações. A presentificação e o jogo com a virtualidade, as ações práticas, e o acaso integram os elementos que remetem à noção de performance, segundo o pesquisador, professor e diretor Richard Schechner,

Uma performance é sempre sobre duas coisas no mínimo: o corpo do performer e a história. A performance estimula o público a reagir àquilo que acontece com o performer *no próprio corpo deles*. As histórias são variações de alguns temas básicos. (SCHECHNER, 2010, p. 333).

Considero que um dos maiores desafios no meu estudo é o fato de eu estar totalmente envolvida no processo e ter que, de alguma forma, me distanciar para observar e ser capaz de escrever sobre as experiências vividas na *Casa do Medo*. Durante o tempo de cena, o desafio maior para o performer é manter-se no presente frente à singularidade da relação com o espectador e com as muitas possibilidades de ruídos na comunicação. Como apresentada na introdução do texto, a problemática central da minha pesquisa recai sobre a atuação interativa e a criação de ficção, de forma participativa e imersiva com o público na *Casa do Medo* e sobre a experiência se fundir no entre do estabelecido, pré-convencionado e o improvisado. Para mim, escrever um trabalho que pretende trazer um olhar singular sobre o campo das Artes Cênicas significa uma afirmação do meu ser artista no mundo, um mergulho na alma, um mergulho no trabalho sobre mim mesma. Na pesquisa em arte, há uma dupla criação, ou seja, pesquisa-se a partir da criação. Há um pensamento autônomo, produto da emancipação de uma visão autônoma. Nesse proces-

so, existe uma produção de subjetividade, as trajetórias, descobertas, fracassos, enganos também geram conhecimento. Depois de mais de três anos atuando na *Casa do Medo*, posso afirmar que o trabalho, como um todo, que engloba pesquisa, produção, comercialização, execução e pós-produção, exige muito de todos os integrantes, nos levando, muitas vezes ao limite do esgotamento físico, psíquico e emocional. Nos finais de semana que temos montagem, permanecemos na Casa Tony, muitas vezes, 15 horas seguidas. A transformação que é necessária para que a *Casa do Medo* ganhe vida é um trabalho hercúleo, algo minucioso, que exige que estejamos sempre atentos aos detalhes, às falhas e, conseqüentemente, à solução imediata de problemas, porque afinal de contas, a próxima sessão já vai começar.

A *Macarenando* conta, atualmente, com treze membros de equipe. A coreografia da *Casa do Medo* ocorre em vários níveis, na atuação propriamente dita, na contrarregragem que garante o efeito de ilusionismo e na produção que sustenta o jogo. Além de ser uma experiência cênica, compreendo a *Casa do Medo*, também, como um *scape game* para o público, jogo com a participação ativa do público, que precisa resolver enigmas para encontrar a saída do jogo ou, no caso específico, a saída da *Casa do Medo* - e atuação. Esse entendimento como *scape game* é uma análise minha e não representa a opinião dos criadores e diretores. As sessões se repetem oito vezes por noite, com performers – atores e bailarinos, público de treze pessoas a cada sessão e equipe de produção que atua nos bastidores. Já foram realizadas 337 sessões com um público total de 4002 pessoas.

A escrita desse trabalho é formada por muitas vozes, inclui o relato dos demais participantes da experiência, os diretores Diego Mac e Gui Malgarizi, os atuadores cênicos ou performers Nilton Gaffrée, Denis Gosh, Dani Dutra, Dani Boff, Arthur Bonfatti, Giulia Baptista Vieira, Juliana Rutskowski e Aline Karpinski, além da espectadora Gabriela Padilha. Conto também com instrumentos de coleta de informação, tais como os meus diários de processo, anotações das histórias compostas coletivamente pelo grupo, na busca de uma escrita dialógica, construída de forma *conficcional*, pegando emprestado de Diana Corso esse termo que significa uma celebração poética entre o depoimento sincero do que se viveu e a fantasia, a ficção, visando uma escrita autobiográfica onde a atuação com o público torna-se elemento fundamental. (CORSO, 2014). Junto à técnica das entrevistas há o emprego da autoetnografia,

Essa última focaliza os significados produzidos de forma interativa e de maneira dinâmica, atentando para a dinâmica emocional (ou para os aspectos mais sensíveis) que têm lugar na situação da própria entrevista. Embora o foco esteja no

participante e em sua história, as palavras, pensamentos e sentimentos do pesquisador também são parte do processo interativo nessa situação de coleta; tal é o caso, por exemplo, da sua motivação pessoal para fazer um projeto, do conhecimento dos temas discutidos e das formas pelas quais o próprio entrevistador pode ter sido tocado (ou transformado) pelo processo de entrevista. (AMORIM, p. 94, 2001).

Essa tese é composta por quatro capítulos, o primeiro traz a descrição dos processos envolvidos na produção artística e operacional da *Casa do Medo* e suas distintas edições, relata como a ideia inicial se transformou em uma criação cênica com potencialidade para o entretenimento e geração de renda para os integrantes do grupo, como um convite ao leitor a conhecer as particularidades e desafios envolvidos, que serão, na sequência, aprofundados. O segundo capítulo discorre sobre o papel do jogo e da improvisação como dispositivos para a criação das cenas na *Casa do Medo* e, posteriormente, na cena imersiva e na interação com o público. O terceiro capítulo discute as figuras dramáticas que desenvolvi ao longo das edições e o diálogo com as demais personagens criadas por meus colegas. O quarto capítulo discute questões referentes à vulnerabilidade tanto dos performers quanto dos espectadores atuantes presenças na *Casa do Medo*, à harmonização da experiência e a ética implicada na relação entre atores cênicos e público atuante. Além das considerações finais, o texto conta, também, com um posfácio em que relato questões pessoais, que envolvem meu estado de adoecimento físico e mental durante a pandemia do coronavírus e que modificaram a minha percepção em resposta a um mundo cada vez mais ficcional e dramatizado. As artes contemporâneas da cena repensam a questão do real e do ficcional, deixando o espectador livre para conceber o drama que não se passa no cenário. Frequentemente, são os atos isolados que são apresentados ao público - esse é o princípio da performance ou da dramaturgia visual. Atualmente as potências do espetáculo dependem da aplicação dos efeitos de presentificação; dos modos de experimentar as coisas em presença; ou da tentativa de instaurar a presença como antídotos ao que seriam as ilusões da representação, isto é, às falsificações do real; e ainda, como antídoto à própria crença que o real possa ser representado.

CAPÍTULO I

CASA DO MEDO

1.1 Um contador de histórias composto por várias cabeças



Figura 1 - Grupo Macarenando Dance Concept

A *Macarenando* é um empreendimento cultural que investe na dança como linguagem criativa para desenvolvimento de produtos, projetos e serviços. Essa definição está no site do grupo e, logo abaixo, há outra afirmação que considero ser uma das melhores definições do que realmente se trata o empreendimento: “O que se faz com o que já se tem?” E foi como resposta a essa pergunta que a *Casa do Medo* foi criada.

Retrocedendo na história do grupo, remonto aos ensaios que estávamos realizando para um projeto que ainda não foi concretizado, mas que plantou várias possibilidades de procedimentos de criação. Esse projeto tinha como inspiração os filmes de detetives, de ação e de suspense. Começamos a pesquisar *comandos remotos*, ou seja, a experimentação de coreografar por mensagens enviadas no celular. Inicialmente, trabalhamos com pequenas movimentações e trajetórias, que iam se complexificando. Paralelo a isso, também estávamos investigando jogos e histórias que tivessem o terror como tema, o que nos abria um amplo leque de possibilidades de criação. Como acontece normalmente nos nossos encontros, nossos procedimentos são fluídos, uma ideia pode levar a uma expe-

rimentação prática, e a prática é esmiuçada em conversas, em conceitos que são ampliados, analisados, colocados em xeque, enfim, é um grupo que discute, que se mantém em movimento e em constante estado de criação.

Em meio a todo esse processo que estávamos vivendo no início de 2017, surgiu um evento na Casa Tony Petzhold e todos os artistas, grupos e coletivos que coabitam a Casa foram convidados a participar. Nós tínhamos algumas opções, entre espetáculos, performances e intervenções já criadas. Mas os diretores, Diego Mac e Gui Malgarizi, tinham uma ideia incipiente que unia game e atuação. A inspiração vinha de outras experiências já realizadas, principalmente a Casa Mal Assombrada, de Lisboa. Para que a ideia se concretizasse como os dois imaginavam não poderíamos participar do evento no dia porque precisaríamos de todo o espaço físico da Casa Tony. Dessa forma, conversamos com a então responsável pela Casa, a bailarina Thais Petzhold, neta de D. Tony. Ela aprovou a ideia e aceitou conversar conosco sobre as suas memórias na Casa. Abaixo, estão anotações que fiz da sua fala, no dia 27 de abril de 2017, em uma das reuniões do grupo.

Para falar de Casa do Medo é preciso contar um pouco da história da *Macarenan-do* e da Casa Tony Petzhold, atual residência do grupo. Já que a casa não existiria sem os integrantes do grupo e sem o espaço físico e as memórias que a Casa Tony possui.

1.2 História da Casa Tony Petzhold

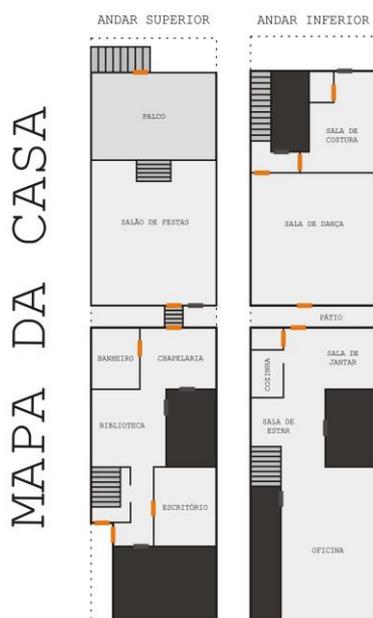


Figura 2 - Mapa da Casa Tony

A Família Petzhold comprou a casa em 1916. Como moradia, foi usada entre os anos de 1930 e 1940. Só existia a parte da frente. Morava-se em cima. Embaixo, era o porão, para guardar as ferramentas. Não tinha a escadaria. A sala de baixo ainda não existia. A sala que chamamos butô, por ter quadros que remetem à técnica japones, era a sala da casa. A sala que chamamos do reiki, por ser utilizada para tais atendimentos, era o quarto dos donos. O quarto pequeno da frente era de seu filho. Em frente à casa, onde hoje é o estacionamento do Shopping Total, havia uma casa. Em 1950, a casa foi aumentada e criada a Casa de Dança (o acesso era por baixo, pelo porão). Muitas pessoas habitaram nesse porão, Cecy Frank, Marco e Silvinho (bailarinos). É um dos mais antigos locais de Artes Cênicas, referência de espaço de formação, de pesquisa, de dança e de teatro. No espetáculo *Das Tripas Sentimento*, o palco foi usado (a casa passou a ter esse lugar para apresentações). O Teatro Escola de Porto Alegre – TEPA também utilizou o espaço. Juliano Rossi, ator, produtor e cenógrafo também habitou a casa. A Escola de Bailados Cênicos Tony Seitz Petzhold funcionou no espaço também. Segundo a neta da D. Tony, Taís Petzhold, seus avós Petzhold são alemães da divisa com a Rússia, eram mais sofridos, mais rígidos e disciplinadores. Os Seitz eram alemães cultos, ligados à arte. D. Tony estudou dança (ballet), música e canto. Taís já ouviu diversas histórias que, supostamente, aconteceram na casa, tais como passos, música, presenças. Ela considera a casa um ser vivo, com características orgânicas. Lá dentro, ela afirma ter vivido questões humanas, experiências, brigas, choro, risos e amores.

Considero importante recuperar um pouco da história recente das Artes Cênicas, internacionalmente, nacionalmente e regionalmente no que diz respeito à participação do público como peça fundamental para a realização da proposta cênica, tal como acontece na *Casa do Medo*. No âmbito internacional, entre tantos grupos de vanguarda, destaco o *Living Theatre*, com a ideia de que o ator pretendia agir sobre o público, muitas vezes o encenador dava apenas um ponto de partida e o ator deveria complementar com suas vivências, aproveitando sua formação múltipla. No Living, as pessoas se questionam, participam de uma experiência em todos os instantes, têm espírito anarquista, estão à *margem*. (ASLAN, p. 298, 1994)

Em nível nacional, trago a contribuição de Augusto Boal, principalmente no que diz respeito às suas investigações com o *teatro invisível*, *teatro forum*, *teatro imagem*, etc. Em seu tratado sobre o *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*, o autor afirma que

A empatia é uma relação emocional entre personagem e espectador. Uma relação que pode ser constituída, basicamente, de piedade e terror, como sugere Aristóteles, mas que pode igualmente incluir outras emoções, como sugere o pró-

prio Aristóteles, e que poderão ser o amor, a ternura, o desejo [...] (BOAL, p. 50, 1991).

Mais próximo temporalmente e geograficamente, situa-se o grupo *Ói nós aqui traveiz* que, com suas experiências radicais, revolucionaram a atuação e a expectativa na cidade de Porto Alegre no final da década de 1970. Da elaboração do texto à construção do cenário, da confecção do figurino à interpretação dos personagens, não há hierarquia de funções, nem papéis especializados. As figuras do ator, diretor, produtor e cenógrafo estão presentes na dinâmica do conjunto, mas não são identificados como personalidades. No geral, são todos atuadores e o que determina o nível de envolvimento e o tipo de exercício dentro do processo é a sua disponibilidade de tempo e o seu interesse. Da mesma forma, o gerenciamento do espaço físico e a divulgação dos seus projetos são feitos coletivamente. É nesse sentido que o Grupo se define como anarquista. Segundo Paulo Flores, um dos fundadores do grupo “como ator, entende-se o artista que sai de um espaço restrito (o palco) e entra em contato com a comunidade da qual faz parte” (ALENCAR, 1997, p.71). Dessa forma, no grupo, internamente, referimo-nos aos atores e bailarinos da Casa do Medo, como *atuadores cênicos*, ou seja, alguém que é o agente da ação, da intermediação, no sentido de quem tem a função de atuar e ao mesmo tempo conduzir o espectador na experiência imersiva, proporcionando ao público um mergulho na ficção. A palavra *atuador* na *Casa do Medo* não assume o mesmo caráter político que a sustenta dentro da história do *Ói nós aqui traveiz*. Ao longo do texto, a palavra *atuador* estará presente nas entrevistas, porém, julgo que a expressão *performer* dê conta de nomear o artista que cria e presentifica as figuras/personagens na imersão cênica. Na *Casa do Medo* o performer, “no sentido schechneriano, evoca a noção de *performatividade* (antes mesmo da teatralidade) utilizada por Schechner e por toda a escola americana². A *Casa do Medo* pode ser compreendida como teatro performativo, “onde o ator é chamado a ‘fazer’, a ‘estar no presente’, a assumir os riscos e mostrar o fazer, em outras palavras, a afirmar a *performatividade*.” (FÉRAL, 2008, p. 209). Essa ideia ganha reforço quando penso nas formações e aptidões dos artistas da Casa do Medo que, dessa forma, foram agregando suas experiências e vivências para o que, hoje, denomino *procedimentos macarenísticos* de criação que incluem os jogos, os *brainstorms*, a improvisação e a atuação, propriamente dita.

² Schechner, com certeza, que esteve no centro desta mutação lingüística e epistemológica e na origem da onda dos Performance studies nos Estados Unidos, que ele contribuiu fortemente para implementar nos estudos teóricos sobre as artes do espetáculo), mas também Philip Auslander, Michael Benamou, Judith Butler, Marvin Carlson, Dwight Conqueergood, Barbara Kirshenblatt-Gmblett, Bill Worthen e vários outros que contribuíram igualmente na reflexão coletiva sobre o assunto.

Preparando a Primeira *Casa do Medo*

O relato de Thais foi aproveitado para o roteiro que estava sendo criado pelos dois diretores, juntamente com a estrutura da casa, as figuras que a habitam e suas caracterizações, os enigmas, a recepção, e a distribuição de tarefas, que incluíam produção e atuação.

Para testarmos o roteiro fizemos uma imersão na Casa Tony, a ideia era simples, com todas as luzes apagadas deveríamos, um por um, sozinhos, fazer o trajeto que o público faria, filmando nossas reações com um telefone celular. Ok! Vamos lá! A casa já me era bastante conhecida, mas no escuro tudo muda e os medos mais íntimos, irracionais, infantis começam a aparecer tornando a experiência tensa e muito longa. Na metade do percurso, na escada atrás do teatro, o telefone, que não era o meu, desligou, eu fiquei sozinha no escuro. Dei um grito que saiu de algum lugar muito escondido dentro de mim, ali sou de novo a criança que temia os sons estranhos na casa da avó, os ruídos no teto, o breu da noite no pátio e as criaturas que eu tinha certeza de que lá habitavam. A minha impressão é que fiquei lá por horas, mas é claro que se passaram poucos minutos até alguém aparecer em meu socorro. Na edição *Original*, a minha personagem, A Vítima, está no mesmo lugar, é da escada que ela liga para o público. Esse lugar, se tornou emblemático para mim dentro da *Casa do Medo*.

Confesso que o primeiro processo da *Casa do Medo* me deixou bastante apreensiva, não conseguia vislumbrar o todo, considerava um trabalho hercúleo – e é mesmo! – nós conseguimos levar adiante tanto trabalho em tão pouco tempo. A estreia foi em junho de 2017. A trajetória compreendia, praticamente, toda a Casa Tony. O roteiro dava conta de diferentes níveis: o da atuação, o do público e o da produção, tudo ao mesmo tempo agora. Tudo poderia acontecer, sabíamos disso e isso nos motivava a seguir e ver a Casa tomando vida. Em entrevista concedida a mim, Diego Mac fala sobre a primeira *Casa do Medo*:

“Nunca pensei e nunca pensamos, inicialmente, que a Casa do Medo era... nunca foi tratada como um projeto que a gente queria investir, era mais um exercício, não um projeto acabado, assim, uma ideia de acabar alguma coisa. E aí... e como precisava arrecadar dinheiro pra casa, era uma ação financeira também, eu pensei em a gente fazer um, dar uma brincadeira, assim, uma jogada com o túnel do terror, que é uma coisa que eu sempre quis fazer quando eu era pequeno, que eu ia em túnel do terror e ficava enchendo o saco da minha mãe pra... eu queria muito fazer um túnel do terror. Imagina?! E uma

vez, inclusive, eu até... eu era pequeno, eu era criança... criança, não!, eu adolescente, eu... eu mandei e fiz a minha mãe ligar para o Ronald Radde... Olha isso! Dizendo pra ele que eu queria montar um túnel do terror e se ele podia me ajudar. Olha a pretensão! E a minha mãe ligou pra ele! Enfim..." (Diego)

Desde a ideia inicial do Diego, nós precisávamos saber como foi criado o roteiro que teria que dar conta do jogo, onde é necessário descobrir enigmas para poder escapar de onde se está preso - que estava acontecendo, mas também de uma interação entre os performers e o público. Então, antes disso acontecer, tudo estava somente na cabeça, estava apenas em um planejamento e como isso se daria em um tempo, ou seja, a ação se desenvolveria no espaço e em certo tempo, que é tempo da sessão. Era preciso pensar em tudo e criar um roteiro com o trajeto e as tarefas para os atores e para o público. Precisávamos de um ponto de partida para a narrativa.

E daí a referência que eu acho, eu não consigo nem dizer qual dos dois que trouxe primeiro, porque eu acho que quando falamos em túnel do terror veio diretamente os jogos da franquia Resident Evil, né, que estão no mercado desde 1996 e foram uma revolução dentro do universo dos games e que tem o mote inicial desse jogo é uma casa em que existem zumbis, monstros, criaturas, em que se veem algumas pessoas enclausuradas nesse lugar, tentando descobrir o que tá acontecendo e como sair desse lugar. Então, eu acho que isso nos imbuíu muito ou como o próprio jogo de 1996 e o remake que eu acho que foi de 2001 ou 2002, ahhhh, que é essa sensação da Casa Mal Assombrada numa experiência de sobrevivência e uma experiência de sobrevivência e imersiva porque eu acho que quem jogou esse jogo na época, mesmo com recursos bem limitados para o vídeo game, ele trazia, já, esse aspecto de imersão. (Guilherme)

Na primeira Casa do Medo, estava sendo levado em consideração o recorte financeiro, que era de valorizar a Casa em si, que era levar pessoas para a casa, pessoas que seriam um público externo, e não, necessariamente, do campo das Artes Cênicas, que já conhecem a casa, enfim, mas a ideia era captar um público externo para levar mais gente para conhecer a casa de fato. Pensávamos em explorar a Casa Tony como um patrimônio das artes na cidade de Porto Alegre. E combinava muito com uma mansão mal - assombrada. A criação foi pensada, especialmente, para aquele lugar.

O método artístico e poético foi de tentar captar essas memórias orais que a gente tem de histórias da Casa, ou seja, a fonte principal foi a Tais Petzhold, que é a herdeira

do legado da Tony Petzhold, que, enfim, que tem a Casa de Bailados lá, enfim, não vou esmiuçar essa parte da história, hahaha, mas então a gente fez essa coleta dessas histórias e daí criamos em torno dela, criamos a nossa ficção, baseada em dados históricos, mas isso ainda era pouco, a história da Casa, a gente precisava da história daquela experiência, daquela 1h. Então a gente começou a recheiar o itinerário geográfico com aquelas figuras pela passagem teórica, né, daquelas pessoas, que a gente tem que fazer escolhas pra fazer aquelas passagens, tem que decidir e resolver enigmas. O próximo passo foi colocar os enigmas, colocar quais são os desafios de jogo, em que essas pessoas vão estar submetidas, né, no momento em que elas abandonam uma parte da sua liberdade pra seguir as regras da experiência. Eu acho que tem outros meandros mais de produção, de ver a viabilidade dessas coisas que a gente pensou, sempre vai e aí, vai passar por mecanismos de testagem, de conversa com o grupo, de debate com o Diego, enfim, mas, e ao final teve o grande roteiro da engrenagem, o roteiro daquilo que não é visto dentro daquilo que não é visto dentro da Casa do Medo, daquilo que precisa ser feito pra que só seja visto a experiência do ponto de vista que a gente tá oferecendo, sem quebrar a mágica, como continuar mantendo esse mistério, esse grande enigma de como uma porta abre do nada e fecha do nada, como surge uma figura que estava nas tuas costas, agora ela tá na tua frente. Então, como é que a gente teria que fazer, pra onde a Daniela Aquino, que fazia determinado papel, tem que se deslocar e quais são as atividades que ela tem que fazer, de acordo com a posição do público, né, que normalmente era nossa grande métrica, pra onde estávamos na experiência. Porque cada um tem um tempo diferente, então não dava pra fazer uma métrica temporal e, sim, pelas ações do público e as nossas engrenagens internas pra conseguir despertar essas reações. (Guilherme)

São várias edições, com suas particularidades, mas, a primeira, a que nós mais realizamos, a que mais experimentamos com o público foi a *Original*. Tem ali uma espécie de arquétipos do terror, poderíamos chamar assim essas figuras que estão no nosso imaginário muito antes dos filmes de terror, até aquelas que ficaram mais fortes, a partir dos filmes. Isso foi uma estratégia, tanto quanto distribuir essas figuras para os artistas que a direção relatava no grupo. Foram levadas em consideração as aptidões de cada um, e dessa forma foram se desenhando as personagens da primeira *Casa do Medo*.

A gente escolheu a atriz Daniela Aquino para o papel da Vítima porque a vítima, pra gente, ela seria uma pessoa que teria que, ou poderia ter que, ter uma interlocução, por meio do texto verbal, oral muito grande, então, era importante ser uma pessoa que tivesse

um trabalho com essa expressão bem forte, no caso, a Aquino cumpria bem esse requisito. (Guilherme)

A escolha da direção é coerente em relação a minha própria trajetória no grupo. Nos espetáculos da Macarenando é como se eu tivesse encontrado o meu *playground*, em obras do grupo, tais como *Abobrinhas Recheadas*, tenho a oportunidade de trabalhar a teatralidade do gesto em movimento. Na Casa do Medo, não me sinto como a criança que ia ao túnel de terror, porque eu morria de medo, não queria, eu fui uma vez e eles, realmente me assustaram muito, mas porque na *Casa do Medo*, eu me percebo fazendo teatro, porque vou além do estudo coreográfico e passo a exercitar a linguagem teatral, meu corpo é o mediador de uma presença, expressa por uma personagem. Na *Casa do Medo*, o desenvolvimento das proposições acontece através do jogo, em um flerte com a brincadeira. Nos idiomas francês e inglês não há diferenciação, se está brincando ou se está atuando. Está atuando *Jeu e Play* e tudo isso é o jogo. O jogo brincado é o jogo mais legal. Mas o que torna essa brincadeira mais interessante ainda? Reconhecer as regras. Se não se reconhece as regras, automaticamente, se está fora do jogo.

As personagens da primeira casa são:

Os recepcionistas – Dani Dutra e Denis Gosch

O Louco (Depois chamado Cabeça de Estopa) – Diego Mac

A Pintora Belga – Thais Petzhold / Dani Boff

O Zumbi – Nilton Gaffrè Junior

A Criança – Aline Karpinski

Criada – Juliana Rutkowski

A Vítima – Daniela Aquino

Os demais integrantes do grupo Sandra Santos, Giulia Baptista, Gui Malgarizi e Arthur Bonfantti, integravam a produção nessa edição. Giulia e Arthur atuavam como responsáveis pelo “controle remoto”, junto ao Guilherme eles faziam uma espécie de harmonização da experiência, já que a comunicação era feita por *whatsapp* (APP de mensagens via telefones celulares) que indicavam os próximos passos a serem tomados, com os outros integrantes do grupo e por *sms* (mensagens de texto trocadas por telefones celulares) com o público.

A minha personagem tem um contato direto com o público, em um primeiro momento via ligação no celular, quando é dado o *start* do jogo, quando a *Vítima* diz o que eles devem fazer. No final da experiência, para que o público consiga cumprir a missão, é necessário que eles encontrem e libertem a vítima, nesse momento novamente eu tenho contato direto com eles. Muitas vezes, eles se assustam e pensam se tratar de uma “pegadinha” e, que, na verdade, a pessoa presa não é a vítima. Já tive que dizer: me soltem! a gente precisa sair daqui, eu conheço o caminho. Na saída, eu, atriz, sem personagem, agradeço a presença do público e os parablenizo pela conclusão da missão. Quando todos já estão comemorando, a personagem do Diego, *Cabeça de Estopa*, me puxa novamente para dentro da casa.

1.3 CASA DO MEDO ORIGINAL



Figura 3 - Material de divulgação edição *Original*

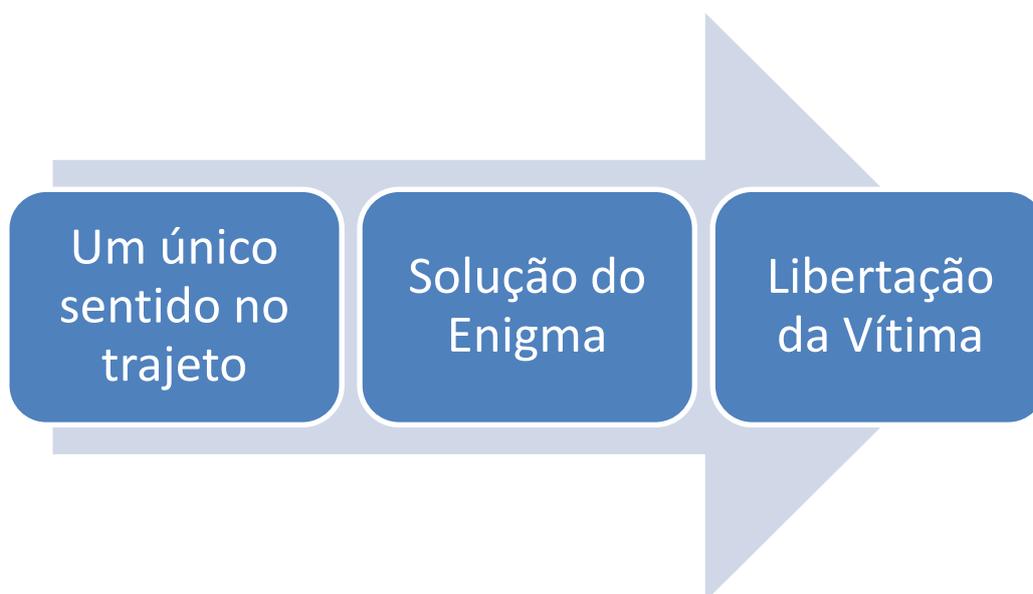
A obra foi criada pensando no espaço físico da Casa, suas histórias rodeadas de mistérios e fatos curiosos considerados por muitos como sobrenaturais. A primeira edição exigiu um esforço grande de imaginação, de abstração e de entrega de todos os participantes do grupo e, acima de tudo, exigiu coragem de todos nós para enfrentarmos os nossos medos, os mais profundos, os que nos paralisam. É preciso ir fundo no medo para conseguir criar cenas que vão assustar as pessoas.

A *Casa do Medo* foi uma grande surpresa para todos nós, integrantes da *Macarenando*, como proposta de pesquisa artística, como possibilidade real de retorno financeiro para o grupo e, principalmente, como uma atração que conquistou o público, que lota as sessões, acompanha as diferentes edições, compartilha os conteúdos nas redes sociais, interage com a obra e é peça fundamental de toda a nossa engrenagem. O que, em princípio, era para ser um evento isolado e único passou a ser um dos maiores trabalhos do grupo, junto às obras coreográficas.

A criação vai tomando corpo concomitantemente à produção, que também trabalha de forma criativa a fim de solucionar problemas. Geralmente, os diretores expõem a concepção da edição, o roteiro, as personagens e o esboço das necessidades técnicas. Os processos, de criação e de produção costumam andar juntos. O nosso lema “o que se faz com o que já se tem” tem um grande valor, principalmente por se tratar de um grupo independente, que trabalha com apoios e com muita criatividade.

É importante ressaltar que o público que vai à *Casa do Medo* quer sentir medo, na sua grande maioria, quer ser surpreendido, quer ficar apavorado. Por se tratar de uma experiência cênica bem diferente do que estávamos acostumados a vivenciar no grupo, que é formado majoritariamente por profissionais ligados à dança, foi necessária a ativação de outros recursos, principalmente no tocante à atuação. Por isso, considero extremamente relevante dar voz aos outros integrantes, principalmente aos que estão efetivamente em cena, para ampliar a discussão dos desafios que o performer se depara tanto na criação quanto na execução (que também é criação, por se tratar de atuação em tempo real, levando em conta que a cada sessão são exigidas adaptações por parte do atador face à presença do público na cena).

Por se tratar de algo inédito dentro da história criativa da *Macarenando*, foi necessário que os diretores, Diego Mac e Gui Malgarizi, explicassem ao grupo o funcionamento da experiência *Casa do Medo*, como um todo. Para que isso acontecesse, tínhamos que compreender as diferentes formas de atuação dos integrantes do grupo, além de entendermos as complexidades do roteiro, do itinerário, dos enigmas, das personagens, da interação com o público e das regras do jogo (para nós e para o público) para o cumprimento do trajeto a descoberta dos enigmas, até o desfecho final.



SINOPSE DA CASA DO MEDO ORIGINAL

Existe uma casa de dois andares em Porto Alegre que poucos conhecem, mas é uma das mais antigas da cidade e uma das mais assustadoras também. Desde 1916, pertence à família Petzhold e, há muitos anos, abriga uma tradicional escola de dança. Já as lendas assustadoras que rondam a casa são ainda mais antigas. Antes de ser comprada pela família Petzhold, há quem diga que a casa já serviu de residência para uma pintora belga, que mantinha seu filho trancado em um quarto do andar de cima pela vergonha do rosto desfigurado da criança. Em outra época, o local teria sido utilizado como casa de passagem de jesuítas, muitos vitimados pela terrível epidemia de cólera que devastou a cidade em 1855. Diversos corpos que foram encontrados em escavações recentes parecem confirmar a história. Para contribuir com a fama sombria do local, acredita-se que exorcismos tenham ocorrido no local. Na mais sinistra das histórias, uma empregada de estância foi enviada aos padres para que a livrassem do demônio, mas ela acabou desaparecendo após permanecer um mês no local.

É bastante comum ouvir relatos de músicas que tocam no quarto ao lado e param quando a pessoa se aproxima; de passos vindos do andar superior, mesmo com a casa vazia; de vultos, luzes piscando, objetos que somem. Atualmente, ninguém tem coragem de passar uma noite inteira lá, tamanho o medo que as pessoas sentem ao entrar no local à noite.

Com a popularização da casa e dessas histórias, muitas pessoas, de historiadores a cineastas, têm solicitado autorização para visita noturna à Casa Cultural Tony

Petzhold. Pensando nessa quantidade de relatos envolvendo o medo e o sobrenatural, a Macarenando Dance Concept, grupo de dança que realiza ensaios e apresentações no local, abre as portas da casa para visitas noturnas e apresenta ao público uma experiência inédita de terror imersivo: a Casa do Medo.

São realizadas poucas sessões. Cada sessão terá um público restrito de 13 pessoas. Portanto, não vá sozinho. Os participantes fazem a travessia pela casa, passando por diversas salas e ambientes escuros, palco das estranhas histórias que rondam o local. É uma experiência imersiva aterrorizante, com enigmas a serem desvendados e alguns sustos pelo caminho.

UMA VERDADEIRA EXPERIÊNCIA DE HORROR IMERSIVO

Não pense apenas no túnel do terror, no trem-fantasma ou similares de parques de diversão. A Casa do Medo é totalmente diferente das atrações de terror existentes no Brasil. Trata-se de uma visita a uma casa real, com histórias reais, que são reveladas durante a visita. E esta não é uma visita qualquer. É conduzida por uma encenação hiper-realista³, com uma narrativa fragmentada pelos vários aposentos do local. Inspirada nos melhores filmes de terror, a passagem pela casa assemelha-se a um verdadeiro thriller de cortar a respiração. É indicado para os amantes do terror e não é aconselhável ao público mais sensível. Esteja ciente dos sofrimentos que você terá lá dentro.

No roteiro inicial o público é recebido pelos dois recepcionistas, a partir da chamada do nome de cada um, a compra de ingressos é feita somente online, quando o participante preenche uma ficha com seus dados pessoais. Logo após, é assistido o vídeo, inicialmente gravado por mim, como uma personagem (que realmente existe), June Machado, falando sobre o desaparecimento da sua filha na Casa Tony, há alguns anos (a história é fictícia). Acontece a leitura das regras.

³ O movimento hiper-realista surgiu nos Estados Unidos na década de 1960. Ele parte do fotorrealismo, movimento que procura, graças às evoluções tecnológicas ampliar a percepção da realidade objetiva. (Levisky, 2012).

REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

1. Os celulares deverão ser desligados e colocados nas embalagens fornecidas pela organização e lacrados, sendo que sua abertura somente poderá ocorrer após a saída da casa.
2. É expressamente proibido entrar na propriedade com: qualquer tipo de equipamento de captação de imagem ou som; qualquer tipo de objeto gerador de luz (lanternas, isqueiros, lasers ou outros); alimentos e bebidas; armas; objetos cortantes e perfurantes.
3. A travessia foi planejada como uma experiência coletiva, portanto trabalhem em equipe, não deixem ninguém para trás, compartilhem as informações coletadas.

Tenham atenção ao se mover pela casa. A organização buscou ao máximo preservar os ambientes da casa, de modo que existem obstáculos como móveis e degraus que podem representar perigo em caso de movimentação brusca. Tenham cuidado redobrado nas escadas existentes. Prezemos sempre pela sua segurança e dos demais participantes.

4. Há móveis e setores da casa que foram marcados por fitas zebreadas e que receberam a sinalização de “PERIGO. NÃO MEXER”. Nesses casos, tais áreas não integram o trajeto e eventuais “jogos” da travessia. Atendam ao comando de não tocar nesses lugares.
5. Quando uma porta ou cadeado for aberta com uma chave, deverá ser mantida a chave junto ao cadeado ou fechadura.
6. A equipe de visitantes receberá um celular e uma lanterna. O celular poderá ser utilizado apenas para o recebimento de ligações e de mensagens de texto, ou para iluminação. Tanto o celular quanto a lanterna não deverão ser desmontados e utilizados de modos alternativos.
7. Uma vez iniciado o trajeto, não há mais volta. Em caso de se deparar com uma situação insuportável ou de emergência, grite a palavra “PRODUÇÃO”. Um dos organizadores irá retirá-lo da sessão, não sendo admitido o retorno do participante.
8. Lembramos que a experiência não é recomendada para menores de 16 anos, grávidas e pessoas com problemas cardíacos.
9. Ao deixar o evento, solicitamos a gentileza de não relatar os acontecimentos para os participantes que estarão aguardando a próxima sessão, a fim de maximizar as possibilidades de fruição para todos.

10. A organização do evento se exime de responsabilidade por eventuais lesões sofridas pelo não cumprimento das presentes regras.

PERSONAGENS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Recepcionistas - Traje preto para os dois. Primeiro contato com o público. Precisam explicar o funcionamento da sessão, o que pode e o que não pode ser tocado dentro da casa. Escolhem, também, a pessoa responsável pelo telefone e, conseqüentemente, pela comunicação com a produção e a *Vítima*.

O Louco (depois chamado *Cabeça de Estopa*) - Personagem criado por Diego Mac. Usa gazes, uma espécie de burca ou batina marrom. Depois dos primeiros testes, as gazes foram substituídas por maquiagem por baixo da máscara feita de estopa. Responsável pelos sustos na Galeria. É a primeira assombração a ser vista pelo público.

O Zumbi - Personagem criado por Nilton Gafrée. Roupa cotidiana, calça jeans, casaco de agasalho vermelho, botas de chuvas. Visualidade criada a partir da ideia de um palhaço macabro, com a boca e longas unhas pintadas de preto.

A Criança Personagem criada por Juliana Rutkowski. Vestido preto, com babados, rosto coberto pelos cabelos. Mais tarde, essa personagem, se transformou em um ser andrógino, com calça, agasalho com capuz e máscara na parte de trás da cabeça. O que causava um estranhamento no público, quando a personagem era acionada e saía em disparada atrás dele. Nas edições mais recentes, a personagem passou a usar um macacão azul e uma máscara de cabeça de porco. O seu local na casa também mudou.

A Pintora belga - Personagem criada inicialmente por Thais Petzhold, que a viveu apenas na primeira edição da Casa do Medo. Logo após, foi vivida por Dani Boff. Seu figurino era todo preto, com saia, blusa, xale e sapatos. A caracterização da maquiagem era uma proposta de envelhecimento e na cabeça ela usava uma touca de descoloração. Eu era responsável por tirar tufo de cabelo da touca com uma agulha de croché.

Mulher de Branco - Personagem criada por Aline Karpinski. Vestido branco, tingido com chá, para ficar com a aparência antiga e suja. Cabelo todo preso, rente à cabeça. Maquiagem com predominância do preto, inclusive na boca.

ROTEIRO DA SESSÃO

CASA DO MEDO – *Storytelling*

- Vídeo
- Leitura das Regras
- Um celular para os visitantes
- 1º susto: telefone da casa
- 2º susto: vítima liga para o celular do público e dá a primeira pista para a resolução do enigma (encontrar a vítima e libertá-la)
- Chave da Galeria
- 2ª pista
- 3ª pista
- QG Varanda (cobertura/toldos)
- Susto: latas farão muito barulho
- Último susto no lugar: GRITO direto das escadarias, por trás do palco
- O público entra com a chave da galeria. (sala do meio)
- Imagens + quadros + enigma (precisamos produzir)
- Suspense ou susto no canto da galeria, O Louco parado, olhando.
- TEATRO público sem nenhuma informação
- 2ª ligação da vítima para o público: Prova de coragem embaixo do palco
- *Cabeça de Estopa* bate a porta e os deixa-os lá dentro
- No teatro há duas assombrações: uma *Criança* brincando pela plateia e um *Zumbi*. Aline (plateia/teatro) Nilton (palco)
- Chave para a salvação do público: vítima está no andar de baixo. A pista é: a chave para a sala de dança está em um lugar iluminado.
- Escadaria: Pequeno hall, a porta do depósito no andar de baixo está trancada

- *Zumbi* apagará a vela
 - Sala de dança: stop nos acontecimentos
- Porta do pátio: Pista/enigma das chaves (entre os molhos de tomate)
- Susto: Leitura do enigma das chaves, looping da música angustiante
 - Susto: Após o enigma, *Zumbi* vai andar entre o público.
 - Chegada à cozinha: fazer os visitantes se aproximarem dos sofás
 - Susto: Após entrarem na cozinha, há batidas de portas e correria no andar de cima
 - Susto: *Vítima* vai bater na janela, amordaçada.
 - Engano: *Velha* na cadeira de balanço
 - Retorno para o camarim: *Zumbi* no pátio, emite sons para os últimos que estão passando. *Criança* na escada deixa cair uma bola
 - Camarim: suspense. Porta do camarim está aberta
 - Assombração: *Emily Rose* (Arthur via estar com ela no camarim)
 - Retorno ao jardim. Susto. No pátio a criança derruba uma boneca enforcada pela escada.
 - Área 15: Cena de Jardim, cenário da vitória
- Vítima* sai correndo, abre a porta e corre
- Área 15 cenário da derrota: *Vítima* não é libertada
- Acabou o tempo para mim, mas vocês ainda podem escapar!

Necessidades cenográficas, técnicas e ambientações

Caracterização das personagens

Recepção: Traje preto

Cabeça de Estopa: Gases e algo parecido com uma burca

A Pintora Belga: roupa preta, longa, pantufa, vestido e xale. Cabelo e maquiagem leve, cabelo preso.

Zumbi: Maquiadora Luana Zill criou uma maquiagem especial.

Vítima: Olheiras, cabelo solto sujo, calça jeans, botina colete ou casaco.

Criança: Meia branca fina, vestido da Giulia, camisola da Giulia, cabelo no rosto, rosto branco, vestido do Arthur.

Personagem Vítima:

- Dá o *start* no jogo.
- Comunica-se com o público através do telefone celular.
- No final do jogo é encontrada, ou não, pelo público.
- Comunica-se diretamente com o público.

Após a leitura das regras, é escolhido alguém do público para ser responsável por portar o celular, que vai ser a comunicação da vítima com o público (por ligação e por mensagem de texto). A partir daqui, o público está livre para investigar o andar de cima da casa.

1º susto: O telefone da casa toca. (Isso foi mudado já na primeira edição, porque alguém realmente ligou e era para pedir informações), ou seja, essa foi uma das inúmeras dificuldades técnicas que foram sendo identificadas ao longo das edições. A solução desse e de outros problemas fazem parte dos desafios de realizar a *Casa do Medo*.

2º susto: A *Vítima* liga para o celular do público e lhes dá a primeira pista para que eles desvendem os enigmas e cheguem até o final da experiência para encontrá-la e libertá-la. Só dessa forma o público é considerado vencedor. Se não conseguirem libertar a vítima e chegar até a porta da frente da casa ou se ultrapassarem o tempo máximo perdem o jogo. Caso uma dessas duas alternativas aconteçam, um integrante da produção comunica ao público que a sessão está encerrada e os encaminha à saída.

Texto da *Vítima*: *Alô, vocês precisam me encontrar. Eu estou presa em algum lugar da Casa. Escutem! É importante! A primeira pista para vocês me encontrarem está na Porta do Teatro, vão até lá! É preciso que vocês fiquem atentos ao telefone e que andem sempre juntos!* (Desliga. Normalmente o público tenta descobrir outras coisas, perguntam onde eu estou, quem eu sou, tentam conversar mais ou, até mesmo, ligam de volta). Nesse

momento, eu não estou sozinha com o telefone. Quem recebe a mensagem da produção para fazermos a ligação é o Arthur, que fica comigo do outro lado da Casa, nas escadarias que ligam o teatro à parte de baixo da Casa. Logo após a ligação, eu corro para a Porta do Teatro, onde eles devem encontrar a pista.

3º susto: O Grito. Aqui, eu aguardo, junto com a Aline, que o público se aproxime da porta. Na verdade, na primeira edição eu gritava das escadas, aguardando o sinal da Aline. A partir da segunda edição, já modificamos o local e eu ficava bem próxima ao público, sem ser vista. Ali, a partir da pista na porta, o público entendia o caminho para chegar até a galeria, local por onde eles já tinham passado no início do trajeto. Entrando lá, no escuro total, eles podem ver os três quadros onde está contida a solução do enigma da galeria.

ENIGMA DA GALERIA



Figura 4 - Personagem A velha (Dani Boff)

Como nascemos?

Como vivemos?

Como morremos?

Esse enigma deve ser desvendado a partir das imagens dos três quadros, que estão em cima da maca localizada na sala. Como dificuldade apresentada ao público estão as duas personagens da Galeria, a *Pintora Belga* e seu *Filho* (Dani Boff e Diego). Um está de pé, de costas, em um canto da sala e o outro está embaixo da maca (onde estão os quadros). As aparições deles desestabilizam o grupo e, algumas vezes, foi necessário que o Diego ou a Dani Boff tivessem que dizer a palavra: ALPHA para que um integrante

da produção entrasse na Galeria e relembresse a regra de não tocar nos performers. Após a descoberta do segredo do cadeado da porta, o grupo de 13 pessoas retorna para a porta do teatro, abre o cadeado e entra no breu, com algumas cadeiras que dificultam a passagem do público. Aline é a responsável pelo enigma debaixo do palco.

ENIGMA DO PALCO



Figura 5 - Palco da Casa Tony

Prova de coragem: alguém do público (escolhido pela produção no início de cada sessão) e comunicado para a Aline no início da sessão, é convocado para entrar no porão, embaixo do palco, e ler a pista que vai possibilitar a descida do público para o andar de baixo da Casa.

Texto:

Siga o som

Descendo as escadas

Todas as almas devem permanecer caladas

ENIGMA DO DEPÓSITO



Figura 6 - Depósito Casa Tony

Prova de coragem: alguém do público deve ler o que está escrito no depósito para poderem passar à Sala de Dança.

ENIGMA DA SALA DE DANÇA



Figura 7 - Sala de dança Casa Tony

O cenário é, de fato, uma sala de dança, com muitos figurinos espalhados, objetos aleatórios e uma música angustiante intermitente. O público precisa encontrar um molho de chaves, enquanto o *Zumbi* circula entre eles. Assim que conseguem abrir a porta da sala de dança, eles se encaminham para a cozinha. Nesse momento, devem se sentar nos sofás da sala de estar, em frente à cozinha. Há muitos sons que vem do andar de cima. Na primeira edição, a *Vítima* ficava no Jardim Interno da casa, quando eu batia nas janelas para chamar à atenção do público para onde eu estava presa.

ENIGMA DO JARDIM



Figura 8 - Jardim interno Casa Tony

Na janela do jardim para a sala de estar estava escrito em um azulejo: '1/3 Ateliê', que indicava que eles deveriam seguir em direção ao ateliê para pegar a próxima pista.

ENIGMA DO ATELIÊ

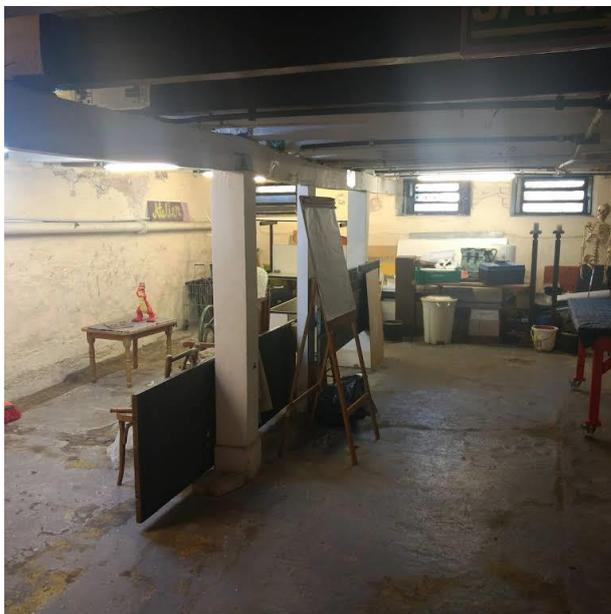


Figura 09 - Ateliê Casa Tony

O ateliê está ambientado com vários terços católicos que pendem do teto, tudo que já estava lá guardado vira ambientação cênica também, telas, quadros, tintas, pincéis e outros objetos. O público precisa fazer o percurso entre as mesas para chegar até a janela do fundo, onde está a Velha e a pista que os leva de volta ao camarim.

No caminho de volta, passando pela sala de estar, pátio, sala de dança, depósito até chegarem ao camarim, ainda há um susto que é dado pela *Criança*, na escada caracol, deixa cair uma bola no público.

ENIGMA DO CAMARIM



Figura 10 - Camarim Casa Tony

A porta do camarim está aberta criando um suspense, aparentemente o público está sozinho com diversos figurinos em araras e espalhados por todo o espaço. Assim que eles descobrem a chave que vai abrir a porta do jardim interno, a ‘assombração’ que estava lá dentro com eles se mostra. Um som ensurdecedor é acionado pela produção que está oculta no banheiro do camarim. Geralmente nesse momento há uma corrida generalizada por parte do público, em direção ao jardim. Passando pelo pátio, eles ainda levam mais um susto da *Criança* que joga sobre eles uma boneca enforcada.

CENÁRIO DA VITÓRIA

Esse é o momento da libertação da vítima, que guia o grupo para a porta da saída. Assim que todos saem, falo com o público agradecendo a presença deles e os parabênzinhos pela vitória. Quando todos pensam que a experiência acabou O Cabeça de Estopa surge na porta lateral e me puxa de volta para a Casa.

CENÁRIO DA DERROTA

Acabou o tempo para mim, mas vocês ainda podem escapar!

Para além da Casa do Medo Original

Além da *Casa do Medo Original*, da *Casa do Medo Cativo* e da *Casa do Medo Muitos anos de morte*, criamos também a edição *Detetive*, a edição *Cegueira* e uma edição especialmente criada para uma escola privada de Porto Alegre. Muitos aspectos podem ser estudados a partir dessas outras edições. Optei por focar o estudo a partir das personagens *Vítima* (*Casa do Medo Original*), *Dominique* (*Casa do Medo Cativo*), *Dona Branca* (*Casa do Medo Detetive*) e *Lilith* (*Casa do Medo Muitos anos de morte*). A *Vítima* tem contato com o público e, ao mesmo tempo, precisa dele para ser libertada, outras duas personagens citadas *Dominique* e *Lilith* têm o controle da encenação mais a seu favor, lidam com o tempo de cena de formas distintas e têm temperamentos opostos.

A personagem *Dona Branca* faz parte de um jogo mais complexo, que envolve palavras-chaves que pautam suas ações durante a encenação. Com todas as personagens, levando em conta suas particularidades, enfrente o desafio de ter que lidar com o tempo de entrar e sair de cena, com o tempo da fala, com o tempo da escuta, com o tempo do movimento no espaço, com o tempo da espera. Além do desafio transversal de toda a experiência que é a relação com o público entre o que está e o que não está previsto. Segundo Peter Brook,

Nós adquirimos o hábito de encontrar o espectador em seu próprio terreno, de pegá-lo pela mão e de conduzirmos nossa exploração juntos. Por essa razão, a imagem que nós fazemos do teatro é aquela de uma história que nós contamos, e o próprio grupo representa um contador de histórias com várias cabeças. (BROOK, 2011, p.47).

Na *Casa do Medo* essa ideia é reforçada pelo fato de operarmos em níveis diferentes, que vão além da atuação, existe um controle remoto, realizado pela comunicação da produção com o público por dispositivos tais como o telefone celular, na edição *Original* e pelo walk talk na edição *Cativo*. Na *Original*, o telefone cumpre duas funções, possibilita que a *Vítima* entre em contato com o público, conversando com ele, o que possibilita o início do jogo propriamente dito, e também auxilia o público com mensagens indicando pistas extras e algumas vezes dando as respostas dos enigmas. Na *Cativo*, a comunicação por dispositivo é feita pelo *walk talk* como se uma das personagens estivesse se comunicando diretamente com o público. Na verdade, os comandos são dados por al-

guém da produção, que, nesse momento também é personagem. Ou seja, não era a mesma pessoa que eles viram em cena. Para o bem da harmonia da *Cativeiro* nesse momento, eu estava junto à produção, para escutar a conversa e saber o momento certo de subir as escadas e chegar até o teatro, e surpreender o público que estava embaixo do porão.

Na edição *Muitos anos de morte*, os dispositivos de comunicação remota com o público são abolidos. Já na recepção, eles são informados que têm liberdade total para andar pela casa e montar o seu próprio quebra-cabeças, até chegar ao salão final, com os dados coletados durante a experiência. O controle existe, mas ele é bem mais velado e sutil, e é executado pela personagem *Lilith*, o oposto de *Dominique*. *Lilith* conduz com sutileza, sem comandos exaltados e contundentes.

Coleta de ideias para a criação de roteiro

Um dos nossos procedimentos dentro do grupo é conversar sobre as nossas obras, discutir os diferentes pontos de vista, criar roteiros e personagens, em grupo, a partir da ideia inicial da direção. Essas rodas de conversa acontecem também em diferentes pontos do processo, o que inclui as impressões de cada um após a realização de cada edição, abrindo um espaço para cada integrante demonstrar como percebeu a experiência vivida. “O fazer torna-se uma forma quando durante o processo de transformação da matéria, a concepção, o planejamento e a execução são ações concomitantes.” (DANTAS, p. 03, 2005). Nesse dia, eu anotei as falas dos meus colegas. Transcrevo abaixo as falas de cada um, do dia 26 de junho de 2017, por considerá-las parte do nosso processo constante de criação.

Nilton – Receia pelo rendimento físico. Acredita que os *reboots*⁴ foram essenciais para renovar as baterias. Sair do personagem e voltar é mais difícil.

Giulia – Principal coisa: a sua troca de localização com Arthur, como responsáveis pelo envio das mensagens que o público recebe. A responsabilidade deles é muito grande porque as mensagens ditam o ritmo da sessão. Agradece pela confiança da direção. Percebe que conseguiu ter a noção geral do funcionamento da casa e das sessões. Teve mais segurança porque colocou-se no papel de “criadora”, improvisando e criando a dança das

⁴ *reboots* são os momentos entre as sessões, o que pode variar entre 05 e 15 minutos, quando conseguimos nos reunir todos e conversar sobre o que aconteceu e sobre o que pode ser modificado para a próxima sessão.

mensagens. Considera que os *reboots* foram sensacionais para o funcionamento da Casa.

Arthur – Teve o entendimento do que está sendo feito como um todo, houve um entendimento do funcionamento da casa. Considera válido e interessante a troca de lugar com Giulia, ajudou a ver onde a gente pode ou não estar. Poderiam estar em vários lugares diferentes

*troca de lugares quer dizer que o Arthur passou a enviar as mensagens da parte de cima da casa e a Giulia foi para o andar de baixo. Os funcionamentos dos dois andares são bem distintos e os dois tiveram que se adaptar. Considero que essas trocas *oxigenam* a experiência e contribuem para trazer a experiência cada vez mais para o momento presente.

Guilherme – Que bom que as trocas foram boas! Experimento muito legal. Cada um é criador da obra que está dentro da casa. Em geral não dá para ter todos os pontos de vista (espaciais, enfim...) ver e perceber de muitos lugares diferentes. Não é bom engessar a função de cada um. Existem dificuldades em mudar, em colocar-se em situações de desafio. Ele prefere o risco controlado. Propôs um exercício: pensar no roteiro, na chave final, entendê-lo, torná-lo vivo. Sempre haverá trocas necessárias.

Aline – A possibilidade de circular cria uma tensão. Ela percebeu isso quando precisou sair para levar pontos em um ferimento causado durante a cena.

*nesse dia Aline se feriu em cena, precisou ir à emergência e fazer sutura na testa. Ela ficou de fora de uma sessão e retornou na próxima. O médico ficou fascinado com a situação em que ela conseguiu o corte e deixou o sangue verdadeiro dela em seu rosto.

Giulia – A mesma lógica, encontrar espaços vazios, a partir do que está acontecendo na Casa.

Guilherme – A obra é viva.

Dani Boff – Descobrimo deixas (termo utilizado no teatro que indica ao *partner* o que acontecerá a seguir) a partir da ação. Ex: Ateliê apaga luz do telefone, daí ela ficava pesquisando. Havia um distanciamento da tarefa, isso ajuda a perceber os espaços vazios. Ela se surpreende e surpreende o público. Os *spoilers*⁵ também fazem parte do jogo. A

⁵ *spoilers* acontecem quando alguém do público já havia participado anteriormente da casa ou quando alguém tem informações prévias.

aproximação com o público faz com que eu também me assuste com ele. Como dosar essa energia? É muito tenso! A medida foi a tentativa de preservar a imersão. Estava assustada, conseguir manter a distância emocional, não afetar a realidade. A repetição vai te aproximando cada vez mais para ir resgatando as ações sem ficar tão tensa. Dois lugares de espaço vazio. Rosto na porta (pesquisar). Descobrir a sensação de não ser vista e lidar com ela. Troca de ações na galeria, embaixo da mesa. Gostou dos reboots, da novidade.

Aline – O barulho é importante. Criou um diálogo com um personagem imaginário. Isso fez ela se dar conta que a auxilia a recrutar a força para estar pouco tempo em cena com o público. Constatou a impossibilidade das coisas, não há a possibilidade da pausa. É preciso estar pronta para jogar, improvisar. Às vezes o público parece insensível, outras vezes demonstra muito interesse, muito medo.

Guilherme – Imprevisibilidade e horizonte de expectativa.

Juliana – Não teve a leitura global da experiência. Fala a partir dela mesma. Mudou a personagem, não estabeleceu muito o que fazer. Sente a audição potencializada porque é privada da visão, em função de sua caracterização. Juliana utiliza um capuz do rosto e uma máscara na parte de trás da cabeça.

Diego – Sempre atua e dirige ao mesmo tempo. O maior desafio é não se assustar com o público. Em relação à direção tem que exercitar o exercício do não. Procura manter uma postura de dominação em relação ao público.

Guilherme – Nós também somos espectadores.

Diego – Também concordo com isso.

Dessa reunião surgiram as seguintes questões:

Como é que o artista se coloca no lugar no público durante a ação? Quem está no foco? O protagonista não é quem comanda? Como treinar os sentidos? A equipe é única, quase não há distinção entre atores e produção. É necessário que aprofundemos a noção de assombração. Mantemos a maquiagem ou usamos máscaras? O comportamento do grupo de cada sessão influencia nas atuações. Pontos do roteiro se mexem, são vivos. Análise da problematização da linguagem, questionamentos, aprofundamentos, movimento, ação.

Reunião de preparação para nova edição da CASA DO MEDO

Reunião de preparação de nova edição da *Casa do Medo*. Aqui, novamente anotei as falas dos meus colegas, no dia 08 de agosto de 2017. A proposta era que pensássemos em uma nova estrutura – personagens, enigmas, narrativas, trajetória.

Guilherme – Mudança da linha de ação. Mudança do objetivo. Ex: Encontrar algo na casa. Precisamos escolher uma história, a da pintora belga, por exemplo, e seu filho. Possibilidades imagéticas.

Aline – Deixar alguém para trás? Trancado! Destrançar a pessoa depois.

Juliana – Pode gerar conflitos entre o público.

Aline – A decisão seria coletiva.

Juliana – Escolher uma parte do grupo para voltar.

Guilherme – Ideia boa! Gosto!

Dani Dutra – Na verdade a pessoa se acusa. Vão ter que fazer o sorteio do nome.

Dani Boff – Falou sobre o livro “Que história é essa?” Contado pela perspectiva do outro personagem. Ideia de pegar uma personagem.

- 1) O filho da pintora belga conduz o público pela casa;
- 2) A pintora é uma pessoa multiplicada
- 3) Quem é a verdadeira pintora belga?

A narrativa seria um filme de Hitchcock. No desenrolar se descobre o desfecho. O problema inicial não é o que se desenvolve.

Dani Aquino – Carta enigmática, falsas pintoras belgas, uma é real.

Dani Dutra – Vários tipos de terror.

Nilton – Podemos ter um personagem infiltrado. Personagem replicada, duplos, terror psicológico, *serial killer*.

Diego – Falta sofrimento, talvez o público possa utilizar máscaras, podemos usar uma babá eletrônica, tempo.

Juliana – É necessário o engajamento do grupo todo, podemos stalkear o facebook do público, eles devem encontrar alguns objetos na casa, podemos trancá-los na casa, no depósito, por exemplo, *storytelling* de visitas passadas.

Aline – Utilizar coisas mais pesadas e imagens repulsivas. *Turnig points*⁶. Explorar o sótão? Alguém pode estar suspenso na parede branca.

Arthur – Encaminhamento do público pelo posicionamento das assombrações. Sensação de estarem sozinhos na casa. Recepção no brete. Comunicação por walk talk. Acompanhamento da produção feito pelo Denis.

Nilton – Fazer uma *tábua ouija*. Explorar a audição, tato e olfato.

Diego – Menos game, mais terror, mais angústia, mais sofrimento, mais medo. Transversalidades do medo.

Juliana – Máscara de porco, bailarina sangrando, força.

Guilherme – pavor (bem específico), pânico, foco na proposta.

Filme “O massacre da serra elétrica”, imagens de terror. Objeto de análise /roteiro/ turningpoint. O público não vem à casa para ver fantasmas. Poderia haver sirenes, a ideia de um incêndio, mistura de realidade e ficção.

Juliana – Adaptação de jogos de tabuleiro como DETETIVE, CARA A CARA, WAR. Misturar tudo.

Essas ideias foram embrionárias para as edições seguintes, como *Detetive* e *Cativeiro*.

Diego – Sugiro que tenha mais lanternas. Não vi tudo e não me assustei. Público como protagonista.

Aline – A decisão do que iluminar está em poder da pessoa que tem a lanterna.

Após a CASA DO MEDO ORIGINAL

Reunião para fomento de ideias para as próximas edições

No dia 12 de agosto de 2017 já estávamos coletando ideias para o que viria a ser o esqueleto da Casa do Medo Cativeiro. Surgiu a ideia de dois setores:

⁶ é traduzida como “um ponto de virada”, mas que de fato significa “um momento decisivo”, ou “um ponto crítico” — ou seja, o momento em que algo na história começa a mudar de forma importante, seja para bem ou para mal.

1º andar – Terror Sobrenatural

2º andar – Terror Psicológico

Seguimos a metodologia já utilizada anteriormente, a criação coletiva, com cada um dando as suas ideias para, mais tarde, serem organizadas dramaturgicamente pelo Guilherme.

Diego – Visita pela casa, sem assombrações.

Juliana – Acredita que não funcionará sem assombrações.

Aline – A partir do que já foi construído, fazer a pessoa caminhar sozinha pelo espaço. Coisas chocantes: holocausto brasileiro, manicômio em Minas Gerais. Irmãs, coisas que remetam aos símbolos católicos (terror psicológico).

Dani Boff – Mosaico de possibilidades. A pintora belga veio ao Brasil, foi estuprada por um jesuíta e seu filho nasceu com deformações.

Juliana – Conflitos com o marido, mas não foi estuprada e o filho não é deformado.

Nilton – Veio fugida para o Brasil. Teve um desamor e viajou escondida. Ela foi estuprada por toda a tripulação.

Arthur – Pintora Belga tentou fazer um aborto e não conseguiu. Ela vivia “em pecado”, teve relações sexuais com várias pessoas.

Aline – Relação de amor e ódio com o filho, por ele ser fruto de um amor proibido. Ela jogou ácido nele e daí o motivo das deformações.

Arthur – Trabalha com a experiência. Seu parto foi um ato de amor e de arte.

Giulia – A Pintora Belga não tem uma criança, ela apenas imagina ter, na verdade ela é louca.

Dani Aquino – O filho é uma experiência para ela.

Diego – A Pintora Belga roubava a face das crianças do bairro.

Dani Boff – Ela come carne humana.

Dani Dutra – Ela faz obras com o sangue das crianças.

Juliana – Ela tinha fixação por obras de outros pintores.

Nilton – Vários quadros são semidestruídos pelo filho.

Aline – Ela pinta obras com sangue do retratado. Ela pinta muito o seu filho. Ela rouba o rosto das crianças, ela utiliza o filho para colocar o rosto das crianças.

Giulia – Ela não pode ter filhos e teve uma irmã gêmea.

Dani Aquino – Ela pinta, desconstrói e reflete no filho.

Dani Dutra – Ela é cega.

Diego – Ela tem conhecimento avançado em medicina.

Dani Boff – Ela usa luvas de borracha.

Nilton – Ela reconhece o rosto do estuprador no filho, por isso deformou sua face.

Arthur – Ela era considerada bruxa na Bélgica e por isso veio ao Brasil.

Aline – Mantém a irmã gêmea presa.

Dani Aquino – Assumiu a identidade da irmã.

Sandra – Ela veio quando descobriram as aberrações pintadas por ela. O filho nasceu igual às aberrações.

Giulia – Ela modificou fisicamente o rosto de sua irmã gêmea.

Nilton – Ela foi convertida por um padre jesuíta, mas continua insana.

Dani Dutra – Fizeram um exorcismo nela, ela viu algo que a deixou cega.

Aline – Ela mantém o amor (morto) com a irmã.

Nilton – Arrependida por ter desfigurado o filho, a Pintora coloca outros rostos em cima de seu semblante deformado.

Diego – Ela é careca, sua mão direita é deformada, não toma banho nunca.

Dani Boff – Ela vive em delírio, é esquizofrênica.

Giulia – O Arquivo Histórico atesta que naquela época havia apenas um morador registrado morando na casa.

Aline – Ela mantém um padre de prontidão na casa.

Dani Boff – A Pintora Belga está em coma.

Diego – A família da Pintora tem parentesco com os Petzhold.

Sobre o filho:

Juliana – O filho não é deformado.

Nilton – Ele tem medo da mãe.

Aline – O filho construiu um acesso secreto para todos os cômodos da casa.

Dani Aquino – Ele é cúmplice da mãe.

Aline – Tem medo da mãe, e criou uma criatura chamada Cleide (elemento cênico que compõe a Casa do Medo Original).

Juliana – A mãe está morta e o filho a vê pela casa.

Aline – Ele engana a mãe com outra pessoa, a Cleide.

Juliana – Não tem o dom da pintura. Ele se mutila.

Diego – Ele já foi enterrado mais de 20 vezes.

Dani Dutra – Ele tem visões das torturas, antes de cometê-las.

Diego – Ele nunca existiu.

Nilton – Nasceu natimorto.

Aline – Estruturas de rituais indígenas.

Diego – A criança é alimento da mãe.

1.4 CASA DO MEDO - ESCOLA

Em setembro de 2019 uma escola privada de Porto Alegre entrou em contato com a nossa produção para discutirmos a possibilidade de levar a Casa do Medo para lá, em comemoração do *Halloween*. Dessa forma começamos a planejar uma edição que aconteceria fora da Casa Tony, de forma extraordinária, o que nos exigiu esforços de produção

e de criação e fez com que deixássemos em *stand by* a próxima edição que já estávamos em fase de pré-produção. O primeiro passo foi conhecer a escola e delimitar os espaços físicos onde a encenação se desenvolveria. Precisávamos escolher o trajeto em que se desenvolveria a ação cênica. Decidimos que faríamos sete sessões, suprimindo uma, em relação ao que costumávamos fazer na Casa Tony, principalmente pela localização geográfica da entidade de ensino. A escola disponibilizou um local para nos reunirmos e pensarmos a edição. A primeira estrutura de personagens se deu da seguinte forma:

- Diabos: Diego e Arthur
- Bruxas: Dani Dutra, Daniela Aquino e Aline
- Palhaço: Denis
- Crianças: Dani Boff e Giulia

No ensaio do dia 09 de setembro de 2019 realizamos a entrega de bilhetes para os alunos divulgando as datas da edição. Projetamos começar a fazer a comercialização dos ingressos no início de outubro e passamos a delinear as figuras, as maquiagens, figurinos e produção, que na escola foi coordenada por Sandra, com a assistência de Nilton e Juliana. A partir da planta PCCI da escola, criamos o mapa de deslocamento da sessão. Ficou decidido que não haveria o uso do celular para a comunicação entre produção e público. Apenas um mapa serviria de apoio para os espectadores durante o trajeto.

A primeira ideia de narrativa partiu da Divina Comédia de Dante, abordando os nove círculos do inferno.

1º ato - Missões para conhecerem as histórias de *Halloween* da casa, cumprindo o ritual proposto por Lúcifer.

Turningpoint - Ritual com a missão de descobrir onde está a chave que os levará para a próxima etapa.

Visita às salas

- Auditório (provável local para o ritual)
- Terraço
- Depósito do laboratório
- Banheiros

Arthur desenhou em maior escala o mapa do espaço cênico, salas da educação infantil, corredor e armários.

No final de setembro já tínhamos um novo roteiro

Que situações podem ser assustadoras, sem necessariamente, serem figuras de terror? O que no nosso cotidiano nos amedronta? Como criar a ideia de uma seita?

- Figuras com cabeças de animais (o que usar por baixo? Como fazer as cabeças?)

Preferimos direcionar as pesquisas para a confecção de máscaras. Compramos máscaras brancas neutras para trabalharmos com outros materiais por cima delas e criamos vários modelos. Quase todos foram usados na edição realizada na escola e ficaram guardadas no acervo do grupo. Mais tarde, algumas delas foram utilizadas na edição *Muitos anos de morte*. O figurino básico usado na Casa do Medo Escola foi capa de chuva preta, camiseta e calça preta, bota ou coturno preto.

O roteiro foi criado em cinco atos

1º ato: Recepção, leitura das regras, na educação infantil, lançamento das premissas para os visitantes, até passarem pela cortina de elásticos.

2º ato: Corredor dos armários, sem enigmas, com indicação de símbolos no solo. Ensino médio, com divisão de grupos com os carimbos 17 (triângulo) e 25 (quadrado).

3º ato: Grupo 17 - Enigma da senha. O público precisa descobrir três números.

4º ato: Grupo 25 - Auditório. Charada. As assombrações trancam as pessoas, a porta só abrirá quando o público descobrir a senha, pegar a chave e sair.

No final dessa edição, havia a reunião dos dois grupos de espectadores e todas as figuras mascaradas que avançavam para cima do público, forçando a saída dele para o final da sessão.

Essa edição, aconteceu apenas uma vez e exigiu do grupo grandes esforços de projetos e concretização da proposta cênica, envolvendo um grande empenho em relação à logística do local, à produção, à criação do roteiro e das figuras. Não foi uma edição satisfatória em termos de receita, já que tivemos que investir em materiais e nos deslocamentos até à escola. Algumas sessões foram canceladas por falta de público.

Do ponto de vista artístico mais uma vez nos colocou em estado de criação em um curto espaço de tempo. A utilização das máscaras em tempo integral dificultava bastante a respiração e a visão, o que nos obrigava a termos cuidado redobrado nos deslocamentos, porque, ao contrário do que acontece na Casa Tony, o espaço era pouco familiar para nós. Um dos maiores desafios de atuação aconteceu em uma das noites, no ritual do auditório que acabou sendo feito por mim, por Dani Boff e Dani Dutra. Nós éramos as guardiãs do baú que continha a chave que o público deveria encontrar. O ambiente estava todo envolto em *fog* (fumaça cenográfica) com um ruído sonoro intermitente e, para completar, as três bruxas tinham ações vocais. Em uma das sessões, uma pessoa do público encontrou a chave e nos “enfrentou”, ficou parada na nossa frente com a chave na mão, nos provocando e dizendo “querem a chave? venham buscar!” Nós três agimos em uníssono, avançando em direção ao restante do público para guiá-los para a porta de saída. Reação semelhante do público aconteceu em outras sessões, quando no final, em vez do grupo buscar a saída eles encaravam os mascarados e, de certa forma, os enfrentavam. Nas ocasiões que vivenciamos esse comportamento por parte dos espectadores, acabamos adotando a postura de maior energia corporal, reagindo e partindo em direção a eles, emitindo sons guturais. Lembro, particularmente, de me sentir sem forças após sessões que finalizavam dessa maneira, com o inesperado enfrentamento do público.

Nessa edição na escola agregamos mais dois integrantes à equipe, Thiago Rieth e Freda Corteze. Thiago trabalharia conosco como convidado, novamente, na Casa do Medo *Cativeiro* e Freda Corteze, mais tarde, juntou-se ao grupo como membro permanente.

1.5 CASA DO MEDO – EDIÇÃO CATIVEIRO



Figura 11 - Material de divulgação da edição *Cativoiro*

Após a edição realizada na escola retornamos à montagem na nova Casa do Medo. No verão escaldante de 2018 em Porto Alegre, no dia 08 de janeiro começamos os encontros de finalização da criação da CASA DO MEDO – Edição Cativoiro. Essa nova edição tem suas raízes na Casa do Medo – Original, de onde resgatamos as personagens da Pintora Belga e de seu filho, figura enigmática, cercada de mistério.

ENSAIOS

Os ensaios para a edição *Cativoiro* exigiram mais atenção ao roteiro, no que dizia respeito às falas, porque, pela primeira vez, propusemos que, em momentos específicos, o público se tornasse mais observador do que participante da ação. Ou seja, o público era conduzido a se colocar como plateia e assistir a uma cena, que o levaria ao próximo estágio da performance (para o grupo) e do game (para eles, público).

Ex: Cena em frente ao Cativoiro B. O público tinha iniciado a experiência no Cativoiro A, com a personagem vivida por Aline, logo após eles cumprirem o que precisavam no primeiro cativoiro para seguir no jogo, eles descem a escada. No andar de baixo, em frente ao Cativoiro B, há cadeiras onde o público é convidado a se sentar. Nesse momento, eles veem pela primeira vez as personagens, *Ana* (Aline) e *Igor* (Nilton). Nesse momento

é a entrada de *Dominique* na cena, a sala está escura, há apenas a luz da lanterna do público. Eles, inicialmente não a veem, apenas escutam o barulho das chaves que ela carrega e dos seus passos. Para que a cena “funcione” é necessário que exista a medida certa de terror, de suspense e de contracenação entre as três personagens, além da interação com o público.

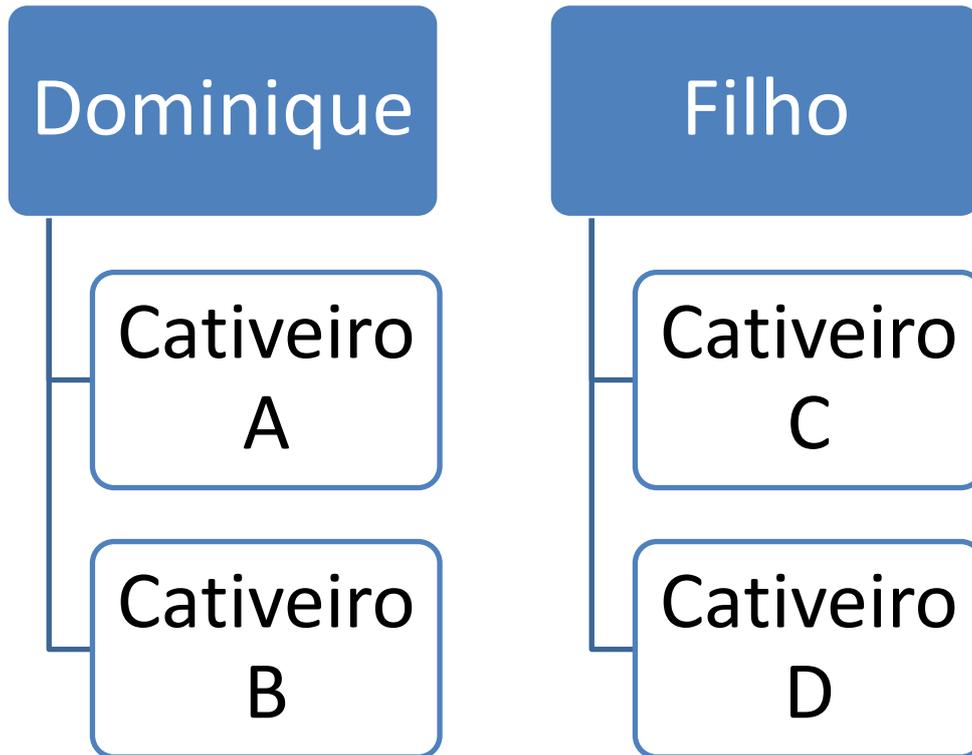
O ensaio para a Casa do Medo é um exercício de imaginação, de busca pelo entendimento da ação e da situação em que as personagens estarão em estado de cena com os espectadores. Nessa edição, em especial, havia uma cena com divisão entre performers e espectadores, com uma narrativa que visava conduzir o público na descoberta de um enigma, que seria a passagem para próxima fase do jogo. Abaixo uma ideia para a visualidade da figura de Dominique.



Figura 12- *Mulher idosa*, retirada da internet
Inspiração para a visualidade de Dominique

Em relação à caracterização de figurino e maquiagem o encarregado dessa função é o Nilton, então ele realiza uma pesquisa sobre cores, padronagens, material de maquiagem (sangue falso, cortes, cicatrizes, queimaduras).

CASA DO MEDO CATIVEIRO



RECEPÇÃO DO PÚBLICO

Os responsáveis por essa função são Diego e Giulia, eles recebem o público, leem as regras, e, logo após, contam com a ajuda de outras pessoas da produção para colocar as contenções individuais no público. Alguns recebem a contenção de pescoço, outros recebem dos pulsos e os demais recebem nos tornozelos. Essas medidas reduzem a capacidade de mobilidade do público e ajudam a instaurar o terror.

Personagem Dominique

Contracena com outras personagens.

Fala diretamente com o público.

Conduz o jogo junto com o seu filho.

De seus comandos dependem as ações do público.

ROTEIRO BÁSICO

Cena 1 / Ala 1 – Cativéis A e B + Ateliê

Personagens: Ana, Igor e Dominique

Elementos Cênicos: Faca, agulha grande, barbante preto, elementos que já faziam parte do Ateliê da Casa Tony, cadeiras, mesas grandes de madeira, quadro do palhaço (com a chave atrás).

Cena 1 / Ala 2 – Cativéis C e D + Sala de Dança

Personagens: Filho e Ana

Elementos Cênicos: Balde com Água, Lona na Sala, Quadro de Dominique (com a chave atrás).

Nesse momento aconteciam as duas cenas concomitantemente, cada uma com metade do público. É uma cena crucial para o jogo, já que existia um desejo de sincronidade entre os dois grupos. Ou seja, as duas cenas deveriam ter o mesmo tempo para acabarem juntas. Como esse objetivo era praticamente impossível de ser alcançado, com o passar das sessões, acabamos instituindo uma senha – a palavra *talha* - que era dada pelo Guilherme, responsável pela harmonia do *Cativeiro*. Nesse momento, o grupo que ainda não tivesse finalizado a cena, encerrava, para poder dar o comando da descoberta do enigma ao público. Ou seja, aqui tínhamos que dar conta das “tarefas” da cena, do texto que já dava indícios do que o público teria que fazer a seguir, e saber que, talvez, teríamos que finalizar a cena para podermos sincronizá-las. Os responsáveis por passar as informações ao público são Nilton e Dani Boff. *Dominique* fala com *Igor*, mas a informação também é para o público: “Agora tu não vai mais pegar aquela chave. Mamãe colocou atrás daquilo que você mais tem medo.”

Cena 2 – Todo o público se encontra na Sala de Dança, no andar de baixo. Dani Boff está com eles, Dominique faz a volta na Casa e entra pela porta de trás, ali ela comanda que todo o público suba as escadas que levam até o palco. Todos se escondem no porão, seguindo as ordens de Ana, que chegam pelo rádio, que já estava lá.

Cena 3 – Cena de intimidação do público, tem uma música tocando no teatro, Ana ordena que eles desliguem a música. Dominique atravessa o teatro e sai, fica aguardando na por-

ta da frente. Um deles tem que sair debaixo do porão e desligar. Logo após eles realizarem essa operação, Dominique entra no teatro e liga novamente a música. Logo após vai para cima do palco e “pega” o público escondido no porão. Eles fogem e Dominique grita para o filho “Pega! Pega!”. O público passa pela cena do Nilton “morto” em frente ao banheiro e descobre que tem que voltar ao teatro para pegar a chave da saída. O que eles não esperam é encontrar Ana pendurada, com as tripas de fora. A chave está na bacia onde pinga o seu sangue e está parte de suas vísceras. Quando eles encontram a chave, Dominique abre a porta dos fundos do palco e o Filho sai debaixo do porão. Esse é o final, eles encontram a chave e podem sair da *Casa*.

A partir dessa edição, Guilherme Malzarizi, dramaturgista, assume a função de harmonizador⁷ da experiência, a ele é atribuída a função de gerenciar as sessões para que o jogo cênico e o jogo dos enigmas se desenvolvam a contento para que o público consiga terminar a sessão tendo cumprido a missão a que eles se propuseram. O papel do harmonizador compara-se ao do *Game Designer* dos videogames, que é o responsável por imaginar e criar todos os cenários possíveis dos games. O harmonizador pode ser compreendido, também, como o diretor da cena em tempo real.

⁷ Termo criado por Diego Mac, inspirado na ideia de “diretor de harmonia de Escola de Samba”.

1.6 CASA DO MEDO DETETIVE



Figura 13 - Personagens edição *Detetive*

A Casa do Medo *Detetive* começou a ser planejada em março de 2018 e foi muito interessante a criação da Casa *Detetive* porque ela foi toda feita a partir de jogos, de enigmas, com jogos de adivinhar a cena, o crime, o porquê do crime, quem o cometeu e aí tem uma coisa que me marcou muito que aconteceu no dia 28 de março de 2018. Essa primeira abordagem da Casa *Detetive* foi quando o Guilherme começou a fazer perguntas “como se fosse” o detetive, mas ele não falou que ia fazer isso, ele simplesmente fez. Ele não disse “agora nós vamos fazer um jogo em que eu sou o detetive” ele começou a perguntar” e a senhora, Dona Daniela, a senhora...” e eu, prontamente, entrei no jogo. Perguntei ao Guilherme se a abordagem foi pensada, se era uma estratégia da direção ou se, simplesmente, ele quis improvisar naquele dia.

Especificamente na *Detetive* eu tenho essa impressão porque os ensaios eram muito planejados, metodicamente para levar ao lugar em que esse jogo pudesse acontecer. Eu lembrei! Eu peguei as máximas do Diego Mac que, provavelmente, já são reprocessadas de outros artistas, dizendo: “Aproveitem o ensaio pra fazer acontecer”. E daí foi o que me veio naquele momento. (Guilherme)

REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

- *Seus celulares deverão permanecer desligados.*
- *É vedado correr na residência.*
- *Trata-se de uma investigação em equipes, não sendo admitidas atitudes violentas e condutas que prejudiquem a fruição dos demais participantes ou desvirtuem os objetivos da experiência. As informações obtidas devem ser compartilhadas com os seus companheiros de equipe.*
- *Há 7 suspeitos que deverão ser interrogados. Eles darão apenas respostas caso sejam feitas perguntas corretas, respondendo NADA A DECLARAR para as demais questões. Somente os detetives que estiverem portando as credenciais de INTERROGADOR poderão fazer as perguntas aos suspeitos.*
- *Cada vez que iniciarem o interrogatório de um suspeito, será possível fazer apenas 05 perguntas. O mesmo suspeito poderá ser interrogado novamente após o interrogatório de outro suspeito.*
- *Há 7 possíveis ARMAS para o crime, delimitadas por fitas zebreadas, identificadas e espalhadas pela casa.*
- *Não é permitido tocar em quaisquer objetos presentes na casa.*
- *Poderão ser tomadas as notas necessárias para o registro das informações colhidas.*
- *É possível deslocar-se livremente pela área da residência, exceto portas trancadas ou de saída.*
- *Sempre que um AGENTE ou INSPETOR fizerem alguma determinação aos detetives, esta deverá ser cumprida sem questionamento e de modo imediato.*
- *Ao término do tempo, as equipes deverão preencher a FICHA DE RESPOSTA e entregá-la. As fichas serão comparadas com o CARTÃO-RESPOSTA que vocês recebem agora e que não poderá ser aberto, sob hipótese alguma, por nenhuma de vocês. Caso as equipes não cheguem a uma solução, a sessão será encerrada, sem a revelação da solução do caso.*
- *O descumprimento das regras poderá levar à exclusão do participante e/ou a interrupção da sessão.*

Neste momento, peço que vocês se dividam em duas equipes.

Cada equipe irá atuar de modo independente e poderá chegar a conclusões diferentes para o caso. Não devem ser compartilhadas as informações entre as equipes. Vocês são a EQUIPE A. Vocês são a EQUIPE B.

Nesse momento, AGENTE BAPTISTA entregará a cada equipe: 01 credencial de INTERROGADOR, 01 mapa da residência, 01 fichário de perguntas, 01 prancheta para anotações e 01 prancheta para preenchimento da FICHA DE RESPOSTA.

O INSPETOR MALGARIZI dará mais informações recolhidas pela polícia, na BIBLIOTECA.

Essa edição foi extremamente planejada pela direção, com indicações de atuação e de jogo bem elaboradas, tanto para os atuadores quanto para o público.

CASO-PRÓLOGO - PARTE A (RECEPÇÃO)

O dono desta casa foi encontrado morto nesta noite. Assassinado. Havia 7 pessoas na propriedade, mas todas negam ter visto algo que esclareça o crime. Os sete são os únicos suspeitos do crime, pois não foram encontrados sinais de invasão da casa. O corpo do falecido foi encaminhado ao legista. A casa foi lacrada e as possíveis armas do crime foram preliminarmente periciadas e mantidas nos locais em que foram encontradas.

Vocês são chamados ao local para atuarem como detetives particulares e têm 50 minutos para responder os seguintes mistérios:

- Quem matou?
- Com que arma matou?
- Por que motivo matou?

O inspetor dará mais informações recolhidas pela polícia e os acompanhará durante as investigações, a fim de garantir que as evidências não sejam comprometidas.

CASO-PRÓLOGO - PARTE B (INFORMAÇÕES PRELIMINARES)

Informações sobre o falecido:

A vítima do crime era um rico empresário industrial. Ele morava nesta residência com sua esposa e sua filha. Criou sua empresa junto a seu sócio e amigo de infância, que investiram em aplicações práticas para inovações tecnológicas. Sem dúvida, era um homem bastante respeitado e temido entre aqueles que o conheciam.

Informações sobre os acontecimentos:

O falecido e sua viúva haviam programado um jantar íntimo para anunciar o noivado de sua filha. Foram convidados para o jantar o sócio do falecido e sua esposa, assim como um cientista que estava trabalhando nos projetos da empresa e seu filho. A empregada foi encarregada da preparação do jantar.

Pouco antes do jantar, a vítima informou aos convidados que o noivo não poderia comparecer, mas que aguardassem o jantar para que a comida e a festividade não fossem desperdiçadas. No horário em que estava marcado o jantar, os convidados reuniram-se na sala de jantar, mas o anfitrião não compareceu. Em uma rápida busca pela casa, os sete suspeitos encontraram o corpo da vítima estendido e sem pulsação sobre o chão da sala de dança. Tomaram a correta decisão de telefonar para a delegacia e o resto, vocês já sabem.

Abaixo o epílogo da minha personagem

DONA BRANCA
A EMPREGADA

EPÍLOGO: INOCENTE

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o alibi confirmou-se.

EPÍLOGO: CULPADA

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA caçou ratos nas ESCADARIAS e aproveitou o momento em que o falecido estava sozinho na SALA DE DANÇA para sacar a FACA que levava consigo desde o primeiro dia em que começou a trabalhar nessa casa. Um crime de oportunidade, mas também premeditado. Ainda que pareça muito justificável, a assassina foi a EMPREGADA, com a FACA, por VINGANÇA.

Demais Epílogos estão no Anexo I

1.7 CASA DO MEDO - CEGUEIRA

A Edição *Cegueira*, foi inspirada na obra de José Saramago *Ensaio sobre a cegueira*, de 1995, em que a população enfrenta uma epidemia onde (quase) todos são privados da visão.



Figura 14 - Público na edição *Cegueira*

Nessa edição não há personagens, todos nós da equipe atuamos como condutores do público. Procuramos pesquisar elementos que nos auxiliassem na tarefa de proporcionar uma experiência cinestésica aos espectadores. Pretendíamos explorar e transformar os espaços da Casa Tony, como por exemplo, rampas e cortinas com texturas, estimulando o tato, o paladar e a temperatura. Levantamos uma lista de elementos que poderiam nos auxiliar no trajeto dos espectadores: gel de calor, gel frio, palha de aço, gaze molhada, produtos químicos para criar uma atmosfera olfativa, som de broca de dentista, som de furadeira, som de água, massagador com vibração, rampas, espuma, lixa, flash de câmera fotográfica.

Roteiro:

Recepção - São lidas as regras;

Brete - o público é vendado por cima dos óculos de proteção. Após todos estarem vendados, eles recebem um copo com soro caseiro para beberem;

Fila - Eles caminham todos juntos, com um guia na frente da fila;

Ateliê - Experimentam diferentes níveis ao longo do trajeto e sofrem algumas intervenções de gases molhadas, água, som de furadeira.

Sala de estar - Aqui o grupo é dividido. Metade fica sentado na sala e a outra metade é levada para ficar em pé no banco, de frente para a parede, onde são puxados com força. À metade que permaneceu sentada recebe uma gosma feita de miojo, bicarbonato de sódio e anis. Nesse momento, a Dani Boff simulava vômito o que causava ânsia em muitas pessoas. Um dos espectadores era sequestrado e trancado no lavabo. Geralmente os gritos assustavam bastante o restante do grupo. Aos poucos o grupo era guiado até a parede da sala de estar onde tinha na parede uma espécie de mingau, que eles eram obrigados a tocar para seguirem até a sala de dança.

Sala de dança - O grupo era novamente reunido em uma grande fila, que aguardava em silêncio, até o grande estrondo da queda da barra de ballet de ferro, tomava conta da sala, depois do barulho, nós começávamos a arrancar um por um da fila e os colocava em lugares separados na sala, íamos girando-os, desestabilizando-os, empurrando-os. Aos poucos vamos colocando um a um na escada que os levará ao teatro. Ao longo das sessões cada um dos integrantes da equipe foram criando estratégias para os deslocamentos do público.

Escadas - Passagem para o teatro;

Teatro - Entrava um por um, era colocado na beira do palco e empurrado para os colchonetes que estavam embaixo. Após a queda havia a travessia até a porta de entrada do teatro, a escada e a chegada no escritório.

Escritório - O público era organizado em círculo e havia uma espécie de ritual, com a Aline lendo e a Juliana no meio da roda tendo contorções, como se estivesse sendo exorcizada. Após o ritual, era formada, novamente, uma fila, para o último ambiente, a galeria.

Galeria - O público era deitado, um a um, no chão. Nós sapateávamos entre eles, quase todos saiam da sala, ficava apenas a figura, que foi feita, em momentos diferentes pelo Nilton, por mim e pelo Denis. No final da experiência, havia uma luz estroboscópicas e um áudio que dizia ao público que eles poderiam tirar as vendas, encontrar a chave e sair da sala.

REGRAS

Vocês participarão como cobaias de um experimento a respeito da privação da visão. Para que sejam alcançados os objetivos E para a segurança de vocês, é essencial que as regras sejam respeitadas, assim como as ordens que lhe serão passadas no decorrer dos procedimentos.

Não serão tolerados comportamentos de indisciplina, subversão ou rebeldia, em especial aqueles que impliquem em atitudes violentas, sejam físicas ou morais, direcionadas às demais cobaias ou aos controladores do experimento.

Uma vez iniciada a experiência, não há como abortá-la. Caso a situação se torne insuportável e você decida sair, grite a palavra "LUZ" e mantenha seu braço erguido. Um dos controladores irá retirá-lo, não sendo permitido o seu retorno.

- *Seus celulares devem permanecer desligados.*
- *É expressamente proibida a entrada de menores de 12 anos, grávidas, pessoas com problemas cardíacos, claustrofóbicas e epiléticas.*
- *Não será permitida entrada de pessoas portando: equipamentos de captação de imagem e som, objetos geradores de luz, alimentos e bebidas, armas e objetos cortantes ou perfurantes;*
- *Vocês não devem relatar os acontecimentos do experimento para as próximas cobaias;*
- *Caso o experimento não seja realizado no tempo previsto, ele será abortado no estágio em que se encontra.*
- *O descumprimento das regras e das ordens que vocês receberem no decorrer da experiência poderá levar à exclusão da cobaia e/ou ao cancelamento do experimento.*
- *A organização do evento se exime da responsabilidade por eventuais lesões sofridas pelo não cumprimento das regras e comandos;*

ÓCULOS

Não retirem os óculos até segunda ordem. Caso alguém os remova sem autorização, poderá ser sumariamente eliminado.

1.8 CASA DO MEDO - MUITOS ANOS DE MORTE



Figura 15 - Material de divulgação edição *Muitos anos de morte*

Em 20 de março de 2019 iniciamos as investigações para a nova edição da Casa do Medo, os temas foram propostos a partir de séries e filmes. Seguimos com o mesmo procedimento de criação, inicialmente, ouvindo as ideias de todos os integrantes do grupo.

Giulia – Tecnologias, Black Mirror.

Dani Boff - Estranho Mundo Novo, Giselle / Holocausto

Dani Dutra – Jogos Mortais

Diego – Sugeriu auto- sacrifício.

Aline – Visitação ao Circo de Horrores / celas, freak show, hospício, ruído branco.

Arthur – Rituais.

Outras sugestões – Série Asilo (2ª temporada), 3% (série brasileira), Divergente / Convergente

Juliana – Cena introdutória, cena para a resolução.

Dani Dutra – Cenas importam e auxiliam, vide a edição Cativoiro

Fred – Brincar com o som, totalmente no escuro. Máscara, fazer um jogo de mostrar / esconder.

Aline – Labirintos na Casa do Medo, com tecidos. Referência ao Labirinto do Minotauro.

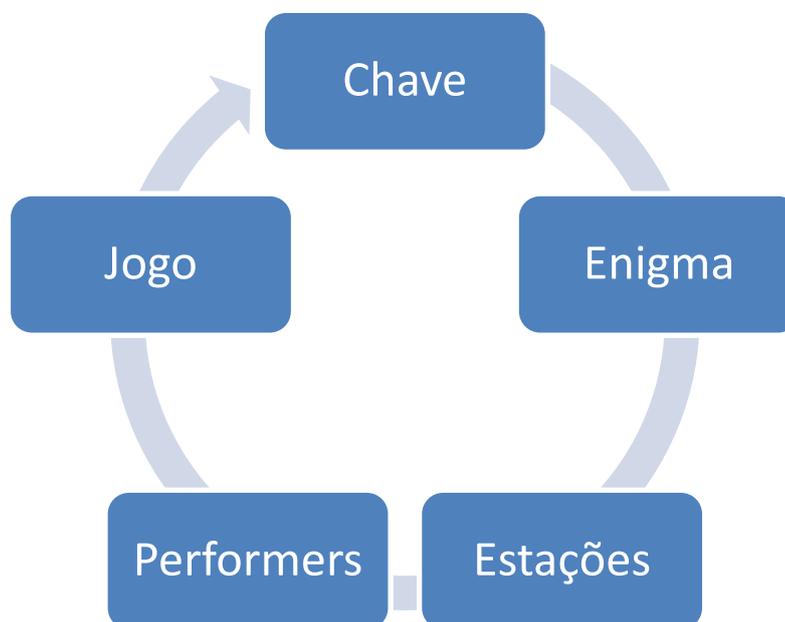
Jaulas. Julgamento.

Dia 09 de abril de 2019

Casa do Medo – Muitos anos de Morte

Performance em aberto – Happening Trágico

O público entra e tem um baú com a chave para eles saírem da casa. A atmosfera é onírica e simbólica.



ROTEIRO MUITOS ANOS DE MORTE

SUMÁRIO

1. SINOPSE INTERNA
2. ROTEIRO GERAL E CRONOMÉTRICO
3. ATMOSFERA
4. CARTOGRAFIA DA CASA

5. FIGURAS (corpo, figurino e make, história, roteiro de atuação)
6. JUMPSCARES
7. AMBIENTAÇÃO (iluminação, cenário, som)
8. ENIGMA(S)
9. HARMONIA E RECEPÇÃO
10. PRODUÇÃO GERAL

SINOPSE INTERNA

- Os participantes entram na casa e devem resolver um enigma para poder sair dela. Mas não há nenhum enunciado do que eles precisam para resolver esse enigma. No decorrer do trajeto pela casa, que está aberta, os participantes presenciam performances e vivenciam atmosferas relacionadas a mortes violentas e crimes de ódio, ocorridas na data de aniversário da figura. As situações são enigmáticas e não se fecham em uma narrativa única. Há pequenos elementos nas performances que servem também de pista para a resolução do enigma.
 - Um único enigma
 - Mundo aberto (casa aberta), figuras espalhadas
 - No início, será pedida a idade de cada um dos participantes, e um dos cadeados da caixa que contém a chave da porta de saída será ajustado com a soma das idades das pessoas do grupo. Há um outro cadeado, que é a soma das idades das figuras presentes na casa ou a idade em que elas morreram.
 - Recebem, no início, uma prancheta com papel e caneta (que não fazem ideia para que serve)
 - Recebem, no início, um baú com 2 cadeados e que contém a chave da porta de saída (porta preta)
 - Histórias de pessoas que morreram de forma violenta/ódio no dia do seu aniversário.
 - As pistas/peças para resolver o enigma estão espalhadas pela casa.
 - Figuras, no decorrer, executam uma espécie de performance que apresenta, e forma simbólica, um pouco da história da sua morte, e sua idade (e se couber, também dá uma certa pista sobre as regras para abrir os cadeados).
 - No final, Aquino leva o público para o Palco, faz sentar em círculo, lê histórias dos mortos/figuras e suas idades, e dá dicas de como abrir os cadeados
 - Quando o público entender a regra dos números e abrir os cadeados, abrem-se as

cortinas do palco, cai a luz, as figuras voltam a aparecer (corredor escritório) para finalizar a saída.

ROTEIRO GERAL E CRONOMÉTRICO

- *[0h] Chamada + Recepção*
- *[0h09] Entrada (público + 1ª aparição Aquino: entrega do baú e enigma)*
- *[0h10] Início exploração*
- *[0h25] 2ª aparição Aquino*
- *[0h26] Continuação exploração*
- *[0h38] 3ª aparição Aquino + ida para Palco*
- *[0h40] Contação de histórias no Palco*
- *[0h46] Resolução do Enigma*
- *[0h51] Coda*
- *[0h54] Abertura da porta*
- *[0h55] Finalização*

ATMOSFERA

- *Não há uma narrativa: há um enigma. E tudo é enigma.*
- *É uma edição enigmática, complexa e profunda. Precisamos criar esse clima.*
- *É labiríntico/egípcio.*
- *Primitivo, ritualístico, tribal, instintivo*
- *Tudo menos objetivo e concreto, mais abstrato e subjetivo, suspense, misterioso*
- *Tem algo de dança contemporânea*
- *Música suspense ambiente*
- *Ambientação luminosa fantasmagórica (lanternas azuis, leds em caixas cenográficas, alguns ambientes sem luz)*
- *Criação baseada nas figuras, a partir delas*
- *Instalações/performances com figuras/pergonagens*
- *Figuras enigmáticas, misteriosas, nem sempre assustadoras*
- *Figuras estranhas, bizarras*
- *Figuras são agressivas e assustadoras, mas contêm as chaves para a libertação*
- *Figuras com algum elemento que as conectem com o mundo sobrenatural e com algum elemento as conectem com o mundo real*

- *Figuras têm movimentação lenta, pastosa, com contrapontos de súbito*
- *Figuras contrastam com o ambiente/instalação em que estão, para causar estranheza*
- *Figuras não aparecem de imediato, tentam se camuflar ou se ocultar no espaço, para sua aparição inicial causar surpresa para o público*
- *O tema “aniversário” é abordado pelo seu lado mais profundo e sombrio*
- *O público é tematizado (Vocês são uma equipe de pesquisadores que foram reunidos para investigar os mistérios desta casa.)*
- *Público não pode tocar em nada e deve andar em grupo*
- *Jumpscares como contrapontos*

CARTOGRAFIA DA CASA

- *Escritório/banheiro*
- *Teatro*
- *Camarim*
- *Sala de dança*
- *Cozinha*
- *Ateliê*

FIGURAS (corpo, figurino e make, história, roteiro de atuação)

- *Aline / Alice: ataduras no rosto, jaqueta, calça jeans? Repensar visualidade: jaleco, contenção cervical? (escritório/banheiro)*

Alice nasceu com deformidades no rosto. Sofreu com piada, timidez, vergonha e se isolou. Todo dinheiro que tinha gastava em cirurgias plásticas para tentar se olhar no espelho e não sentir repugnância de quem ela própria era. Após seis cirurgias que não lhe trouxeram conforto, quando completou 33 anos, ela tentou se consertar com um martelo e um formão. Encontrada por sua irmã que mal a reconheceu, foi levada ao hospital, mas não resistiu.

Dado informado: história/aniversário

Como o dado é informado: áudio da autópsia sobreposto à música ambiente (“*Registro de autópsia. Durante todos esses anos, lidei com diversos cadáveres, mas tenho dificuldade de acreditar no que vi hoje... no que está sobre a mesa diante de mim. É o corpo de uma*”)

mulher com a face... não sei bem como explicar. Me informaram que ela foi encontrada trancada em um banheiro segurando um martelo e um formão. Mas não consigo acreditar que alguém tenha conseguido suportar a dor para fazer o que eu imagino que ela fez. Encontrei cicatrizes ósseas compatíveis com a realização de muitas cirurgias plásticas ao longo da vida. Talvez ela fosse obsessiva com a sua aparência? Talvez tivesse uma deformidade congênita? Agora é impossível dizer. Os ossos do crânio foram esmigalhados a marteladas, os olhos perfurados, o escalpo raspado, enfim... não consigo mais enumerar os ferimentos que essa pobre mulher desferiu contra si mesma. Tenho ainda dúvidas quanto à causa da morte. Perda de sangue? Dano cerebral? Ou infecção dos ferimentos? O certo é que por mais estranho que possa parecer, foi um caso de suicídio. Ainda mais perturbador é verificar que tudo ocorreu na data do seu aniversário.”)

- Boff / Alma: peruca, máscara, jaleco, faca, carne (cozinha)

Os pais de Alma a venderam quando ela era ainda uma criança. O comprador a fez de escrava doméstica, nunca a deixando sair de casa. Todo ano, na data do seu aniversário, seu marido lhe prometia um dia especial, o que sempre foi mentira e o único presente que recebia era uma sessão de tortura. Na noite em que completou 49 anos, ela preparou um jantar para o homem, como fazia todas as noites, mas envenenou a refeição. Depois do último suspiro dele, com as facas afiadas, retirou-lhe as vísceras para preparar o seu próprio jantar de aniversário com a carne envenenada, morrendo logo depois.

Dado informado: história/aniversário

Como o dado é informado: bilhete suicida colocado na mesa de jantar (“*Querida irmã! Quando eu era ainda muito pequena, fui entregue pelos nossos pais ao homem com quem me casei e nunca mais pude te ver. Isto porque este homem nunca me deixou sair de casa, obrigando-me a ser sua escrava doméstica. Todo ano, na data do meu aniversário, este monstro me prometia um dia fora de casa, mas sempre era mentira e o dia acabava em uma sessão de tortura. Nesta noite de meu aniversário, cheguei ao meu limite. Vou preparar o jantar para ele como todas as noites, mas misturarei os venenos que encontrei aqui em casa. Quando ele parar de se contorcer e espumar, vou afiar as facas e preparar o meu próprio jantar de aniversário com a carne dele. Sinto muito em nunca mais poder te ver. Adeus. Sua irmã, Alma.*”

- Giulia / Anette: pele descascando e saco de lixo (camarim, no alto)

Anette estava comemorando seu aniversário de 20 anos numa boate com sua namorada. Seus cunhados a esperaram sair da festa, a jogaram dentro de um contêiner de lixo e atearam fogo. As pessoas na proximidade ouviam seus gritos, mas nenhuma tentou salva-la.

Dado informado: idade/aniversário

Como o dado é informado: mensagem de feliz aniversário escrita em batom no espelho (*“Meu amor, sou eternamente grata por encontrar uma pessoa tão corajosa como você. Quero passar muitos e muitos anos da minha vida contigo. Que esses teus 20 anos sejam só o início. Te amo! Sidney”*)

- Arthur / Enrico: cara de corvo e pano preto (ateliê)

A mãe de Enrico morreu no parto, e ele foi criado por seu pai em uma estância. O fazendeiro culpava Enrico pela morte de sua esposa, fazendo a criança trabalhar desde cedo no campo. Todo erro era punido com crueldade. Quando o menino completou 12 anos, deixou um animal escapar, razão pela qual o pai o obrigou a dormir no estábulo. No dia seguinte, o filho foi encontrado morto em razão do frio, com o rosto sendo devorado por corvos.

Dado informado: idade/aniversário

Como o dado é informado: bandeirinhas de tecido xadrez em trapos com número 1 e 1 pintados com “sangue” ou tinta que reflita luz negra

- Fred / Cris: meia no rosto, vestido e comida (sala de dança)

Cris era uma menina que nasceu num corpo de menino. Seus pais sempre souberam e deles ela recebeu o único carinho que o mundo foi capaz de dar. Seu grande sonho era ter um lindo aniversário de 15 anos; e os pais assim deixaram. Não imaginavam que os rapazes convidados para a festa levassem a jovem para o porão, a estupassem coletivamente, mutilassem seu rosto e depois lhe cortassem a garganta.

Dado informado: aniversário e conceito de soma/adição (+)

Como o dado é informado: ambientação

- Aquino: vestido vermelho. (volante / teatro)

Lilith. Esfinge. Sabe de tudo, conta muito pouco. Possui um livro (A Divina Comédia), por onde contará as histórias.

Roteiro de intervenções base: 1ª aparição (baú e enigma / sem livro), 2ª aparição (a resposta está em vocês e nos mortos / livro aparece), 3ª aparição (histórias e idades e ajuda na resolução do engima / impele a abertura do baú / livro é usado)

Roteiro de intervenções coringa: passagens para chamar o foco e levar público ao deslocamento e outras instalações/figuras

Roteiro de intervenções base:

1ª aparição (baú e enigma) [sem livro]

“Vocês vieram aqui para investigar essa casa? Pois saibam que ela também investigará vocês. E agora, se quiserem sair dela, apenas com a chave que está dentro deste baú. Ah! E andem sempre juntos.”

2ª aparição (a resposta está em vocês e nos mortos) [livro aparece]

“A chave está no baú. O segredo? Já está com vocês. E com aqueles que habitam a casa.”

3ª aparição (leva ao Palco / histórias/idades e dicas na resolução do engima / impele a abertura do baú) [livro é usado]

1ª ação: levá-los ao Palco

“Vocês ouviram? Ouviram esse barulho? Venham comigo.”

2ª ação: fazê-los sentar no chão em círculo

“Sentem-se. Vou contar tudo pra vocês”

3ª ação: contação das histórias

“Os mortos que continuam a habitar esta casa, tiveram mortes violentas, baseadas no ódio que o mundo e elas mesmas tinham de quem elas eram. As 5 mortes aconteceram nas datas de aniversário da vítima.”

[textos histórias]

4ª ação: estímulo para abertura do baú / dicas para resolução do engima conforme necessidade

“Agora vocês sabem de tudo que precisa para abrir este baú.”

“São muitos anos de morte. Mas quantos?”

“Alice: morreu com 33 anos.

Alma: morreu com 49 anos.

Anette: morreu com 20 anos.

Enrico: morreu com 12 anos.

Cris: morreu com 15 anos.”

“Isso que vocês veem entre vocês não é uma cruz, é o símbolo da operação que vocês devem realizar.”

“Assim como no mundo dos mortos, deve ser o mundo dos vivos”

“A resposta está em vocês. Já não disse isso?”

“Quantos anos de vida vocês têm?”

[pode dar informações que foram perdidas no caminho: idade de quem saiu por “produção”]

5ª ação: desaparecer

Roteiro de intervenções coringa:

Possibilidade A: grupo se separou. Aquino entra e comanda a união do grupo (*“Andem sempre juntos”*). Energia: imperativa/autoritária.

Possibilidade B: grupo não avança. Aquino entra e induz o deslocamento (*“A casa é grande, mas o tempo não” / “O tempo está acabando”*). Energia: imperativa/sugestiva/indutiva.

JUMPSCARES

- *As próprias figuras por movimentos de súbito*
- *Janela do camarim*
- *Porta da sala de dança*
- *Barra na sala de dança*
- *Veneziana na frente do banheiro*
- *Coda (todos com lanternas): Fred em direção à saída atrás do público, Aline queda porta QG, Arthur escritório índio, Boff vão armário.*

AMBIENTAÇÃO (iluminação, cenário, som)

- *Conceito de instalação/ambiente para cada figura*
- *Instalação/ambiente contrasta com a figura a qual envolve, para causar estranheza*
- *Abertura cortina palco*
- *Baú*
- *Frase final dentro do baú (Vá para a luz!)*
- *Demarcação lugares público sentado círculo Palco*
- *Coração de porco*
- *Livro Aquino*
- *Giulia no topo do banheiro do camarim*

ENIGMA(S)

- *Código cadeado figuras: 129 (soma das idades de morte das figuras)*
- *Código cadeado público: ??? (soma das idades de vida do público)*

HARMONIA E RECEPÇÃO

- *3 pessoas envolvidas na recepção: Diego , Gui e Sandra*
- *Diego faz chamada junto à Grade e libera um a um*
- *Guilherme na frente da Butô, com prancheta perguntando dados dos participantes organizadamente: nome, profissão, idade, estado civil.*
- *Sandra encaminha para Galeria e bloqueia passagem para Escritório*
- *Todos participantes entraram, Diego entra para Galeria para dar as regras à portas fechadas*
- *Gui vai ao Escritório, junto com Sandra, fazem a soma das idades do público, com dupla verificação, ajustam cadeado, trancam baú, entregam para Aquino*
- *Diego libera portas da Galeria e fecha logo após entrada do público na sessão (a Galeria deverá estar com fita zebra na porta)*
- *Gui faz acompanhamento e harmonização sempre mais próximo possível da Aquino*
- *Diego acompanha o público na parte da frente da Casa até a coda; Ju acompanha o público na parte dos fundos da Casa e na coda.*

- *Enquanto o público está no Palco (contação de histórias), Ju acompanha o público, Sandra organiza Galeria para próxima Recepção e depois vai para a “chave de luz”, Gui vai para Butô para fazer luz do final e Diego sai para a finalização*
- *Os áudios são iniciados e retirados pelos performes das instalações. Os áudios são iniciados no reboot. Os áudios são retirados quando o público está no Palco (contação de histórias), exceto o áudio do Teatro.*

PRODUÇÃO GERAL

- *[ARTHUR E JU] Lista de produção*
- *[JU, ARTHUR, GIULIA] Ambientação cenográfica*
- *[GUI, JU, SANDRA] Ambientação luminosa (equipamentos e cores)*
- *[GUI E DI] Regras de recepção (não podem tocar em nada / andem sempre juntos) / Ambientação musical (trilha e dispositivos)*
- *[DI] Finalização caracterização figuras*

Capítulo II - O jogo na Casa do Medo

Constato que em todos os processos da *Macarenando*, nós vamos construindo as proposições cênicas a partir de dinâmicas e propostas a partir do jogo, o que nos fortalece como grupo e nos transforma constantemente como artistas. Já perdemos muitas cascas ao longo de cada jogo que a gente joga, percebo que a trajetória na *Casa do Medo* nós jogamos de uma forma limpa e aberta. Eu me sinto jogando, como artista, porque sei que há uma rede que vai me proteger. No início da *Casa do Medo* tive muito receio, não entendia a totalidade da proposta e queria muito entender de forma racional, antes de vivenciar a experiência. Mesmo sem saber exatamente em que terreno eu estava pisando me propus a fazer e no fazer eu fui entendendo, porque sempre foi o jeito que eu entendi, justamente na práxis, e eu tive a coragem de não desistir da Casa do Medo e prossegui na investigação e a cada nova edição, isso vai me transformando e vai ampliando as possibilidades de jogos ao mesmo tempo, cria mais cascas, para depois perder na próxima edição e assim, sucessivamente.

As pessoas com quem mais contracenei na Casa do Medo foram Aline e Nilton, em entrevista com eles Aline afirma que a gente se coloca em experiência quando jogamos. A gente se prepara ao mesmo tempo que cria. Ela acredita que nos jogos somos colocados à prova para entendermos qual é o nosso instinto, para depois atuar. Nilton nunca se sentiu despreparado, mas acredita que a sua jornada como *drag queen* facilita a sua atuação na Casa do Medo. A primeira experiência artística com o Ballet Phoenix também já o colocava em estado de improvisação, nas performances. Ele acredita que os laboratórios da Casa do Medo não são suficientes para a cena interativa.

Aline e Nilton vêm da mesma raiz, da dança. Ela acredita que a direção da Casa do Medo consiga avaliar em que nível de capacidade de lidar com o improviso cada um dos integrantes está. Acredita, também, que a experiência com o teatro de rua a deixou forte, pronta para qualquer situação. Guilherme falou sobre isso na entrevista que, sim, as escolhas vão ao encontro das aptidões de cada performer.

[...] eu acho que na Casa do Medo, por tanta diversidade de funções artísticas que tem e de atuação, que esse lugar de, realmente, entender por onde um atador poderia ter seu potencial mais bem explorado, do que em outro, acaba sendo uma decisão artística e estratégica muito importante e quem encabeça, normalmente, é o Diego, nesse pon-

to, porque conhece muito bem a equipe que ele trabalha, sabe fazer essa gestão de uma forma excepcional. (Guilherme).

Aline trabalha na Casa do Medo com riscos, tais como trapézio e cadeira de rappel. Ela também tem experiência com *lady queen*⁸, como uma forma de estar com o público de forma crítica. Questionei os dois sobre como eles percebem o desenvolvimento e desafios das diferentes personagens que desempenharam na Casa do Medo. Aline respondeu que precisa de um estudo para Casa do Medo, por se tratar de um mecanismo muito grande em cada edição. A sessão teste dá uma dimensão do que vai ser a cada edição, cada uma guarda suas peculiaridades. Nilton acredita que em termos de grupo e de direção existe um aprimoramento e um entendimento do que se faz, porém, não pode garantir que em uma linha do tempo as personagens dele foram “melhorando”. São muitas variantes, mas ele percebe que certas especificidades auxiliam na imersão e considera que a edição *Cegueira* cumpre o papel de “tirar o chão do público” e não depende de personagens para guiar a experiência, que acontece num nível cinestésico. Sente-se mais preparado a cada nova edição, pelo todo, o aprofundamento como grupo e como ideia do que pelo seu esforço pessoal.

Sobre o entendimento do jogo - o que foi se tornando mais orgânico no jogo a partir das personagens, Aline acredita que as edições *Original* e *Cativeiro* em primeiro lugar, considera que criou personagens pulsantes. Sente-se satisfeita com a personagem e os jogos que foram criados. Ela consegue ir ao limite com o público, consegue utilizar uma via mais irônica e sarcástica que desestabiliza os espectadores, a partir de mecanismos de observação que ela foi desenvolvendo. Na edição *Cegueira* Aline se mimetiza com pessoas do público, confundindo os participantes, criando a ilusão de ser um deles, com choro e lamentações. As edições *Detetive* e *Muitos anos de morte* foram mais desafiadoras para ela. Na *Detetive* ela considerava um teatro mais tradicional, ela sentia que precisava de uma ajuda. Na *Muitos anos de morte* ela não se considera potente, não conseguiu encontrar a potência da personagem.

Nilton atuou nas edições *Original*, na *Cativeiro* e na *Detetive*. Considera interessante a estrutura da *Cativeiro*, quase como uma realidade paralela dentro da *Casa do Medo*. Ele guarda a memória dos sentimentos da cena em que estávamos Aline, eu e ele. Nilton entende que quando se atua com outras pessoas a gente se recarrega também na energia do outro. Ele enxerga diferenças no trabalho que tem que ter quando atua sozinho,

⁸ nome usado para mulheres cis que desenvolvem performance de drag queen.

por exemplo: na edição *Original* ele era um zumbi e a sua visualidade, por si só, deveria causar medo no público. Na edição *Cativeiro* ele se sentia o Igor, já estava em estado de atuação pelo jogo com as outras duas atadoras, Aline e eu. A outra cena com contracenação com Thiago e acontecia no andar superior da casa e era, igualmente, desafiadora. A edição *Detetive* ele acredita que ficou um pouco deslocado porque o propósito não era causar medo nas pessoas. Ele gostou mais da edição depois que passou do que no momento que ela foi realizada. De outra forma lembra que o todo funcionava.

Na edição *Detetive*, lembro-me de como era bom criar suspense com a Aline, na cena com a queda dos talheres, assim que o público avançava no nosso espaço de atuação, entre a cozinha e a sala de estar, onde estava o Coronel Mostarda. Nós não dizíamos uma palavra, o jogo todo acontecia entre olhares e sinais. Esse nosso jogo foi sendo arquitetado durante as sessões, foram forjados a partir de olhares e de sinais quase imperceptíveis, reconhecidos somente por nós, atadores. “O bom jogador, rápido e discreto sabe como aproveitar a menor das distrações da parte contrária: uma mímica imperceptível e o parceiro fica avisado.” (CALLOIS, 1990 p. 103). Outro momento de jogo que só descobrimos no fazer foi no “paredão final” também na edição *Detetive*, quando todas as personagens estavam reunidas e, assim como o público, nós também não sabíamos, na maioria das vezes, quem era o assassino em cada sessão.

A edição *Cativeiro*, pra mim, é um marco do jogo dentro do jogo. O público, muitas vezes, não comprava a ideia de ficar sentado assistindo as cenas. Havia um componente relevante na situação da cena em que contracenávamos Nilton, Aline e eu, tratava-se do cuidado que precisávamos ter em relação aos objetos cênicos, agulha, bisturi e faca. Nilton relatou que sentia um frio na espinha cada vez que *Dominique* costurava seu rosto, na verdade a agulha passava o látex da maquiagem, de qualquer forma aquilo o assustava e o deixava em estado permanente de alerta. Muitas vezes eu percebia o medo real de Nilton em relação à agulha próxima ao seu rosto. Sobre a emoção do ator que emerge, o renomado ator Yoshi Oida afirma:

“Do mesmo jeito, tentar ignorar uma emoção forte (como o medo ou o desespero) ou diminuir a sua importância é muito difícil. Existem coisas que não mudam assim facilmente. Mas o corpo pode ser alterado instantaneamente. Podemos vê-lo, tocá-lo trata-se de uma realidade tangível que nossas emoções e pensamentos não tem.” (OIDA, 2001. p. 104)

Na edição *Cativeiro* essas emoções estão presentes, principalmente porque há uma diferença fundamental entre um filme de terror e a cena presencial de terror, o público é tes-

temunha do que acontece frente aos seus olhos, os corpos dos performers e do público estão em relação, no mesmo ambiente. Nessa cena, em específico, vivemos uma experiência extrema de risco, Aline e eu na edição *Cativeiro*, quando a lanterna, que era a nossa única fonte de iluminação na cena apaga e, por alguns segundos ficamos todos no breu, eu quase atingi a Aline com a faca. Nós, performers e público, vivíamos a *experiência do real*, do terror psicológico e o horror das nossas maquiagens, deformações, vísceras e vermes.

Os laboratórios de criação aconteceram em todas as edições, com maior ou menor intensidade, com os integrantes que estariam em cena na edição. Uma das estratégias da direção foi testar os nossos limites físicos, em situações que nos causavam desconfortos corporais ou reações que poderiam servir para a criação das personagens. Uma das estratégias da direção e a mais recorrente nos processos de criação na *Casa do Medo* era a privação da luz, ou seja, muitos dos jogos que realizamos aconteciam no escuro, ou então, quando não era possível que conseguíssemos o breu total no ambiente recorriamos a vendas. O artifício de vender os olhos causa a sensação de vulnerabilidade e de estar sempre à mercê dos acontecimentos.

Dos laboratórios de criação surgiram novas questões que apontavam direções para a criação:

- Qual é o seu maior medo? Do escuro? Da solidão? Da exposição? Do inesperado?
- Qual é o papel do treinamento da imaginação e da improvisação na *Casa do Medo* para manter a jogo da cena?
- É possível estar preparado para agir com espontaneidade na relação cênica com o público?
- Quais são os maiores desafios para atuar de forma interativa com o público?

2.1 O OFÍCIO DO IMPROVISO NO AQUI E AGORA

Um aspecto importante a ser considerado na experiência da *Casa do Medo* é o risco advindo da não separação espacial entre público e plateia, isso nos leva a viver em cada sessão uma infinidade de possibilidades de combinações do que foi preparado, do que está no roteiro convivendo com o que não sabemos ao certo que virá. Há um rigor que foi sendo construído através de nossos processos de laboratórios para as obras, quando uma realidade subjetiva deveria ser apresentada como realidade objetiva, em

resposta a uma questão da direção. A espontaneidade vem sendo trabalhada a partir do treinamento criativo a fim de desenvolver habilidades e competências para a solução de problemas, tanto no âmbito do trabalho em sala, nos ensaios, quanto no trabalho em cena com o público. “O treinamento [...] não ensina a ser ator, a interpretar uma máscara da *Commedia dell arte* [...] o treinamento é um encontro com a realidade que se escolheu: qualquer coisa que se faça, faça-a com todo o seu ser.” (BARBA, 1991, p. 56) Como realizamos oito sessões por noite temos a chance de explorar nossos *erros*, transformá-los na improvisação com o público.

Através da espontaneidade somos re-formados de nós mesmos. A espontaneidade cria uma explosão que por um momento nos liberta de quadros de referenciais estáticos. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos e exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2006, p. 17)

Na *Casa do Medo* trabalhamos a improvisação a partir de procedimentos, tais como a criação de uma dramaturgia a partir de uma espécie de *canovaccio*, remetendo à *Commedia dell arte*. Criamos também a partir de jogos coreográficos e dramáticos, além da improvisação corporal, sendo esse último o dispositivo de criação comum a todos os atores da *Casa do Medo*. O jogo cênico se dá num espaço não convencional, porém fechado, o espaço guarda em si a particularidade de interferir na arquitetura, que abriga a ficção e que sofre a reverberação da *vida real* para além da encenação. As origens da *Commedia dell Arte* são controversas, alguns autores afirmam que a *Commedia* era realizada apenas por atores profissionais, outros defendem que eram pessoas de ofício que a praticavam. De qualquer forma, o legado que interessa ao meu estudo no momento é o ofício do improviso. Dessa forma, enquanto característica mais específica dessa produção, pode-se dizer que as *commedias* eram espetáculos montados através do processo de criação coletiva, com base num *soggetto* (argumento), elaborado no *scenario* (sequência de cenas) ou *canovaccio* (roteiro básico ou entrecho), repleto de *lazzi* e cujo objetivo maior constituía-se no virtuosismo do trabalho interpretativo, enfatizando a teatralidade. Desse modo, o *lazzo* constituía-se numa espécie de aparte, fundamentado em um certo ornamento gestual ou vocal. Os *lazzi* eram apresentados quase que exclusivamente pelos criados ou *Zanni*.

Os comicos possuíam uma bagagem incalculável de situações, diálogos, gags, lengalengas, ladainhas, todas arquivadas na memória, as quais utilizavam no momento certo, com grande sentido de timing, dando a margem à improvisação. Era uma bagagem construída e assimilada com a prática de infinitas réplicas, de diferentes espetáculos, situações acontecidas também no contato direto com o público, mas a grande maioria era, certamente, fruto de exercício e estudo. Os

cômicos aprendiam dezenas de 'tiradas' sobre os vários temas relacionados com o papel ou a máscara que interpretavam. (...) Todas essas 'tiradas' poderiam ser adaptadas a situações diversas, inclusive sendo deslocadas ou recitadas em sequência em um diálogo. (...) é possível fazer no mínimo dez variações deslocando os tempos e a progressão. E os cômicos eram realmente mestres nesse gênero de montagens. Assim, o jogo dos encaixes dessas reviravoltas podia ser executado ao longo de todo um argumento. (Fo, 1999, p. 17-18)

As companhias de comediantes, normalmente familiares, eram constituídas por um diretor – *capo comico* ou *concertatore* e um conjunto de sete a dez atores. Esse número referia-se ao que se necessitava para atuação dos chamados tipos fixos exigidos pelas peças. O grande sucesso dessas companhias se deve fundamentalmente à tese segundo a qual o teatro erudito – produzido por grupos de *dilettanti* durante o Renascimento italiano – teria sido um movimento essencialmente desvinculado das raízes populares: assim, as companhias de *commedia dell'arte* escolhiam seu repertório com cuidado e a partir do critério básico de agradar ao povo. Dessa forma os procedimentos de criação da *Casa do Medo* assemelham-se aos da *Commedia dell'Arte*, principalmente no que diz respeito ao roteiro com respiros para o improvisado, à criação coletiva e as possibilidades de completude da história. A improvisação é o princípio fundamental da *Commedia del Arte*. A percepção do público poderia entendê-la com naturalidade, estava calcada numa técnica de ação. Na *Commedia del Arte* a palavra é flexível, o sucesso da cena está calcado na troca. *Lazzi* era a ação de caráter cômico, não só a ação. É uma ação autônoma dentro da ação dramática. Ex: a gula de *Arlechino*, tem um *lazzi*, com uma mosca, que de vez em quando ele segue. Cada máscara da *Commedia* tem seu repertório. A sombra, o eco, a briga entre os amantes, etc.

A *Commedia dell'arte* era criada a partir do jogo coletivo entre os atores, improvisando verbal e gestualmente a partir do *canevas*, assim como são criadas as cenas. Na edição *Detetive* a ideia de *lazzi* é mais bem entendida a partir dos prólogos e epílogos previamente escritos .

Os *lazzi* são momentos de pura comicidade (os mais famosos são os da *Mosca*, da *Pulga* e do *Macarrão*), que continuaram existindo através dos tempos nas cenas mais cômicas de Molière (o antológico episódio da personagem dentro do saco, em *As artimanhas de Escapino*), nas *gags* visuais do cinema mudo (Charles Chaplin, Laurel & Hardy), nas *entrées* de palhaços de circo, nos esquetes de cabaré (Karl Valentin) e do teatro de revista de caráter mais político-social. *engodo* e o *qüiproquó* são os dois recursos mais utilizados pelos roteiristas de *commedia dell'arte*. O tema do *engodo*, no geral, coincide com o da *traição amorosa*. Esse, por sua vez, em seus desenvolvimentos cômicos, vê-se plasmado em inúmeros *qüiproquós*, que não somente complicam a intriga, enriquecendo-a, como também proporcionam aos atores as mais variadas combinações para que se possa explorar o cômico de situação. (VENDRAMINI, 2001, p. 09)

Essa dimensão coreográfica se configura na *Casa do Medo* pela *harmonização* da experiência, o constante jogo entre os *performers* e sua relação com o público. Na *Casa do Medo*, há uma dança entre a disciplina e a espontaneidade, tal como afirmava Grotowski em relação às encenações de Artaud “A espontaneidade e a disciplina, longe de enfraquecer uma à outra, reforçam-se mutuamente, aquilo que é elementar alimenta o que é construído e vice-versa. (GROTOWSKI, 2011, p. 86). Os procedimentos de criação e de atuação são um diálogo entre espontaneidade e disciplina e se concretizam na encenação com o público atuante. Outro ponto de semelhança entre *Commedia* e *Casa do Medo* é a criação de forma coreográfica. “[...] cada jogo de ator, cada movimento de cena, cada organização de signos possui uma dimensão coreográfica.” (PAVIS, 2007, p.72).

2.2 IMPROVISAÇÕES NO ÂMBITO DO ENSAIO

A concepção e a encenação da *Casa do Medo* geraram uma tensão na linguagem do grupo, ao longo das entrevistas realizadas com a equipe foi possível constatar nas falas que, os integrantes do grupo com formação e experiência centradas na dança enfrentaram dificuldades em relação ao que, normalmente, está ligado à linguagem do teatro, principalmente no que diz respeito à criação de personagens com um enfoque deslocado da criação majoritariamente feita a partir da expressão plástica do corpo. Apesar de eu reconhecer estratégias de criação a partir da teatralidade na condução dos nossos processos, para além da *Casa do Medo*, as concepções, invariavelmente, partiam de um pensamento coreográfico, “abrangendo todos os deslocamentos e a gestualidade dos atores, o ritmo, a representação, a sincronização da palavra e do gesto, quanto à disposição dos atores do palco.” (PAVIS, p. 72, 2007). O Diego, na minha percepção, dirige como um diretor e encenador de teatro, intuitivamente. Os atores do grupo também percebem o seu processo desse modo. Há um exemplo claro pra mim de um ensaio realizado em abril de 2019, em que ele conduziu - na minha visão de atriz - um processo de criação em tragédia, um ritual, com um sacrifício no final. Todos os integrantes da *Casa do Medo* edição abril de 2019 se transformaram numa espécie de seres antropomorfos. Diego parte da forma para chegar ao conteúdo. Ele vai dando as indicações de deslocamento e, a partir disso, vou criando uma vida interior para a "persona" que se alimenta de uma das atuadoras, Juliana, que estava, por indicação dele, deitada no meio do espaço de atuação. Cada

um de nós, se aproxima dela e se "alimenta" de uma parte do seu corpo. Para mim foi bem emblemático!

Dentro das nossas experiências de criação há um componente de coro, que age como se fosse um único corpo ou como átomos que se animam em consonância. A linguagem da *Casa do Medo*, entendida por mim, como hiper-realista, extrapola as fronteiras entre teatro dança e performance, e se constitui, tanto na sua construção como proposta cênica, como na interação com os espectadores, a partir de jogos cênicos que buscam ser capazes de ampliar a percepção da realidade objetiva.

São inquietações criativas em busca de novas formas de expressão de suas representações mentais resultantes da interação recíproca entre técnica e fantasia, parte consciente e racional, parte proveniente de manifestações profundas dificilmente alcançáveis isoladamente pelo artista. Algo equivalente ao jogo do rabisco que num dado momento adquire uma configuração. É quando o brincar se torna jogo com suas regras e técnicas. (LEVISKY, 2012 p. 08)

O ensaio para a *Casa do Medo* é sempre um exercício de imaginação, de busca pelo entendimento da ação e da situação em que as personagens estarão em estado de cena com os espectadores. Para que a criação encontre um terreno fértil é necessário e fundamental que o performer trabalhe com as imagens que povoam seu imaginário, de forma consciente ou inconsciente. Segundo Stanislávski "A imaginação cria aquilo que é, o que acontece, o que conhecemos; a fantasia, porém, mostra-nos o que não existe, o que realmente jamais existiu nem aconteceu [...] ainda que possa acontecer." (D'AGOSTINI, 2019, p. 86). Nos nossos processos de criação das situações / cenas da *Casa do Medo*, contei com a direção que oferecia estímulos capazes de despertar em mim dispositivos criadores, principalmente no que dizia respeito à sensação de ter ou despertar medo.

2.3 JOGANDO PARA APRENDER A JOGAR

A nossa preparação para o jogo acontece durante o nosso processo de criação, é jogando que aprendemos a jogar. Nós sempre jogamos nos ensaios então, isso fez com que tivéssemos subsídios que nos instrumentalizaram para trabalhar especificamente nos preparando para o inesperado, justamente para entender como funciona a dinâmica com pessoas que não estão preparadas para o jogo cênico e como equalizar o nosso jogo com o jogo do público, que é de outra natureza. Sobre as semelhanças com o jogo da *Commedia Dell'Art*, Denis comenta:

Então isso também é bem legal de tu colocar isso, é muito Comédia Dell"Art, tipo, eu tenho o teu papel, eu posso te substituir ali, né, eu sei qual é o teu roteiro e tal, isso é muito legal, a gente pode também... a Giulia pegou meu lugar na coisa, o Gui já fez o meu lugar, então, assim, tem a rotatividade de personagens e atores que é bem interessante. Sobre a Detetive eu adorei, assim, eu adorei fazer. É que eu gosto muito do jogo Detetive, né, então pra mim já tem um: Opa, eu adoro! Risos. E achei... e também vai por esse mesmo lado, assim, a gente tem um roteiro, cada um tem seu personagem, improvisa em cima disso aí, do que o público pode te dar, assim. Foi muito divertido, eu achei mais tranquilo porque ele era muito mais roteirizado, né, tipo, ele tinha muito mais: eu não posso falar sobre nada além do que tinha ali, ahn, então, isso também, te traz um jogo, ele te ajuda mas, principalmente, te abre um leque maior de jogo também, porque, tipo, tu não sabe como o público vai te perguntar as coisas, tu não sabe se o público não vai se atropelar e fazer três perguntas ao mesmo tempo e tu vai ter que escolher qual pergunta tu vai responder, ou não. Como é que tu vai jogar com isso, sabe? Apesar de ele ser mais fechado e ter, exatamente, o que cada um pode falar, de informação do jogo, ele também te possibilita ter mais jogo com os atu... com os participantes, sabe? Então, tu pode insinuar coisas e não sei o quê... era muito divertido. Bah, assim, pra mim, o Detetive, apesar de ser mais fechadinho foi a mais divertida. Porque vem mais pra o teatro, né, tá mais próximo do teatro pra gente, então, daí, te traz um estado diferente, então.

(Denis)

De fato, a edição *Detetive* foi muito bem roteirizada textualmente, não apenas apresentando as situações, mas, apontando o que as personagens podiam ou não verbalizar. Mesmo com o roteiro aparentemente mais fechado, existia um respiro para a improvisação entre as cenas e, principalmente, no final da sessão, quando todas as personagens se reuniam dentro de uma sala, e o impulso era o de improvisar, querendo propor o tempo inteiro, todos os atores queriam propor alguma coisa e todos estavam abertos a tudo o que estava acontecendo, então, aquilo envolvia criação e diversão pura também. Configurava-se quase como um ensaio com o público presente porque naquele momento todos estavam reunidos para descobrir quem tinha cometido o crime e nós, os suspeitos, também não sabíamos quem era o assassino, o que tornava tudo mais vivo e criava um suspense tanto para o público quanto para nós.

O jogo vai e vem o tempo inteiro, estar e não estar em cena, atuar e não atuar, agir e não agir, que vai desde o princípio básico, nós estamos trabalhando de madrugada, exaustos, então a gente tem que aproveitar cada minuto pra descansar, pra desconectar

um pouquinho e, ao mesmo tempo, num estalo de dedos tudo volta e temos que estar preparados para entrar em ação. Existe um princípio de estar e não estar em cena, que vai do quanto a gente tem de conduzir e ao mesmo tempo o público é o foco da encenação, então, até que ponto que a gente interfere ou simplesmente é um observador especializado?

Estávamos quase sempre em estado de alerta, em estado de jogo, que nos acompanha mesmo quando estamos apenas esperando que o público chegasse até nós. Em algumas edições da *Casa do Medo* era muito claro quando eles iam chegar no espaço de atuação, então, existia um período de tempo em que era sabido que existia um tempo de intervalo que possibilitava tomar água, comer.

Na preparação para a edição *Cativeiro* fizemos um jogo de duplas, em que um deveria ficar deitado no chão, em decúbito ventral, enquanto o outro tentava provocar cócegas no colega, de diversas formas. Chamou-me a atenção a forma como o Nilton reagiu, ele gritou, com pavor. Logo após a experiência, fizemos uma roda de conversa e ele declarou que esse grito não “tinha doído a sua garganta.” De onde veio esse grito? O que aconteceu de diferente? Virou uma questão para ele, a busca pela voz, de onde vem a voz? Que reação foi aquela? O segundo exemplo foi a Roda de Histórias de Suspense e de Terror. Evoluiu para outro tipo de *Cabra Cega*. As personalidades de quem estava com as vendas, já pensando nas personagens, começaram a se mostrar, as qualidades corporais, as caminhadas, os gestos. O que foi coletado nessa investigação serviu como estrutura corporal inicial para as personagens *Dominique* (Daniela Aquino), *Filho* (Denis), *Igor* (Nilton), *Leo* (Thiago) *Ana* (Aline e Dani Boff). Aline recorda de um dos jogos propostos pela direção na preparação da edição *Cativeiro*, que a marcou. Estávamos dispostos em uma grande roda e cada um recebia um estímulo para convencer os colegas a ser do nosso grupo. Ela recorda que Guilherme a motivou a ser muito agressiva, “uma verdadeira monstra”. Ela resolveu soltar sua “agressividade ariana”, referindo-se ao seu signo no zodíaco, e deixar de lado a vergonha que ela estava sentindo. Aline se reconhece mais como atuadora e mais potente que a Aline jogadora dos ensaios e laboratórios. Concluí que Aline sente-se mais à vontade no jogo com o público, do que nos ensaios conduzidos.

Em outro jogo, especificamente, lembro-me que a tarefa era simples: uma variação da *Cabra Cega*, precisávamos nos defender, evitando assim o toque dos demais. Um por vez experimentava o meio da roda. A minha reação foi a de recrutar uma atitude de ataque e não de defesa, junto a isso trouxe uma espécie de sapateado flamenco e, logo, um gestual que também remetia a essa dança e, naquele jogo, foi-se delineando a personalidade de *Dominique*, assunto que será melhor apresentado no capítulo III.

A qualidade do jogo é dada pelo estado do performer, se ele está aberto pra o jogo ou se está disposto apenas a propor, sem prestar atenção às propostas dos *partners*, por exemplo. As decisões em cena, podem colocar em risco a qualidade do jogo. Se o *performer* está aberto para jogar e receber tudo o que vem do outro o jogo se estabelece. O jogo na *Casa do Medo* é bem estruturado, então ele tem suas regras específicas que cabe, sim, a proposição do espectador, mas, ela tem que ser coerente e aí, quem não está acostumado com o jogo cênico, acredita que está assistindo um filme de terror e acaba se perdendo porque não está aberto e não compreende muito bem as propostas. Muitas pessoas do público permanecem passivas ao jogo e, por vezes, são levadas pelo público.

Aprendemos a jogar juntos o *jogo da Casa do Medo*, de forma imersiva, assim passamos a (re) conhecer as particularidades e fragilidades de cada um. Chegamos ao ponto de identificar os passos dos colegas, porque a escuta ficava, de fato, aguçada, principalmente pela escuridão permanente em quase todas as edições, com exceção da *Cegueira*. Criamos os trabalhos com base na confiança, na segurança e na clareza das propostas advindas da direção, o que propiciava a entrega dos atores para nos colocarmos em estado de experiência e, ao mesmo tempo, de autoria das obras.

Experimentar nossos limites nos levou a direcionamentos cênicos, entendo que isso faz parte do processo criativo seletivo. Nossos limites nos balizaram para estendermos nossas percepções e, conseqüentemente nos colocarmos em estado de jogo com os espectadores.





Figuras 16 e 17 - Personagens da edição *Cegueira*. Daniela Aquino e Denis

As duas *figuras* acima, que aparecem no final da *Casa do Medo Cegueira*, têm relações com as edições *Original* e *Cativeiro*. O *Palhaço* foi introduzido na edição *Original* por causa de lesão sofrida pelo Nilton e, dessa forma, foi feita uma mudança de personagem e de localização na casa. Já a *figura* que surge na cena final da edição *Cegueira* remonta a uma ideia de canibalismo, complementada com a bacia cheia de carnes, que ao longo das sessões vão exalando um cheiro de podre e junto às luzes estroboscópicas busca criar nos espectadores um estado de desorientação, dificultando a finalização da sessão, quando eles necessitam encontrar a chave que vai libertá-los da sala, fazendo com que, desse modo, cumpram a missão.

2.4 Jogos propostos pela direção para preparação para a cena

O imprevisto na *Casa do Medo* tem a ver com pré-produção e produção da *Casa do Medo*. Entender quem se é no instante da cena, do jogo é tão importante como saber se deslocar pelo espaço e conhecer o caminho do público na casa. Todo o preparo leva em consideração o potencial de imaginação de cada ator, lembrando que a *Casa do Medo* pode sofrer modificações durante as sessões. A preparação do ator abarca estar apto a agir conforme a experiência vai acontecendo. Fomos nos apropriando cada vez mais do espaço físico da casa, da narrativa da edição, entendendo onde os sustos funcionam. Nós ganhamos confiança a partir do momento que conseguimos lidar com o inusitado. Ao longo das edições fomos treinando para encarar um grupo que não se assusta,

dessa forma precisamos mudar nossa atuação, sem se tornar apelativa. O que pode acontecer também, é identificar a pessoa mais “assustável” do grupo e apostar nisso, gerar medo nessa pessoa e contagiar o restante do grupo. Lembro de quando o público se considera incapaz de decifrar o enigma e comenta isso. O grupo precisa se organizar rapidamente para agir como uma equipe, tanto as assombrações quanto as sombras.

Nós, performers e produção, temos o controle do jogo ou, melhor dizendo, de um certo tipo de jogo. O público joga o jogo deles, o *game*. A programação é feita por nós, mas o público acredita que eles estão jogando sem intervenção. A *Casa do Medo* se tornou possível porque somos um grupo e não um elenco.

Os laboratórios foram muito importantes e na edição *Cativeiro* o processo para encontrar os seus medos foi extremamente satisfatório. Apresentou-se como um caminho certo para o acesso daquelas sensações que foram dispositivos para as criações das personagens. Considero interessante o preparo para o jogo de cena, principalmente quando são oferecidos espaços para a autonomia do artista. “O preparo não é para dar três piruetas e, sim, para aprender a girar.” (Nilton)

Nós fizemos alguns laboratórios com todos os integrantes que estariam em cena na edição. Uma das estratégias da direção foi testar os nossos limites físicos, em situações que nos causavam desconfortos corporais ou reações que poderiam servir para a criação das personagens. Uma das estratégias da direção e a mais recorrente nos processos de criação na *Casa do Medo* era a privação da luz, ou seja, muitos dos jogos que realizamos aconteciam no escuro, ou então, quando não era possível que conseguíssemos o breu total no ambiente recorriamos a vendas. O artifício de vender os olhos causa a sensação de vulnerabilidade e de estar sempre à mercê dos acontecimentos. Qual é o seu medo? Escuro? Solidão? Exposição? Não saber o que esperar?

As atuações na *Casa do Medo* sofreram interferências ao longo das edições por aptidões e habilidades dos demais integrantes do grupo. Na minha concepção há um núcleo de virtuosismo físico que engloba os atores Denis, Aline, Arthur, Chiara e Juliana. O fato de o grupo ser misto e com diversos saberes em Artes Cênicas influencia um aos outros. Ser oriundo da dança caracteriza alguém que trabalha a criação através da repetição de movimentações corporais. Na *Macarenando* os bailarinos experimentam as demais camadas do trabalho cênico, tais como a presença cênica e a palavra como ação. Na última *Casa do Medo*, a preparação corporal foi muito importante, a criação da personagem foi bem física. As habilidades partem do corpo, por ser a ferramenta mais preparada.

Juliana afirma ter medo da ideia de atuação, o que diferencia, na sua opinião, a dança do teatro. A atuação, para ela, serve como um gatilho e são questões anteriores à *Casa do Medo*. Ela identifica que essa dificuldade se apresenta tanto no palco italiano quanto na cena aberta. Ter a base estruturada e sentir segurança em relação aos pares é importante para estar no presente. O medo que sente do escuro fez com que, em algumas ocasiões, precisasse de companhia para estar em uma cena no ateliê. Faz alusão ao seu processo de atuação no espetáculo *Abobrinhas Recheadas*, que enxerga como um processo de reconhecimento de códigos que dizem respeito a uma atuação pautada pela teatralidade e jogo com os *partners* e com a plateia e de como foi ficando mais fácil para ela dançar o espetáculo à medida que adquiria mais experiência no fazer.

O *reboot* na *Casa do Medo* é fundamental, serve para saber que tá todo mundo bem, serve para comunicação produção-direção, atadores-produção, atadores-direção. É um reiniciar mesmo, é a chance de transformar a energia de uma sessão que não funcionou muito bem e partir para o próximo grupo, deixando a frustração pra trás. A noção de *reboot* será aprofundada no quarto capítulo que trata da atuação interativa.

2.5 Jogos para composição da *Casa do Medo* - *Detetive*

A estrutura da *Casa do Medo Detetive* é baseada nesses jogos, com os mesmos personagens e com a estrutura narrativa. Além do jogo de tabuleiro, trabalhamos jogos em que tínhamos de descobrir quem entre os três jogadores estava contando a história verídica. Nesse formato todos atuavam como detetives, analisando as ações, os gestos e a maneira como cada um se comportava frente aos questionamentos feitos pelos detetives.

Jogo Detetive

O jogo começa com um assassinato sendo cometido em uma cidade, e o objetivo é descobrir quem é o criminoso, a arma usada e o local em que o crime aconteceu. Para chegar à solução, é preciso percorrer o tabuleiro e ir coletando informações. É recomendado jogar detetive com 3 a 8 jogadores com idade acima de oito anos.

O jogo é desenvolvido sobre um tabuleiro que simula uma mansão, com vários cômodos e vários objetos. O objetivo é descobrir qual dentre seis suspeitos (cujos nomes são ou lembram cores específicas), qual dentre seis armas e qual dentre nove aposentos estão envolvidos em um crime de assassinato.

No início do jogo, três cartas são escolhidas aleatoriamente e depositadas dentro de um envelope, para que ninguém as veja. Tais cartas — um suspeito, uma arma e um cômodo da mansão — revelam, respectivamente, a identidade do assassino, o objeto usado no crime e o local onde ocorrera o assassinato. As demais cartas são distribuídas aos participantes. O objetivo é encontrar a solução do crime, isto é, descobrir as cartas contidas no envelope. São 8 suspeitos, 8 armas e 11 locais, conferindo 704 possibilidades distintas de crime. No decorrer do jogo, um jogador por vez deve sugerir quais seriam as três cartas do envelope. Os demais participantes deverão contradizer o palpite, exibindo alguma carta que seja parte do palpite, comprovando que a mesma não se encontra no envelope. A carta deve ser mostrada apenas àquele que palpitou. Após suspeitar ter desvendado o crime, o jogador faz uma acusação, no qual cita em definitivo quem é o assassino, com qual objeto matou, e em qual cômodo da mansão houve o assassinato. O próprio acusador verifica as cartas do envelope, em segredo. Caso tenha acertado, é declarado vencedor do jogo. Em caso de erro, o jogador é eliminado, podendo apenas desmentir o palpite dos demais participantes.

Jogo Black Stories

Uma das brincadeiras mais “clássicas” das reuniões de amigos consiste em jogos de adivinhação e de dedução. Pense em “**Quem sou eu?**”, por exemplo: apenas 01 pessoa do grupo sabe a resposta de um enigma – ou apenas 01 não sabe a resposta! – e precisa fazer perguntas que só podem ser respondidas com “sim” ou “não” a fim de descobrir o mistério – e nisso consiste o desafio. Baseado nessa mesma premissa, o alemão Holger Bösch criou uma série de jogos de cartas diferentes, com teor “assustador” e que se tornou um sucesso global. Talvez esse sucesso seja diretamente decorrente do teor **macabro** das cartas. Mas quem culparia o moço por isso? Afinal, ele mora na região da Floresta Negra alemã, lar de inúmeras lendas assustadoras, não é à toa que o **Black Stories** nasceu ali! O Black Stories original foi lançado em 2004, e de lá para cá já são 08 versões e 04 expansões, além de variações “coloridas” como Orange Stories, White Stories e Green Stories destinadas ao público infantil. Arco-íris à parte, as Black Stories continuam sendo as mais divertidas! Descobrir de quem é o fato entre 4 pessoas que o defendem como seu, sob argumentação. Descobrir quem de x pessoas está mentindo, sob argumentação. Descobrir qual fato daquela pessoa é mentira entre 3 fatos contados, sob argumentação. A premissa do Black Stories é desafiar os jogadores a adivinhar a resolução das histórias bizarras contadas em cada uma das cartas. As cartas são um pouco maiores do que as de baralho e contém, na parte da frente, o título da história (que já for-

nece pistas!), uma ilustração bizarra em preto e vermelho (bem chamativa!) e um texto curtinho apresentando o mistério. Na parte da trás, uma nova ilustração acompanha o texto explicativo, que revela o que aconteceu. A cada rodada, um jogador é o responsável por ler para todos os amigos a parte da frente das cartas e, depois, ler apenas para si a parte de trás, que apresenta a resolução do caso. Os demais jogadores somente fazem perguntas que podem ser respondidas com “sim”, “não” ou “irrelevante” pelo leitor da carta. Com isso, a cada pergunta dos jogadores, novas pistas e indícios vão sendo construídos na cabeça de todos, até alguém ter uma ideia brilhante e chegar à solução final dos casos escabrosos!

Além desses jogos citados, utilizamos alguns outros, entre eles o *Jogo da arma*, onde precisávamos descobrir quem tinha cometido o crime, a motivação e a arma utilizada. O jogo consistia em fazer perguntas para a pessoa que sabia as respostas, no caso o Diego. A partir das suas respostas que poderiam ser apenas: sim, não ou irrelevante.

Em um dos casos eu criei a seguinte lista, a partir das respostas:

- Não é homem.
- Não foi arma de fogo.
- Não foi por ciúmes.
- Era próxima da vítima.
- O assassinato foi dentro da casa.
- Mora na casa que cometeu o crime.
- Era parente da vítima.
- Já abusou psicologicamente do assassinado.
- Havia outra pessoa na casa.
- Era um jantar.
- A arma está na casa.
- Não estavam na mesa na hora do crime.
- É de classe social diferente da vítima.
- Não aceita o relacionamento da vítima com pessoa próxima.

Caso desvendado: O pai não aceitava o relacionamento da filha, ela o matou com golpes de tesoura.

Na edição *Detetive*, Arthur viveu o namorado de Dona Rosinha, a assassina do próprio pai. Na edição *Original* Arthur atua como produtor, ele experimentou a atuação na edição que realizamos na escola e, logo após, na edição *Detetive*, em que ele relata:

Pra mim foi bem difícil a Detetive, no sentido de entender o jogo na atuação. Eu

acho que eu comecei muito vendo o jogo, só na estrutura geral da Casa do Medo e não na atuação. Então durante várias sessões a lembrança que eu tenho é aquele texto: Oi, ah... acho que eu vi alguém! Oh meu Deus! E eu tinha esse sentimento, um pouco, no início, até... Será que eu vi o professor Black? Eu me sentia um pouco assim e sem saber jogar, tanto que aquele final pra mim era muito difícil. Era muito difícil no sentido de estar preparado, inclusive, para o jogo dos outros, então eu me desestabilizei muitas vezes. Nesse momento eu agradeço muito ao Nilton, ele me amparou. Eu era filho do Nilton na Detetive e ele me amparou muitas vezes. Para mim um clássico foi, por exemplo, a sandália da Aline, que eu não conseguia parar de rir ou o Segura na mão de Deus... eu não conseguia ou o Denis cada vez mais bêbado, eu não conseguia jogar com aquilo eu me tremia e eu não conseguia nem usar esse me tremer a meu favor e daí mais pra as últimas sessões, lá pra última noite que eu consegui entender melhor essa coisa do: Bom, eu sou um 'esquerdomacho', super militante de esquerda, super quero os direitos do meu pai, super correto e daí, bom, vou jogar com isso e as informações que eu tenho são essas, enquanto que na primeira noite eu queria dar o texto ali como estava, com cada vírgula, cada acento, cada uma no seu lugar. Daí na última noite eu consegui me jogar um pouco mais, tanto que eu lembro que quando eu era o culpado eu sai arrastado e eu lembro de estar gritando e cuspiendo. Seus capitalistas! e estava me cuspiendo. Agora, nas últimas que eu consegui encontrar um lugar de pesquisa, encontrar o lugar do jogo, mas foi bem difícil pra mim, bem desafiador. Até então eu me amparava muito no estar no chão e saltar alto para cima da mesa, que é o meu lugar de pesquisa, mais físico e ali muitas vezes eu estava parado, meu Deus, como é que eu vou trazer o mistério? Como eu que eu vou trazer o medo? Como que eu vou trazer tudo isso sentado, lendo um livro? Então, pra mim foi uma pesquisa muito difícil. Eu lembro que foi a última Casa do Medo com a Dani Dutra, eu ficava ali na frente do banheiro e ela no banheiro e eu lembro que eu ficava babando vendo a cena dela. Eu lembro que ela falava e eu me convencia que não tinha sido ela (a assassina). Foi uma Casa do Medo bem difícil por ser a Casa do Medo mais distante e que o lugar de pesquisa era o que eu menos conhecia, acho que eu demorei muito pra achar esse lugar. Hoje eu gostaria muito de fazer de novo, com um novo olhar já tendo feito, encontrando esse lugar e pesquisando. Mas eu acho que foi a Casa do Medo que eu tive mais dificuldade. (Arthur)

2.6 Jogos para a criação da *Casa do Medo - Muitos anos de morte*

Realizamos o Jogo da Máscara (do Personagem da *Casa do Medo Original*). O jogo consistia numa tentativa de se descobrir quem é o personagem por baixo da máscara. A pessoa que porta a máscara só pode responder com sim ou não. A partir das respostas vamos montando as possibilidades de quem é o personagem.

Pensamos também nas possibilidades de ambientação cênica e de figurinos. Durante os ensaios foram sugeridos vidros comestíveis espelhos feitos de açúcar, em relação ao figurino a ideia inicial era a de que todos os performers usariam a mesma túnica ou camisola e todos seriam o mesmo personagem. Quem é ela? O aconteceu com ela? Qual são suas ações na Casa? Como ela joga com o público? Com quem mais ela joga? Referência : bailarina de Pina Bausch. Todas as personagens dessa edição foram criadas a partir de performances individuais desenvolvidas em *workshops* que envolviam o grupo. A direção lançava um estímulo e nós trabalhamos conjuntamente no início de cada história das personagens até a finalização que era dada por cada ator, a partir da sua pesquisa individual.

CAPÍTULO III – CRIANDO PERSONAGENS

Às vezes, quando descrevo o processo de criação, reprovo-me por perder o fascínio, por me tornar técnica, como se renunciasse à paixão, à vida interior, àquilo que deveria permanecer misterioso e velado aos espectadores, aos historiadores e a mim também.

Julia Varley

3. 1 A figura ou persona(gem)

Muitas vezes nos referimos às figuras na *Casa do Medo*, como designação de ‘um tipo de personagem sem que seja precisado os traços particulares que compõem a personagem. Partimos da ideia de figura ou tipo para compor as personagens.

Stanislavski quando escreveu sobre o trabalho criador, a partir de sua experiência com o Teatro de Arte de Moscou, ressaltou o desdobramento do ator, entre corpo e alma. Na parte dedicada ao artista na maturidade, ele reflete sobre a complexidade de viver-se o dia cotidianamente, com todas as suas exigências, materiais, familiares, compromissos sociais. A partir disso ele mesmo se perguntou: como fazer? Nesse momento ele deu-se conta do “estado de ator.” Nesse ponto ele lança mão da ironia para dizer que para alguns poucos é mais fácil atingir esse nível criador e, para alguns, esse estágio só é atingido aos domingos. Compreender o estado criador era o que mais lhe interessava e ele empenhou-se nisso, observando os outros atores, observando a si mesmo. Então ele experimentou fazer dos espetáculos seus próprios laboratórios, experimentando a cada apresentação, por vezes esquecia-se que estava no palco. Dessa forma encontrou a sua verdade, em meio ao que ele chamou de mentira (os figurinos, maquiagem, acessórios, etc.) Ele encontrou a verdade do seu sentimento, da verdade criadora interna. “[...] todos os atores, que são artistas, os criadores de imagens, devem servir-se de caracterizações que os tornem aptos a *encarnar* nos seus papéis.” (1989, p. 411)

Para que a criação encontre um terreno fértil é necessário e fundamental que o *performer* trabalhe com as imagens que povoam seu imaginário, de forma consciente ou inconsciente. “A imaginação cria aquilo que é, o que acontece, o que conhecemos; a fantasia, porém, mostra-nos o que não existe, o que realmente jamais existiu nem aconte-

ceu [...] ainda que possa acontecer.” (D’AGOSTINI, 2019, p.86). Nos nossos processos de criação das situações / cenas da Casa do Medo, contávamos com a direção que nos oferecia estímulos capazes de despertar dispositivos criadores, principalmente no que dizia respeito à sensação de ter ou despertar medo. Durante as entrevistas, de um modo geral, eu tinha um mínimo de questões para os meus colegas. A partir desse conjunto as conversas foram se desenvolvendo e se ampliando.

Compor uma personagem é sempre um desafio criativo, mesmo que ela exista previamente no papel, fruto da imaginação de um autor, é na atuação, na encarnação, que ela é animada, é na relação, na ação e na contracenação que ela, de fato, toma vida. Na *Casa do Medo* a atribuição essencial do performer seria a capacidade de compartilhar a experiência e articular possibilidades poéticas emergentes do jogo, ou seja, provocar um estado de atenção no público de forma a convidá-lo à presentificação de sua participação para além do testemunho.

Na minha dissertação de mestrado, *Tudo sobre Soraya - encontro entre teatro e medicina na Consulta Encenada*⁹, a personagem do título foi criada a partir de alguns pacientes reais atendidos em postos de saúde da cidade de Porto Alegre e, também, pelas minhas memórias. *Soraya* fazia parte das *consultas encenadas* com estudantes de medicina e médicos. Nesses encontros era possível ressignificar a personagem em estado performativo, em que havia um roteiro básico, mas que só era completado por improvisações e adaptações realizadas durante o acontecimento.

Na *Casa do Medo* as encenações também acontecem dessa forma. A grande diferença é a cena ampliada para um número maior de participantes e, conseqüentemente, o aumento das variáveis durante a contracenação entre atores e público atuante. Com *Soraya* tive a oportunidade de participar de diversas performances de *consulta encenada* por mais de uma década. A experiência começou em uma disciplina eletiva e, logo após, a ideia foi levada a congressos, seminários e eventos de *Medicina de Família e Comunidade* no estado do Rio Grande do Sul.

De certa forma a vivência com *Soraya* me credenciou para viver a experiência da *Casa do Medo*, onde as personagens vão sendo moldadas em consonância com a criação das narrativas de cada edição, do trajeto da experiência e das tarefas que terão que ser cumpridas. Na *Casa do Medo*, em três edições, as minhas personagens atuam com o público participante, quase sempre, como condutoras da experiência.

⁹ Trabalho realizado no PPGAC, defendido em 2010. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/24945>

O processo de criação da narrativa começa com uma ideia inicial dos dois diretores, Diego e Guilherme, e é complementada pelas ideias que surgem e vão tomando forma a partir de conversas nos ensaios, cada um vai opinando e a história vai se consolidando. Na edição *Original* o roteiro e as figuras foram se apresentando quase que ao mesmo tempo. Como foi a nossa primeira experiência mais próxima ao teatro e à performance, exigiu de cada um recrutar a partir de suas particularidades individuais uma atmosfera propícia à criação. A direção nos deu liberdade criativa para pesquisarmos as máscaras do terror que fazem parte do mundo do cinema, dos quadrinhos, dos contos. Não havia tempo para hesitação, já que o nosso prazo era exíguo. Criar em tempo tão enxuto já é uma praxe na *Macarenando*, temos em nosso currículo outros exemplos de obras realizadas em duas semanas, porém, todas dentro da linguagem da dança. A *Casa do Medo* nos exigiu recrutar nossas potências criativas para esculpir uma experiência de imersão cênica com a participação do público. A nossa experiência prévia como grupo nos levou a levantar rapidamente as necessidades cenotécnicas, de maquiagem e de infraestrutura, além das capacidades individuais para atuação na *Casa do Medo*. Nesse ponto ter criado e encenado tantas vezes a personagem *Soraya* foi de extrema importância para exercitar a improvisação no tempo real da ação. Esse estado de criação requer também prontidão e capacidade de adaptação, junto ao público, permanecendo fiel à personagem e a sua história dentro da narrativa. Nair Dagostini nos fala sobre a inversão do *crer para agir para agir para crer*, em Stanislavski, o que mudou tudo no modo de trabalhar com os atores durante os ensaios. Dessa forma o processo criativo do ator em conjunto com o diretor gera a personagem. (DAGOSTINI, 2019, P. 23)

A primeira personagem que criei, a partir das ideias da direção, na *Casa do Medo*, foi a *Vítima*. Para a composição dessa personagem busquei inspiração na estética e na atuação em filmes com personagens aprisionadas, que necessitavam de um resgate para ficarem livres. A estética da primeira *Casa do Medo* remete, ao meu ver, ao filme *A Bruxa de Blair*, que apresenta um grupo de três jovens cineastas que desaparecem ao entrar em uma floresta de Maryland para gravar um documentário sobre uma lenda local. Anos depois, a câmera que usavam é encontrada. Esse tipo de filme é denominado *found footage*, em tradução livre seria filmagem encontrada. As filmagens podem ser feitas pelos próprios atores ou por câmeras que utilizam técnicas de câmera de tremulação, ambas combinadas com atuação naturalista. A ideia é proporcionar ao espectador a sensação de experiência real, num misto de história documental e ficção. *Holocausto Canibal* é considerado o primeiro filme do gênero. A obra italiana de Ruggero Deodato, de 1980, é cercada

de mistérios e de acusações de crueldade com animais e até mesmo um suposto assassinato durante as filmagens.

Na *Casa do Medo* existe uma construção de aqui e agora, existe uma construção que é, muitas vezes, de um estudo imagético da figura. O aqui e agora nos coloca em situação de jogo, que é potencializada no encontro com o público, sendo assim a figura torna-se personagem na ação com o público, bem diferente de um trabalho mais tradicional de teatro. Na relação é que íamos descobrindo o que funcionava.

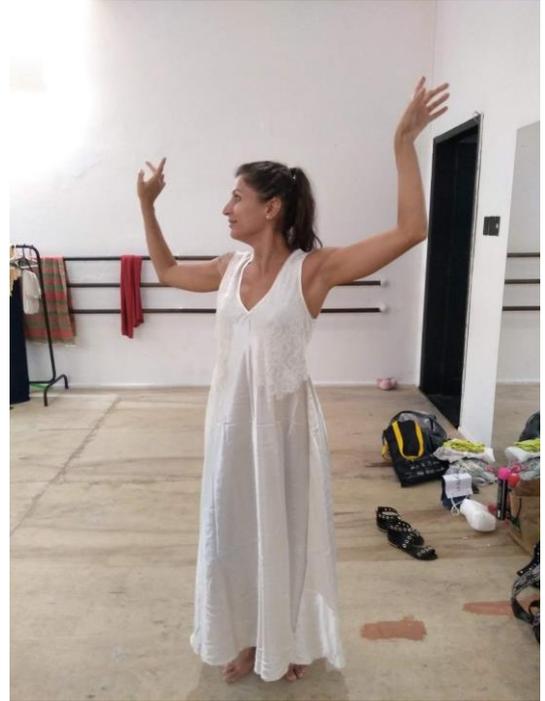
Por exemplo, da figura do Cativo tinha uma coisa muito horrorosa, assim, pra mim, que era um período de vazio, assim, que eu ficava trancado com as pessoas, dentro de uma sala escura, então tinha todo um período antes, inclusive que eu tinha que estar lá, empoleirado em cima do banheirinho, enquanto as pessoas ainda estavam lá na recepção, então eu já tava sozinho, sabe? então já tinha um cativo mesmo. Eu me colocava nessa situação de cativo, mesmo antes das pessoas serem colocadas no cativo, sabe? (Denis)

Criação da personagem *Lilith*

No dia 10 de abril de 2019 dia os trabalhos foram individuais, decidimos que as figuras seriam individuais e cada um teria um tempo para investigar possibilidades de criação para a sua personagem, já pensando no contexto em que ela estará inserida, em que ambiente da casa ela transita, suas características, etc. Fui para a escadaria atrás do palco e lembrei da primeira experimentação que fizemos em 2017, quando tive uma crise de ansiedade exatamente naquele local. Escolhi vestir uma camisola branca, pés descalços, cabelo solto, sem maquiagem. Nesse horário, por volta das 10h, entra sol pela janela basculante e produz desenhos na parede. Aproveitei a luz/sombra como ambientação cênica para fazer umas fotos, com os dois braços para cima, como que recebendo aquela luz, de olhos fechados, em estado de muita concentração. Fiz uma justificativa afetiva, com alguns pontos, para as minhas escolhas.

- Ali é meu lugar na *Casa do Medo Original*.

- Local onde Dominique tinha uma questão a resolver: fechar a porta antes que o público



subisse a escada.



Figuras 18 e 19 - Estudos para a edição *Muitos anos de Morte*. Aline e Daniela A.

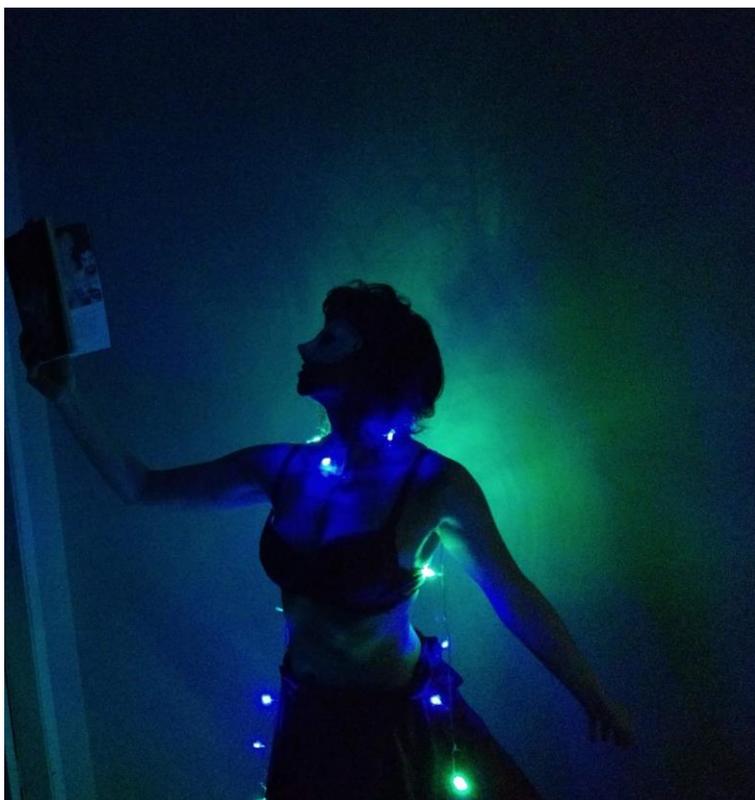
Proposta de encenação:

Em pequena eu era fascinada pela lua. Inconstante, mas ao mesmo tempo fiel, ela me observava lá do alto. Acordando no meio da noite, eu deparava com ela ali em cima, pálida e misteriosa. (Ulmann p. 19, *Mutações*)

- Luz da Lua (remete às minhas noites, ali, na *Casa do Medo*). Quando eu era pequena acreditava que era uma bruxa e tinha vindo de uma lua de queijo.
- Referência à cena de Rossana Scorza no espetáculo “Das tripas sentimento.”
- Retornar ao simples. Somos sós em essência.

Realizei outras experimentações, em casa, com luzes, com máscaras, maquiagens, músicas. Registrei tudo e enviei para o Diego. Após essa primeira experimentação, o Diego me propôs outras visualidades, tais como, a boca fechada com fita e o vestido vermelho longo, que é figurino de espetáculo *Abobrinhas Recheadas*. A personagem já tinha uma visualidade, mas não tinha uma vida ainda, em um dos ensaios experimentei com a barra de ballet e descobri posturas e deslocamentos que me deixavam vulnerável, hesitante e desequilibrada. Aos poucos fui tirando o que me servia daquela experimentação e percebi que o silêncio dizia mais que qualquer palavra, que ela não fazia parte do mundo dos vivos e que ela guardava um segredo.

Tudo o que veio a seguir foi criado muito em parceria com o Diego, e, posteriormente também com o Denis. Decidimos apostar num visual que causasse estranhamento, um vestido vermelho longo, figurino do espetáculo “Abobrinhas Recheadas”, coturnos pretos, cabelo com visual molhado, todo penteado para trás, maquiagem de “*calavera mejicana*”, com lentes de contato brancas. A batizei como Lilith, sua característica principal é ver tudo sem ser vista, fala muito pouco, age com suavidade e assertividade em relação ao público, o conduz quando necessário. As ações, os deslocamentos, os tempos da personagem foram estudados e criados junto com o Diego, numa parceria de criação entre direção e atriz.



Figuras 20 e 21 - Estudos para a edição
Muitos anos de morte

Lilith é responsável pela cena final, com a leitura de um texto que mescla trechos da *Divina Comédia* de Dante Alighieri e informações essenciais para a resolução do enigma final e a consequente saída do público da casa. Essa cena é desafiadora porque eu fico sozinha com o público participante e tenho a missão de conduzi-los ao desfecho, mantendo o ar de suspense e de mistério que cerca o ambiente e a personagem. Ao mesmo tempo que é necessário manter o jogo com o público, eu tenho tarefas a cumprir, tais como revelar o desenho que está por baixo do tapete, dar as pistas durante a leitura do texto e, após a descoberta do segredo por parte do público eu preciso levantar a cortina para que eles saiam. O texto da *Divina Comédia* que eu leio de início para o público na cena final é parte do Canto XVI do Inferno.

No inferno os lugares mais quentes são reservados àqueles que escolheram a neutralidade em tempo de crise.

O medo se deve somente àquelas coisas que podem causar algum tipo de dano; as outras não, pois não fazem nenhum mal.

Abre a mente ao que eu te revelo / e retém bem o que eu te digo.

Lilith é considerada a primeira mulher, a que veio antes de Eva, dentro de uma ótica religiosa patriarcal judaico-cristã e que teria sido apagada da história por notadamente não se submeter à Adão. Na Bíblia ela é citada como animal noturno, ou coruja e textos hebraicos a descrevem como uma mulher serpente ou com asas.

Para criação dessa personagem eu recorri a sensações e memórias já vividas na Casa Tony Petzhold, a partir dos laboratórios e vivências que geraram a *Casa do Medo*. *Lilith*, assim como Dominique, teve um processo de criação com um pouco mais de tempo, em relação a montagem das outras edições, dessa forma pude me ater aos detalhes, às sutilezas. Desde o início a personagem foi pensada como uma figura, uma presença misteriosa e etérea, que pairaria pela casa, como uma sombra que, às vezes, é desvelada.

Comecei as primeiras improvisações, especificamente no dia dez de abril de 2019, inspirada pela luz da lua refletida na escada, atrás do palco. Local que eu costumava estar enquanto aguardava o aviso da produção para a realização da ligação da *Vítima para* o público. Nesse dia, o céu estava ensolarado e eu decidi fazer um ensaio fotográfico na escada aproveitando as sombras que se projetavam na parede branca contrária à janela.

Escolhi usar uma camisola branca, figurino que me remete à *Mulher de Branco*, personagem da Aline na Edição *Original*. No teatro a turma de vocalização e canto da Casa de Teatro estava ensaiando. O canto deles serviu como suporte para as imagens que foram projetadas a partir da improvisação corporal que eu estava experimentando. Experimentei posturas com os braços elevados, de frente e de costas, com os pés descalços, as imagens foram inspiradas na leitura do horóscopo de Lilith em Touro. A pessoa que tem Lilith em touro se baseia na sua relação com a natureza, ela precisa colocar o pé no chão, sentir sua energia conectada de certa forma com Gaia. Sua energia é rústica e selvagem, a energia da natureza é intensa e pra esse movimento fluir tem que estar em contato direto com a energia da terra. De certa forma eu estava me distanciando das ideias iniciais para a composição da personagem, uma bailarina que morreu dentro da casa. Nessas improvisações eu já estava usando o vestido vermelho do espetáculo *Abobrinhas Recheadas*, buscando mesclar a história já vivida com o figurino ao longo de quatro anos e as experimentações com essa visão mais macabra, remetendo à personagem Caren da fábula *Os Sapatinhos Vermelhos*, uma história clássica de Andersen “nela se confrontam de um lado a busca do prazer sem limites e de outro o elemento ético-civilizador segundo o qual tudo na vida tem um preço.” (MASTROBERTI, 1998). Caren, na história, usa um vestido branco esvoaçante de debutantes e sapatos vermelhos. No decorrer dos laboratórios de criação, o vestido branco foi substituído pelo vestido vermelho e os sapatos foram substituídos por um coturno - lembrando que permanecemos em cena por, no mínimo, oito horas - o que facilita a locomoção e também preserva a nossa integridade física, visto que a casa tem desníveis, pátios e, principalmente, porque nos deslocamos no escuro. A partir da leitura da obra *Mulheres que correm com os lobos* me aproximei das ideias de Jung, dos mitos e histórias que compõe a obra de autora, analista junguiana e poetiza Clarissa Pinkola Estés, principalmente quando ela escreve sobre a rebelião nas sombras:

A menina calça os sapatos vermelhos às escondidas, vai até à igreja, não presta nenhuma atenção ao alvoroço ao seu redor, é desprezada pela comunidade. Os habitantes da aldeia a denunciam. Ela é repreendida. Os sapatos vermelhos são retirados. É, porém, tarde demais. Ela foi fisgada. Não se trata ainda de uma obsessão, mas a questão é que o coletivo inspira e reforça sua fome interna ao exigir que ela capitule diante de seus valores estreitos. (Estés, p. 331. 1994).

Esse processo de criação foi um dos mais ricos e me convocou a investigar arquétipos de mulheres que detêm, ou que são guias, guardiãs de poderes ou de conhecimentos ocultos. Tais como bruxas, sacerdotisas, deusas mitológicas.

Como um tipo psicossocial que emerge no final da Idade Média, essa imagem abarca uma ampla gama de traçados históricos sobre as mulheres e as vá-

rias etapas de suas vidas: infância, menarca, juventude, defloramento, gravidez, parto, maternidade, menopausa, envelhecimento e morte. O que a figura da bruxa ensina é um certo modo de enxergar a mulher, principalmente quando esta expressa poder. Ao longo de muitas eras da civilização patriarcal, a lição predominante sobre as mulheres que fazem uso de poderes ou que se aliam a forças que, de um modo ou de outro, a máquina civilizatória não consegue domar é bem conhecida de todos. Toda expressão de poder por parte de mulheres desembocava em punição. Cunhada dentro do cristianismo, a figura das bruxas traduzia-se em mulheres devoradoras e perversas que matavam recém-nascidos, comiam carne humana, participavam de orgias, transformavam-se em animais, tinham relações íntimas com demônios e entregavam sua alma para o diabo. Uma análise da farta literatura sobre o assunto nos mostra que a caracterização da bruxa que vigorou durante a Inquisição, ressoando até os dias de hoje, constitui-se como um dos elementos mais perversos produzidos na sociedade patriarcal do Ocidente. (ZOR-DA, 2005, p. 01)

Outra inspiração para a criação da personagem Lilith foi a Deusa Grega Atená que, como arquétipo, refere-se a um padrão ligado a mente lógica e a atividade intelectual, governada mais pela razão do que pelo coração. Por ser uma deusa atribuída às faculdades mentais, propunha e fazia acontecer as tecnologias, as ciências, as artes, enfim, toda a cultura humana.

Coincidentemente, com o ressurgimento dessa deusa no espírito do tempo, notamos que houve um aumento de filmes, séries e outros tipos de entretenimentos com uma mulher-Atená como protagonista. É o caso de alguns filmes que concorreram recentemente ao oscar como *A Dama de Ferro*, *Joy: um Nome de Sucesso* e *A Hora da Estrela*. (SOUZA, 2015)

Ao mesmo tempo em que eu criava Lilith, os outros atores que estariam em cena na edição criavam performances a partir de estímulos dados pela direção. O mote da edição era apresentar figuras em *ilhas de performances*, cada um em uma parte da casa. E, pela primeira vez, estávamos experimentando o trajeto livre para o público, sem um roteiro prévio, ou seja, cada grupo por sessão escolhia a ordem de visitação às *ilhas*. O importante era a solução do enigma, pelo grupo de espectadores, que cada personagem apresentava. De diversas formas visuais os performers assumiam máscaras nessa edição e, dessa forma:

As máscaras vingam-se fugazmente do decoro e da contenção [...] Aproximam-se das pessoas, fingindo meter medo. Os passantes entram no jogo, fingem ter medo ou, pelo contrário, fingem que não tem medo nenhum. Quem se zanga cai em desgraça; recusa-se a jogar, não percebe que as convenções sociais foram temporariamente substituídas por outras, destinadas a escarnecer das primeiras. [...] A máscara destinava-se a dissimular e horrorizar. Significa a erupção de uma força temível e caprichosa, intermitente e excessiva, que surge para inspirar um piedoso pavor na multidão profana, bem como para castigar as imprudências e as faltas. (CALLOIS, 1990, p. 155)

3.2 DESAFIOS LOGÍSTICOS DAS PERSONAGENS

A personagem *Vítima* foi se construindo ao longo das edições, sua caracterização é cotidiana, brincando com a ideia de que ela estava vivendo um dia como qualquer outro, entrou na casa e foi sequestrada e mantida em cárcere privado. O primeiro contato da personagem *Vítima* com o público, na edição *Original*, acontecia por meio de um áudio em que a personagem conta que está presa e precisa da ajuda do público para ser libertada. Gravei esse áudio, na Casa Tony, no dia primeiro de junho de 2017. Quando remontamos a edição *Original* criamos um vídeo que é apresentado aos participantes do *game*, na sala da recepção. Esse vídeo mescla realidade e ficção, já que o nome da mulher em questão é June Machado, ou seja, é o nome real da coreógrafa que vem a ser a mãe do diretor Diego Machado. Na ficção criada no vídeo June é a mãe da pessoa desaparecida na Casa e que deve ser encontrada pelo público. No texto a personagem *Vítima*, interage com o público através de uma ligação realizada por telefone celular. Na recepção uma das pessoas do público, que foi escolhida pela produção, é nomeada pelos recepcionistas para ser a responsável pela comunicação via celular. O aparelho é antigo, com tecnologia apenas para falar e enviar mensagens via SMS e contém uma lanterna. Após a leitura das regras feita pelos recepcionistas, a sessão inicia, com todos os participantes no escuro completo, sem nenhuma informação eles vão explorando a Casa. Esse momento dura até o telefone deles tocar. O responsável atende o telefone e escuta as instruções que são dadas pela *Vítima*, informando estar presa em algum lugar da Casa e que a missão deles é encontrá-la e libertá-la. Após a ligação entre *Vítima* e público existe um intervalo que, geralmente, dura o tempo de eu sair da escada, que fica atrás do teatro, até a minha chegada na porta da frente do teatro, onde a personagem *Mulher de Branco*, vivida pela Aline já está com a caixinha de música, que atrai a atenção do grupo que busca a primeira pista, como foi indicado no telefonema. Nesse curto espaço de tempo muitas coisas podem acontecer, desde o desenrolar esperado pelo roteiro, que é o encontro da *Vítima* com o público, quando eles descobrem a primeira pista na porta do Teatro, até à necessidade de uma nova ligação, porque a tarefa não foi entendida, ou porque o público está perdido no itinerário. O distanciamento da tarefa ajuda a perceber os espaços vazios. Nesse momento a capacidade de adaptação é crucial, e é um dos exemplos em que direção, produção e atuação precisam estar afinados para que se consiga atingir o objetivo. A minha tarefa é fazer com que eles leiam a mensagem que está fixada na porta do Teatro e, ao mesmo tempo, preciso dar conta do *jump scare*, que seria acionado pelo grito que eu dou do outro lado da mesma porta. O som do grito é importante, cria a relação do público com uma personagem imaginária, que eles não enxergam. A minha única interação presencial com

o público na Edição *Original* acontecia, ao final, quando o público consegue abrir o lugar onde a personagem estava escondida.

É bastante desafiador manter-me a maior parte do tempo que dura a sessão, acompanhando o grupo do público através do telefone celular, ainda no andar de cima, local onde começo a ação. Eu precisava chamar a atenção deles para, então, mostrar a eles o azulejo com as informações necessárias para o prosseguimento da sessão. A mensagem escrita com batom vermelho no azulejo branco era: 1/3 ateliê. Dessa forma imaginávamos que o grupo de espectadores seguiria até o corredor criado com vários *terços católicos*, até chegarem à mesa com o livro que continha a penúltima pista para o desvendamento do enigma final. Esse espaço que eu estava escondida era insalubre quando fazia frio ou chuva. A solução para esse problema logístico foi a mudança do esconderijo da *Vítima* na casa. No momento específico que o público, já no andar de baixo, dirigia-se ao ateliê era o momento que eu podia entrar no lavabo, agora não mais no jardim interno, onde eu era trancada por fora. Dentro do lavabo eu mesma amarrava a minha boca e as minhas mãos e aguardava o público encontrar a chave. Para que o público chegue até ao lavabo, é necessário que seja descoberto o último enigma, que está no camarim, e que dá acesso à chave correta que vai abrir o esconderijo onde está a *Vítima*. Essa modificação fez com que o público só encontrasse a *Vítima*, novamente, no final da sessão, na sua libertação do lavabo. Em todas as vezes que realizamos essa edição, já presenciamos diversos desdobramentos, nem sempre o público consegue cumprir essa etapa, não cumprindo, dessa forma, a missão.

A minha entrada no lavabo sempre gerava uma boa dose de adrenalina, porque eu ficava escondida do público e nós tínhamos pouco tempo para eu entrar e ser trancada lá dentro. Algumas outras mudanças já foram feitas na casa *Original*, como por exemplo, a substituição do Denis no lugar no Nilton. Hoje em dia não temos mais o personagem Zumbi e, sim, o personagem Palhaço. Graças à nova ambientação da Sala de Dança, consegui me esconder do público que retornou no trajeto, burlando as regras. O lugar onde o Palhaço fica é um amontoado de elementos cênicos que formam uma espécie de esconderijo e foi ali que eu literalmente me atirei para escapar de ser vista. Como nesse momento não tenho acesso ao telefone celular, o restante da equipe não sabia o que estava acontecendo. A solução rapidamente pensada pela produção foi que uma das pessoas do apoio entrasse no lavabo e me substituísse. Isso não foi necessário porque o público obedeceu ao comando de retornar ao ateliê e, então, eu consegui entrar local do cárcere, ser trancada e a sessão seguiu seu rumo até o final. O momento da abertura da

porta pelo público gerava em mim vários sentimentos, eu ficava apreensiva em relação a maneira como eles reagiriam ao me ver ali dentro. Quando a ação de libertação da *Vítima* acontecia no jardim interno gerava em mim um sentimento de apreensão, a cada nova abertura da pequena porta a reação do público era surpreendente. Era comum que o grupo todo recuasse, muitas vezes eles diziam “É um monstro!” “Ela está nos enganando!” “Não vamos mexer nela!” Eu já cheguei a dizer pra eles, entre dentes “Me soltem, eu sou a vítima”. “É justamente essa situação de imprevisto para o espectador (e imprevisto para o performer) que proporciona a quebra com a representação e a aproximação com as situações da vida (que pressupõe o inesperado).” (COHEN, 2004, P. 84). Quando a cena foi realocada para o lavabo, a abertura da porta seguia me causando uma gama de emoções diferentes, a ânsia da *Vítima* para ser libertada e o medo, como performer, de ser machucada. Tudo acontecia muito rápido.

No momento que antecedia o nosso encontro eu procurava me esvaziar de expectativas, e esperar o que vinha deles, porque tem uma coisa que é do corpo, da percepção, isso tudo é um treino, o corpo está atento, ao que acontecia. Ao mesmo tempo eu me permitia sentir medo, receio, e me permitia esperar o público até o momento de atuar. A ideia de esvaziar a expectativa era o que fazia funcionar a interação com o público naquela situação e tornava, na minha concepção, crível o momento da soltura da *Vítima*. Assim que eles conseguiam me desamarrar, eu precisava guiá-los para o final da experiência, então eu saía na frente deles, correndo, em direção à escada que nos levaria à porta da saída. Chegando lá eu abria a porta e fazia com que o grupo todo saísse. Quando eu percebia que todo o grupo já estava no *brete* entre a porta e o portão da rua, eu falava com eles, e essa fala era feita pela Daniela e não pela *Vítima*. “Vocês estão de parabéns! Vocês encontraram e libertaram a *Vítima*. Vocês cumpriram a missão!” Nesse momento a personagem do Diego pegava a *Vítima* e a puxava de volta para Casa. Nesse curto espaço de tempo, entre conduzir o público até a saída, como *Vítima*, falar com o público como Daniela e retornar à casa como *Vítima*, eu precisava recrutar rapidamente, e de modo convincente, a personagem, que conduz e a performer, que dá informações ao público e, encerra a experiência. Tudo acontece de forma muito rápida entre atuar, performar e, novamente atuar, que muitos dos espectadores nem notam o sequestro da *Vítima*, feito pelo *Cabeça de Estopa*.

Com Dominique, na edição *Cativeiro*, os desafios eram outros. Na cena inicial, que era mais próxima de um teatro convencional havia público sentado assistindo e havia a interação com os outros dois personagens, Ana e Igor, Aline e Nilton. Ao longo das ses-

sões fomos desenvolvendo uma cumplicidade muito interessante, conseguimos atingir um nível de interação e de jogo que foi nos deixando mais à vontade para criarmos a partir do roteiro pré-estabelecido. Além das tarefas que eu deveria cumprir e dos objetos que eu necessitava manejar – linha e agulha, faca, chaira, lanterna, molho de chaves, era necessário que a ação fosse crível para o público, uma situação de tortura, com uma cena que deveria durar quase que o mesmo tempo da outra cena que acontecia simultaneamente na outra ala da casa. Após o *crossover Dominique* deveria guiar o público, intimidá-lo, assustá-lo e fazer com que a missão fosse cumprida. As sessões eram tensas e desgastantes, porém revelavam-se como um desafiador exercício cênico de atuação, que envolvia a noção de tempo-ritmo e coreografia.

Na edição *Detetive* demorei para entender o funcionamento da personagem *Dona Branca*, como ela se movimentava dentro da trama, principalmente por essa edição ser a que mais se parece com o conceito de personagem de *game* chamado *player character* (personagem jogável), que é *startado* pelo jogador, no nosso caso, pelo espectador. Segundo as pesquisadoras em *design* de personagens para games narrativos:

A criação de um personagem vai muito além das especificações de sua aparência. O design de personagem envolve muitas variáveis, especialmente quando se trata da criação de narrativas, cujo ritmo e fascínio depende diretamente do vínculo afetivo que o público estabelece com as personagens. A questão é ainda mais complexa no caso do design de personagem para games, em que a interatividade afeta as relações entre jogador e as personagens. (STRECK. FRAGOSO, 2014, p.4)

Na edição *Detetive* a cena que acontecia entre *Dona Branca*, *Sra. Violet* e *Coronel Mostarda* foi sendo criada no contato com o público, nas observações de possibilidades improvisacionais que fomos descobrindo ao longo das sessões. Foi criada uma cumplicidade entre *Dona Branca* e *Sra. Violet*, que se dava por olhares, deslocamentos, cochichos, que roubavam a atenção do público e os confundia em relação à investigação que estavam realizando. No final da sessão, quando estávamos todos reunidos, suspeitos e investigadores, outras possibilidades de improvisação foram experimentadas.

Na edição *Muitos anos de morte*, o clima era outro, mais ritualístico, mais performático, mais livre, pelo menos na apresentação para o público, internamente seguíamos controlando o tempo, só que de maneira mais sutil. Nesse sentido compreendo que a sessão foi se configurando tal qual afirmava Grotowski no “que consiste em dirigir a atenção do espectador [...] trata-se de poder ter uma câmera invisível. Ela indica ao espectador – através da qualidade da ação [...] para onde deve olhar.” (BROOK, 2011, p.85). Essa edição tem componentes muito fortes do ritual, tais como uma realidade que transcende a realidade visível, ela propõe uma experiência em que o público tem a chance de montar a

sua história, primeiro com dados concretos do real, para depois descobrir que o real pode ser outra coisa, que vai além das aparências. O desafio maior com a personagem *Lilith* era, justamente, manter essa aura de ritual, prolongar o tempo, ou a ilusão do tempo e agir como se tivesse absoluto controle da situação, principalmente na cena final, com o público. Um dos maiores imprevistos que aconteceu durante uma sessão foi que a lustre que pende por sobre a cadeira de balanço de *Lilith* começou a piscar até, finalmente, apagar, justamente no momento em que eu precisava ler todos os textos para as soluções dos enigmas. Nessa hora, eu levantei e me dirigi a uma pessoa do público que portava uma lanterna, dessa forma consegui ler todos os textos. Outro desafio era induzir o público à solução do enigma final sem dar exatamente a resposta certa, mas, fazer com que eles conseguissem chegar ao resultado em conjunto, trabalhando em grupo.

Na edição *Muitos anos de morte* percebi a necessidade de estarmos conectados de uma forma diferente, já que eu ficava a maior parte do tempo sozinha, sem alguém da atuação e da produção junto a mim. Compreendi que a escuta e a observação deveriam ser os meus sentidos mais aguçados e procurei dar à personagem *Lilith* uma qualidade de espírito que anda, tudo vê e tudo sabe. É claro que funcionava como pesquisa para mim como atriz, mas muitas vezes precisei recorrer a alguém da equipe que também estava nas sombras para eu ter uma noção mais clara de onde o público estava naquele momento. Acabei assumindo no figurino um relógio, já que tínhamos marcas cronológicas exatas.

3.3 PROCESSOS COMPARTILHADOS DE CRIAÇÃO

Os artistas da Macarenando colocam a mão na massa, tudo é debatido, elaborado em conjunto, todos estão bem imbuídos do processo. Busquei nas entrevistas dar voz aos meus colegas. Na edição *Original, Juliana viveu a Empregada*, depois viveu a personagem *Manequim* e, por fim, viveu *O Porco*. É interessante como a gente se torna conhecedor do espaço de atuação. No camarim, ela tinha função de expulsar o público para o final da experiência. O Porco estava no ateliê e isso dava a possibilidade de ela atuar mais tempo com o público. Na última edição, ela não atuou e, sim, ficou na produção como volante, apoio, comunicação e gravação de áudio do público. Nessa nova configuração o Denis atuava como *Porco*. Contar a história do dia em que eu tive que mergulhar no cenário porque o público retornou do ateliê antes do tempo previsto. Juliana tinha que resolver o final da sessão, já estava cogitando, ela mesma, entrar no lavabo. Na edição *Cativeiro*, vivia a voz da personagem e guiava o público, mas o destino da personagem era

sempre fatal, não adiantava o público encontrá-la porque ela já estava morta. Na edição *Detetive*, ela vivia *D. Rosa*, filha de *Scarlet* e de *Coronel Mostarda*. Ela sentia-se muito espectadora, assistindo e observando os colegas na cena final, em que estavam todos juntos. A Cegueira é a mais divertida para ela, porque a gente conseguia sentir o susto das pessoas bem de perto. Relembra da última edição que fizemos laboratório Exorcismo, da criação da visualidade, das características das personagens. Todo o estudo e vivências são voltados à dança. Não tem a compreensão da questão psicológica da personagem. Para ela, importa saber das características, do local onde a personagem vai estar na casa. Ela entende os procedimentos de criação como dança. Faz alusão ao espetáculo *Abobrinhas Recheadas*, e ao fato das pessoas se referirem a nós como atores e não, bailarinos. Entende-se como personagem principalmente por causa da trama, do enredo, da história.

A capacidade de improvisar com a personagem é exigência da *Casa do Medo*, em relação a isso, Dani Boff comenta:

Foi o momento que surgiu o jargão do: para lá! Risos. Que é o seguinte, eles não podiam passar, eles tinham que tirar a vítima do banheiro e eles estavam querendo voltar para um lugar que eles já tinham ido e eu parei me sentindo muito poderosa, aqui, de trás de uma cortina, fiquei encarando eles. E eles: olha aqui ó, a velha, e eu pensava: teu cu! “Olha a velha!” E eu segurava a cortina, assim e eles me empurravam. E aí eles não podiam passar pra o lugar eu tava porque eles tinham que te tirar ou eles tinham que voltar em algum... não me lembro direito! E vi que eles iam voltar e aí eu corri lá pra um canto e eu comecei a dizer... fazia assim com os braços, jogava, fazia um raduque, shhhhh... e eles não entendiam. Risos. E eu pensava: o público não entendeu. Mas isso depende do público, talvez se fosse um público mais atento ao jogo super funcionaria. E eu pensei: gente, vou ter que falar. E aí, aquela coisa, né, do constrangimento, vou ter que falar. Eu fazia: ahhhhhh, ahhhhhh. Risos. E nada! Daí eu pensei: vou te que dizer, passa pra lá, caceta! E daí eu disse: para lá, para lá... E eles: tá, ela tá nos mandando pra lá! Obrigado! E eu pensando: odeio que vocês me agradeçam! Risos. Mas o momento que eu percebi, que eu tava muito percebendo: se eu fizer isso eles vão por ali, se eu fizer aquilo, eles vão por ali, muito pensando que eu tava fazendo uma receita de bolo, né? (Boff)

Boff comentou sobre outra situação, trazendo a ideia do vazio, de não reagir de uma forma pronta ou estática e, sim, de uma forma coerente com a personagem. A situação era outra devido as mudanças na edição *Original*. O público precisava encontrar a chave correta entre muitas que estavam em um quadro no camarim. Em uma das ses-

sões, eles pegaram uma chave errada, que não abriria a porta. Dani Boff percebeu o equívoco e confabulou com Arthur, que estava escondido atrás da cortina no camarim, os dois concordaram que alguma atitude deveria ser tomada para que o público percebesse que precisava voltar, já que o tempo da sessão estava acabando.

Eu tô com a chave, eles têm que pegar e eu comecei a rir deles, hahahahahaha, eles não sabem nem ler! Ai, eles não sabem que pegaram a chave errada, hahaha, e aí eu comecei a me divertir com aquilo e eles ficaram muito apavorados e eu, comecei: gente, olha que interessante! Eu usei a ideia do vazio sem pensar na ideia do vazio, né, e funcionou e, aí, pra mim, esse foi o momento que eu achei, ahm... a chave de como usar, né, essa atuação a meu favor. (Boff)

À medida, que vou percebendo qual é o treinamento para a personagem da *Casa do Medo*, como *performer* que vive uma personagem e tem que ter a capacidade de estar conectada com os *partners*, com a produção e tem que exercitar essa ideia do vazio como possibilidade de atuação, de estar atenta, preparada de forma psicofísica, porque convivemos todas as noites com a exaustão física. Subir e descer muitas escadas, correr atrás das pessoas, se revirar, se contorcer. Isso é uma coisa que exige bastante fisicamente da questão muscular. Então, eu vou percebendo nessa questão da atuação o que foi efetivo, o que funciona. De que forma vou emitir a voz do personagem, por exemplo.

A maioria das cenas na *Casa do Medo* acontecem na penumbra, de relance. É preciso recrutar forças para estar pouco tempo em cena com o público. Não há a possibilidade da pausa, mesmo quando não estamos em cena. Precisamos seguir vigilantes para qualquer necessidade de improvisação, seja ela de atuação ou cenotécnica. Muitas vezes, nós surpreendemos o público e, em outras, somos surpreendidos por ele. É muito tenso! É crucial conseguir manter a distância emocional, para não afetar a realidade. A repetição vai nos aproximando cada vez mais para ir resgatando as ações, sem ficarmos tão tensos. A medida é a tentativa de preservar a imersão. É necessário estar pronta para jogar, improvisar com o público que, às vezes, é *blasé* e em outras vezes demonstra muito interesse e muito medo.

É necessário criar condições para que o público acredite que ele é o herói, seja quem está atuando como personagem ou como produção. Como é que o artista se coloca no lugar no público durante a ação? Quem está no foco? Há um treinamento dos sentidos? Assombrações e sombras precisam estar funcionando em sintonia. A aproximação com o público faz com que eu também me assuste com ele. Como dosar essa energia? O

comportamento do grupo de cada sessão influencia nas atuações. As marcas são vivas. Pontos do roteiro se mexem, são vivos.

Na edição *Original*, por exemplo, tenho uma função de sombra, em que opero a luz para a cena da Aline (*Mulher de Branco*) no teatro, tenho essa incumbência técnica e tudo tem que funcionar, o público tem que enxergar a figura da Aline e, ao mesmo tempo, ela tem que desaparecer rapidamente. Existe uma interdependência na *Casa do Medo*, não é possível que façamos as tarefas de produção e as de atuação de forma apartada. Nós ensaiamos muito aquela coreografia, porque pretendemos que a cena funcione para a Aline e para o público.

Dentro da problematização da linguagem e do borramento entre atuação e técnica na *Casa do Medo* há questionamentos, aprofundamentos, movimento e ação. Bia Diamante, coreógrafa e cineasta, em depoimento sobre o fazer artístico me relatou que é preciso

Translucidizar o lúdico. Ir além, ir através do espelho e ver que o mundo continua lá todo dia devagarinho, todo dia nos chamando para brincar, para brincar de morto vivo.” Isso é, na verdade, a práxis, quando você coloca na tua vida e, se você é um artista a tua vida é recriar práxis do imaginário. É quando se inicia a construção de uma linguagem. Por isso que a palavra linguagem e a palavra conceito a gente tem que ter muita parcimônia com elas, entende? Senão a gente vai achar que tudo é igual, que tudo é bom. Não, não é. Por que que algumas pessoas mudaram o mundo? Por que mudaram? Porque criaram uma linguagem, criaram um conceito. (DIAMANTE).

Retornando à edição *Cativeiro*, exigiu mais atenção ao roteiro, no que dizia respeito ao trabalho vocal porque, pela primeira vez, propomos que, em momentos específicos, o público se tornasse mais observador do que participante da ação. Ou seja, o público era conduzido para se colocar como plateia e assistir a uma cena que o levaria ao próximo estágio da performance (para nós, performers) e do *game* (para eles, público). Dessa forma, o corpo inteiro deveria ser crível, a voz teria que estar no mesmo nível do suspense e do terror que os corpos buscavam alcançar. A atriz pesquisadora do Odin Theatre ressalta:

A precisão da minha voz decorre da concretude da intenção e do tipo de ações que cumpre, se saber a quem ou a que coisa se dirige e de onde, no espaço, encontram-se os interlocutores. Devo saber a quem ou a que coisa me dirijo: a um só espectador, a todo o público, a mim mesma, a uma atriz que está a meu la-

do, à árvore do jardim fora do teatro, a uma amiga em outra parte do mundo, ao sol... A voz reage e se adapta. Cada espectador tem o direito de ouvir, e minha voz, amplificada, deve alcançar o espaço inteiro. Sou consciente de que uma plateia com uma, três ou trinta fileiras de espectadores exige adaptação das minhas ações vocais. (VARLEY, 2010, p. 74)

Considero importante salientar que a personagem *Dominique* entra em cena nesse momento, quando a sessão já tem em torno de vinte minutos. A cena com plateia compreende um momento de tensão cênica, a ação acontece entre *Dominique*, *Ana* e *Igor*. A minha fala dirige-se aos meus companheiros de cena, mas, ao mesmo tempo, temos que dar conta de revelar aos espectadores a senha que os fará avançar no jogo. Antes da cena, eu ficava no nosso QG, localizado na cozinha/sala de estar. E, entre todas as edições, na *Cativeiro*, em especial, eu experimentava aguardar a minha deixa em estado de personagem. Eu ficava junto à cortina que separava a cena de onde estávamos, Diego, Guilherme, eu e mais alguém da produção. Eu escutava as movimentações e as sonoridades dos cativeiros A e B.

Cena 1 - Acontecia em frente ao Cativeiro B. O público tinha iniciado a experiência no Cativeiro A, com a personagem vivida por Aline, logo após eles cumprirem o que precisavam no primeiro cativeiro para seguir no jogo, eles descem a escada. No andar de baixo, em frente ao Cativeiro B, há cadeiras onde o público é convidado a se sentar. Nesse momento, eles veem pela primeira vez as personagens, *Ana* (Aline) e *Igor* (Nilton). Logo após é a entrada de *Dominique* na cena, a sala está escura, há apenas a luz da lanterna do público. Eles, inicialmente não a veem, apenas escutam o barulho das chaves que ela carrega e dos seus passos. Para que a cena “funcione”, é necessário que exista a medida certa de terror, de suspense e de contracenação entre as três personagens, além da interação com o público. Em relação à caracterização de figurino e maquiagem, o encarregado é o Nilton, então, ele realiza uma pesquisa sobre cores, padronagens, material de maquiagem (sangue falso, cortes, cicatrizes, queimaduras). Nesse momento, aconteciam as duas cenas concomitantemente, cada uma com metade do público. É uma cena crucial para o jogo, já que existia um desejo de sincronidade entre os dois grupos, ou seja, as duas cenas deveriam ter o mesmo tempo para acabarem juntas. Como esse objetivo era praticamente impossível de ser alcançado, com o passar das sessões, acabamos instituindo uma senha – talha - que era dada pelo Guilherme, responsável pela harmonia do *Cativeiro*. Nessa hora, o grupo que ainda não tivesse finalizado a cena, encerrava, para poder dar o comando da descoberta do enigma ao público. Sendo assim, aqui tínhamos que dar conta das “tarefas” da cena, do texto que já dava indícios do que o público teria que fazer a seguir, e saber que, talvez, teríamos que finalizar a cena para podermos sin-

cronizá-las. Os responsáveis por passar as informações ao público são Nilton e Dani Boff. *Dominique* fala com Igor, mas a informação também é para o público: “Agora tu não vais mais pegar aquela chave. Mamãe colocou atrás daquilo que você mais tem medo.”

Cena 2 – Todo o público se encontra na Sala de Dança, no andar de baixo. Dani Boff está com eles, *Dominique* faz a volta na Casa e entra pela porta de trás, ali ela comanda que todo o público suba as escadas que levam até o palco. Todos se escondem no porão, seguindo as ordens de Ana, que chegam pelo rádio, que já estava lá.

Cena 3 – Cena de intimidação do público, tem uma música tocando no teatro, Ana ordena que eles desliguem a música. *Dominique* atravessa o teatro e sai, fica aguardando na porta da frente. Um deles tem que sair debaixo do porão e desligar. Logo após eles realizarem essa operação, *Dominique* entra no teatro e liga novamente a música. Logo após vai para cima do palco e “pega” o público escondido no porão. Eles fogem e *Dominique* grita para o filho “Pega! Pega!”. O público passa pela cena do Nilton “morto” em frente ao banheiro e descobre que tem que voltar ao teatro para pegar a chave da saída. O que eles não esperam é encontrar Ana pendurada, com “as tripas de fora”. A chave está na bacia onde pinga o seu sangue e está parte de suas vísceras. Quando eles encontram a chave, *Dominique* abre a porta dos fundos do palco e o Filho sai debaixo do porão, encaminhando o público para o final da sessão, quando eles encontram a chave e podem sair da casa.

Na construção interna das personagens, é necessário que haja um entendimento geral. Existe a visualidade da *assombração*, que pode ser vista como um monstro, mas existe uma vida ali, na criação, na forma de ela agir e reagir na *Casa do Medo*. Existem as camadas, as nuances da criação, dentro da ideia de criação de personagens. Há também um histórico de preparação, que perpassa tanto a feitura da *Casa do Medo*, que vai desde os ensaios, dos nossos encontros periódicos, que eram cruciais, tanto quanto o meu histórico enquanto artista, das minhas vivências, de ter passado por experiências anteriores que me colocaram nesse exercício do jogo, no exercício da improvisação dentro da *Maca-renando*. Tem a ver com os nossos processos, com a nossa identidade de grupo, com o nosso trabalho juntos, com nossos encontros periódicos semanais. Tudo isso nos propicia uma conexão capaz de nos credenciar para entendermos o colega pela maneira de olhar ou de se movimentar. A nossa intimidade como grupo e como pessoas que convivem há tanto tempo, faz com que isso, de estar imerso naquela casa que é o lugar onde a gente faz, onde a gente ensaia, acabe sendo, de certa forma, uma extensão de quem fomos

dentro daquela casa: uma família artística, com objetivos e sonhos em comum. Então, assim, às vezes, pelo barulho da pisada a gente já conhece se a pessoa está bem ou não tá, sabe, porque estalou diferente a madeira. Era comum nos habituarmos aos sons da casa, de tal forma que quando algo soava diferente do comum, nós nos perguntávamos: o que aconteceu? E o estado de alerta era acionado para possíveis rearranjos. Sobre esse processo Denis afirma que:

É, pra mim, no início da CM era um pouco difícil, assim, eu diria, porque eu tava muito nos meus processos, nos meus trabalhos, eu tava muito, mesmo da própria Macarenando, eu tava muito acostumado com essa criação um pouco mais horizontalizada, digamos assim, e que a descoberta de onde que a gente queria chegar, ela se dava através do processo, através do ensaio, né, e nesse formato da CM a coisa acaba invertendo um pouco, a gente, mais ou menos, sabe onde quer chegar. Já tem que ter claro o que que é, tipo assim, é a figura, é o encapuzado, o filho. Eu não vou descobrir... eu tenho que descobrir COMO FAZER o filho. No início, então, pra mim, isso era meio difícil, assim, por ser apegado e gostar muito desses processos em que tu vai ensaiando, ensaiando, ensaiando e daí, no meio do processo tu descobre: ah... isso tem cara de filho, então, vou fazer o filho. Esse é o processo que eu acho que, nesse sentido é muito mais próximo daquilo que a gente tava falando dos canovaggios, do... porque é um personagem pré-estabelecido, é um Arlechino, é o Enamorado, dessas tipificações que tu tinhas falado antes. Então e até uma ideia mais tradicional, digamos assim, de teatro, pensando na referência teatral, de personagem. (Denis)

Denis nos fala sobre a personagem que se aproxima da *personagem estilizada*, o que me lembra a máscara total. Nós partimos de uma máscara, com um olhar mais contemporâneo da cena ser aberta, porém, de ter a interferência direta do público, então isso acaba nos afetando. Denis acredita que na *Casa do Medo* há três níveis que coexistem, e são eles:

Roteirização, encenação, quase um improviso total, muito estruturado, pensando na ideia mais tradicional de teatro, a gente tem lá uma cena ensaiada e esse meio do caminho, sabe? e esse nível intermediário que é... que tem um pouco de encenação, um pouco de pré-preparo com esse nível de improvisação, assim. Eu acho que eu entenderia isso nesses três níveis. (Denis)

Dentro de cada edição da *Casa do Medo* seria necessário classificar nesses três níveis também devem ser levadas em consideração essas micro definições. Por exemplo, dentro da *Cativeiro*, que era uma que tinha essas encenações mais pré-estabelecidas, com a cena montada. Mesmo nessa edição, tinha o momento de encenação mais formal, mais ensaiado, mas ainda tinha um momento de improvisação total e esse outro intermediário, que ao mesmo tempo tinha a cena, mas que nos exigia, estarmos abertos ao jogo transversal, que perpassa todas as preposições das cenas. O público, no escuro, com duas lanternas é muito mais desafiador para eles também, porque eles só enxergam onde as lanternas iluminam. Da nossa parte, como atores, precisamos de uma atuação mais dilatada, de uma percepção multifocal. E essa parte que está além da cena, propriamente dita, só pode ser desenvolvida em relação aos *espectadores atuantes*.

O pensamento sobre a experiência, com certo distanciamento, vai mudando porque esse é plástico e, também, vai se transformando. Analisar a cena efêmera, construída entre performers e *espectadores atuantes* assume outro enfoque sobre a criação na *Casa do Medo*. Acredito que o mais rico na experiência seja justamente essa atuação interativa. Porque a cena é híbrida, muito encharcada do que chamamos de *macarenando*, ou estar agindo em movimento, atentos e em conexão com o público. Penso que a minha experiência como atriz e bailarina, minhas vivências e trabalhos anteriores me instrumentalizaram para ser atuadora da *Casa do Medo*. Ela é encharcada da vivência, do que a gente fez, transformando experiências em um momento tão virtual, tenho a sensação de que esse virtual que a gente vive é muito ficcional, ele é a criação de outra ficção. Para um melhor entendimento dos procedimentos e funcionamentos na *Casa do Medo* conversei com Arthur que já exerceu funções de produção e de atuação. Comecei perguntando a ele sobre a nossa função conjunta na edição *Original*, quando é realizada a ligação.

Pra mim é muito bom, assim, porque eu tenho exatamente essa impressão do start, da luz verde. Claro, a gente sabe que já começou e a gente ali, de algum modo, cria uma relação de preparação, seja ela qual for, pra mim isso é muito forte porque a edição Original eu acho que, talvez, tenha sido a que a gente mais fez. Ou seja, a gente fez milhares de sessões e toda vez que tu falas: Alô! o meu corpo gela, eu sinto vértebra por vértebra, porque é esse start. Mesmo nas sessões que a gente começa mais animado e rindo de algo, tu falas: Alô! eu me concentro, eu acho que é medo também, quase como uma sensação de: agora tem alguém preso nessa casa. Agora o tempo fechou, agora começou.

Agora meu trabalho é sério. Mas nesse sentido do pavor, assim. A situação do pânico começou ali. Instaurou o pânico. Tem alguém preso, pedindo socorro e pra mim é muito forte esse momento, quando dá errado, quando dá certo, mesmo quando o público não ouve, pra mim é um puncto, assim.” (Arthur)

Em relação à sua participação como performer, perguntei ao Arthur sobre as maiores dificuldades enfrentadas por ele,

Foi bem difícil, no melhor sentido da palavra, tá? De trabalho mesmo. Porque na primeira edição eu não tinha tanto esse entendimento, dessa costura, da atuação com a produção. Eu tinha o entendimento bem de produção. Ponto! Bem separado, bem encaixotado. E daí eu fui atuar enquanto assombração na segunda edição que a gente fez, lá no (colégio) João Paulo. E daí lá eu comecei a entender bem e daí, claro, na prática essa aparição para o público. É mais nesse sentido de atuação, essa aparição para o público, esse relacionamento, assim, de um centímetro. Então, aquela foi uma edição, que inclusive em funções mais de produção eu não tinha tantas, nessa possível separação eu não tinha tantas funções. A produção naquela edição, ficou mais, se não me engano, com a Ju e com o Nilton. Daí eles organizavam mais chaves, essa porta fecha, tem que ter som aqui, tem que ter som lá, essas coisas, que na primeira edição eu cuidava mais e não contava tanto na segunda. Então, foi difícil, assim, dessa pesquisa porque foi uma descoberta, assim, as primeiras sessões dessa segunda edição, particularmente pra mim, foram um desastre porque daí, hoje olhando, eu me sentia meio filme de terror de Didi Mocó, assim, de querer aparecer e fazer: Bu! Meio esse lugar, mas depois fui entendendo esse lugar de atuação, de ser menos o monstro do armário, assim, que sai, que assusta, mas de corporificar o medo para o público.

Compartilho com o Arthur o sentimento de me sentir *impostora*, quando atuo no sentido de tentar assustar o público sem a motivação de uma personagem. Na edição que fizemos na escola, todos as figuras se pareciam e funcionavam quase como um coro. É possível fazer uma distinção, no meu caso, do que eu chamo *as bruxas do auditório*, quando Dani Dutra, Dani Boff e eu ficávamos sozinhas com o público e ali era o encaminhamento para o final da sessão.

Nesse sentido, a última edição que, infelizmente, não saiu, foi pra mim uma das pesquisas mais fortes em relação a ser ator cênico e o nosso conceito de assombra-

ção. Pra mim foi muito forte essa pesquisa, muito potente porque, em algum momento, beirei sentir medo de mim mesmo, de entender esse meu medo, trabalhar com o meu medo e entender isso para ser medo para o público, de sair do filme de terror sessão da tarde, de ir mais pra imersão, pra essa pesquisa de deixar o medo vir e usar isso, assim. Foram pesquisas que pra mim foram assustadoras. Pra mim tem um momento muito forte, um dia muito forte, que aquele eu fiquei assim: Bah! que foi um dos nossos últimos momentos de ensaio, que era já nas criações de cena e a gente estava criando a relação eu e tu. Eu lembro de estar no chão e tu me exorcizando e eu lembro, nitidamente, de acabar e me dar aquela sensação de: Meu Deus, o que rolou? Risos. Que tá muito na atuação do artista, né? Essa imersão, essa entrega, que no início era muito difícil pra mim porque para eu entrar no universo de medo talvez eu tivesse que lidar com os meus medos e eu não fazia isso no início da produção da Casa do Medo, na execução.” (Arthur)

A edição que Arthur faz referência é a *Exorcismo* que foi cancelada, em decorrência da Covid-19, mas tivemos um avançado estágio de criação. Essa nos proporcionou entrar no mais profundo da criação, mexeu muito com o imaginário, com a mitologia religiosa e dos filmes de terror. Aqui invertendo a ordem, normalmente mostrada nos filmes, há um possuído e uma exorcista. Perguntei ao Arthur se há semelhanças entre as personagens O Garoto Touro e o Possuído.

Sim, de certa forma, sim. Abrindo um parêntese para ver de forma linear, pra mim, dá pra entender direitinho o meu processo de pesquisa e de atuação enquanto assombração. A primeira foi no João Paulo, depois foi a Cativoiro, que pra mim era um pouco mais costurado, era bater na porta e depois correr, só fazia essa corrida, depois via uma questão do som, depois eu me escondia e dava um salto. Então, eu consegui pesquisar um pouquinho mais, mas ainda estava nesse universo da produção e daí Muitos anos de morte já foi uma pesquisa mais contundente, assim, mais forte pra mim, principalmente no fazer. A pesquisa dessa edição, pra mim, foi mais no fazer, durante as sessões, do que o antes, assim, o antes a gente teve uma demora, uma dificuldade de achar a minha figura, assim, visual, de figurino e se achou muito próximo da execução deles e daí eu fui conseguindo imergir um pouco mais, sair um pouquinho mais do raso na Muitos anos de morte e ir entendendo muito também pela narrativa, que pra mim o mais difícil era talvez ter medo de mim, que pra mim teve na pesquisa do Exorcismo porque a base da pesquisa de Muitos anos de morte o mote foi muito interessante que era pesquisar com aquele figurino, que era muito interessante, era um tecido, não sei bem... era uma capsula de tecido

que tinha um buraco para o pescoço e um buraco para as pernas, meus braços ficavam dentro e eu brincava com esse tecido que tinha muito elastano, assim, e com a narrativa de, num primeiro momento, assustar, parecer um demônio e no fechar da história eu ser uma criança que morreu comida pelos corvos. Então, ao mesmo tempo ser uma assombração, mas aqueles turning points de filmes, depois que tu descobres que a assombração na verdade era uma criança super mal tratada que morreu de frio, comida pelos corvos. Foi muito interessante. (Arthur)

Na edição *Exorcismo*, trabalhamos fisicamente a criação das figuras de forma mais aprofundada e há uma inversão do que geralmente é mostrado nas narrativas de terror, a vítima é masculina e o papel do exorcista é desempenhado por mim, uma freira em vez de um padre. Trabalhamos a cena de forma coreográfica, semelhante como já havíamos experimentado na edição *Cegueira*, com a diferença que na *Exorcismo* o público poderia assistir às cenas e na *Cegueira*, os espectadores poderiam apenas escutá-la, já que estavam vendados. Identifico nas duas edições a aproximação com uma cena “alucinatória” como pretendia Artaud,

É preciso levar à cena “a noção de uma vida apaixonada e convulsiva” (apud), é preciso ser místico, exaltar ou seduzir o espectador, destampar sua selvageria para que volte mais puro para a vida real, é preciso impingir-lhe uma representação cruel, quase fazê-lo gritar, não deixá-lo sair intacto. Utilizar a magia e a feitiçaria. (ASLAN, 1994, p. 256)

Artaud propõe o rito como oposição ao espetáculo, colocando todos, artistas e espectadores, do mesmo espaço de ação, que pode compreender diversos procedimentos tais como jogos, danças, dramatizações, provas de coragem, humilhações.

Proliferam as máscaras e personificações de monstros, figuras teriomórficas, seres celestes, andróginos, “loucos”, demônios e símbolos que reúnem as polaridades nascimento-morte, ventre-tumba, etc. Os códigos de expressão utilizados são os mais variados - ruídos, música, silêncios prolongados, dança [...] (QUILICI, 2004, p. 69).

Na edição *Muitos anos de morte*, a visualidade de cada personagem foi criada conjuntamente com performances individuais e com colaborações dos *partners*, tal como em relação a seu personagem e a sua caracterização, Arthur afirma que

No final, no andar da execução dessa temporada eu sentia diferença até de habilidade com o tecido, de aquele ser o meu tecido, a minha pele de fato. Aquele tecido não era mais um tecido terceiro, era um tecido primeiro, era eu. Eu lembro que nos momentos de pausa que a gente tinha, entre uma sessão e outra, nas primeiras sessões, querer tirar

aquele tecido e não saber direito como comer com ele, como ir ao banheiro com ele e no final da temporada ele era eu, assim. Então, isso foi muito interessante pra mim, a Muitos anos de morte. Esse paralelo com o Exorcismo, que daí aconteceu já na pesquisa, mas do figurino e a maquiagem já fazerem parte, de eu fazer uma maquiagem e já entender como é a minha boca, como a minha boca abre. Qual é a voz? Como é o som? que eu comecei a entender no fazer a Muitos anos de morte. Eu lembro que foi uma edição que o Di pediu, inclusive, pra gente pesquisar sons e quais são os sons que a gente emite e eu fui descobrindo como fazer junto com o tecido e com a máscara. Tudo isso foi vindo pra primeira pessoa no Muitos anos de morte. Fazendo um paralelo com o Exorcismo isso já aconteceu mais rápido na pesquisa, esse entendimento aconteceu mais de me apropriar, mais isso, de me apropriar desse medo, seja ele de um menino que foi morto pelos corvos ou de um menino que está possuído por um demônio, de me apropriar daquilo e ser aquilo. Vendo dessa forma linear parece que eu consigo enxergar agora essa pesquisa de atuação na Casa do Medo.” (Arthur)

Durante a entrevista, ficou evidente que o trabalho de criação de Arthur parte da fisicalidade. Como, por exemplo, na edição na Escola João Paulo, ele tinha essa questão mais performática dentro de uma ideia de *desempenho físico*. Ele estava agachado e tinha que pular alto. Tinha uma parte em que ele se camuflava no lixo seco, no chão, agachado e tinha que saltar alto para cima de uma mesa. Já nas edições *Detetive* e *O Exorcismo*, era um trabalho físico, muito mais no sentido de liberar o corpo para pesquisa, sem tanto controle. De certa forma, o corpo liberado, nesse sentido, libera a pesquisa. Sentir que o corpo se faz totalmente necessário para encontrar esse lugar de *assombração*. Qual é o corpo dessa assombração? Que corpo é o corpo de alguém possuído? Como é o corpo de um menino morto pelos corvos?

Eu lembro de uma sessão da Muitos anos de morte que eu quase saí de cena no meio. Estava no início, o público estava chegando e alguém apontou e falou olha, um corvo! Meu Deus, eu cheguei onde eu queria, e quase que eu saí. Eu tive vontade de perguntar: como que tu entendeste que era um corvo? Eu estava menos preocupado em fazer uma asa de corvo mas estava com o corpo pronto e liberado pra pesquisa, eu encontrei o corpo que eu queria pelo caminho da pesquisa. (Arthur)

Na *Casa do Medo* existem duas dimensões de vulnerabilidade, a física e a emocional. São muitas horas de atuação. Estamos em constante atuação, mesmo quando eu estava aguardando, ou me escondendo. A engrenagem funciona de uma forma que não há tempo para pegar o celular ou ir ao banheiro. A jornada de trabalho é extenuante. Estar

em atuação e ter que fazer a coisa funcionar e, também, estar aberto e saber lidar com o inusitado. Quando colocamos isso dentro de um final de semana de trabalho isso fragiliza, e o cansaço físico abala o emocional. É necessário a retomada do roteiro geral, da retomada do macro, porque têm *Casas do Medo* em que se a gente não fizer *reboot* a gente passa horas sem ver as outras pessoas. Muitas vezes, ao longo das sessões, vamos nos cansando com o passar das horas, vamos, literalmente, nos desmontando, a maquiagem vai saindo, o figurino vai se desarrumando, por isso é importante olhar para as outras pessoas e ver como elas estão. Por exemplo, na edição *Muitos anos de morte* eu não encontro ninguém, apenas no *reboot*, que é muito importante para essa retomada, tanto pra atuação quanto pra produção. Muitas vezes, o *reboot* tem menos de cinco minutos, mas já é o suficiente para todos nós nos reestabelecemos.

É muito interessante e, ao mesmo tempo, é muito difícil entender que, no nível performativo, estamos ali para causar medo. Para a maioria dos entrevistados, é mais fácil lidar com o público que se assusta e ri do que o público que se assusta e chora. Arthur relatou que, em uma sessão da *Cativeiro* em que ele passou mal, do lado de fora do *Cativeiro A*, quem estava do lado de dentro era a Aline e ele recorda da entrada de uma mãe e de um menino de uns 14 anos. Eles lá dentro do *cativeiro*, com pés amarrados, punhos amarrados, embaixo de um tecido e essa mãe começou a chorar e a criança começou a se engasgar e falava, com voz embargada: “mãe, eu vou te proteger, não te assusta!” Arthur tinha a chave da porta na mão e, em princípio, teria que aguardar a decisão dos participantes, se eles usariam a palavra de segurança *produção* ou permaneceriam no *cativeiro* até o final daquela etapa. Arthur enfrentou uma questão ética a partir da sua percepção e sensibilidade frente ao diálogo entre mãe e filho, que ele julgou ser uma situação limite. Aqui, compreende-se a ética, na perspectiva apontada por Jose Sanchez, pesquisador das poéticas cênicas contemporâneas:

um fazer que manifesta e condiciona a consideração que cada indivíduo tem dos outros indivíduos enquanto sujeitos de direito e de afetos, se trata de uma ética imanente, que não estabelece uma moral, mas se identifica com ela no tempo da vida individual e no tempo da vida social. (SANCHEZ, 2013, p. 02).¹⁰

Mãe e filho saíram do *cativeiro* e seguiram até o final da sessão. Logo após eles saírem do *cativeiro*, ele saiu correndo, encontrou o Diego e falou: “eu preciso respirar, eu preciso de cinco minutos.” Nesse caso, Arthur não estava no mesmo espaço de representação com o público, havia uma porta que separava os corpos, dessa forma, a noção

¹⁰ La ética es un hacer que manifiesta y condiciona la consideración que cada individuo tiene de los otros individuos en cuanto sujetos de derechos y de afectos; se trata de una ética imanente, que no fundamenta una moral, sino que se identifica con ella en el tiempo de la vida individual y en el tiempo de la vida social. (Tradução nossa.)

de ética recairia nos limites do suportável por cada um dos participantes da *Casa do Medo*. Arthur acredita que a edição *Cegueira* o ajudou a lidar melhor com a sensação de desconforto, principalmente, pelo fato de o ambiente estar iluminado e ele ter a possibilidade de enxergar o público. A ideia é estar ali justamente para causar medo no público, as pessoas estão com medo, mas tem luz, estamos vendo as pessoas.

Seguindo a ideia de conversar com quem trabalhou tanto na produção, quanto na atuação da *Casa do Medo*, registrei o depoimento de Juliana, a respeito da edição *Original* de na qual ela tinha que cuidar de uma arma cenográfica emprestada, que ela utilizava como a personagem *Empregada*. Bem no início, ela inexperiente, teve que lidar com um grupo de espectadores que acreditava que ela era a *Vítima* e que eles precisavam salvá-la do seu suicídio. Dois homens a pegaram e tentaram tirar a arma dela, enquanto uma mulher gritava: pega ela! Ela não queria dizer a nossa palavra de segurança: Alfa! Juliana lembra que algumas atitudes tomadas por um dos grupos acabaram se espalhando para os outros grupos da noite, em uma espécie de reação em cadeia. Por exemplo, um grupo desce a escada de trás do teatro em silêncio e os demais grupos da noite apresentam o mesmo comportamento. Na edição *Muitos anos de morte*, ela trabalhou como produção, ou sombra e para ela era importante conhecer a *assombração* e como ela agiria em determinada situação, dentro do roteiro de atuação. Segundo Juliana

Pra mim era muito importante os encontros que a gente tinha antes de começar as sessões, que era de ver todas as assombrações e suas histórias de vida ou de morte, no caso. Eu precisava olhar e ver: bom, são essas assombrações que estão comigo na casa. Existia a conexão com quem estava próximo, na parte de baixo da casa. Se eu caminhasse pelo corredor eu encontraria a Boff na cozinha, uma mulher com uma máscara e uma faca que cortava uma carne de fígado. Depois da porta tinha o Fred num cenário de aniversário macabro. E daí eu tinha essa conexão de saber o que estava acontecendo na casa. (Juliana)

Sobre a sua personagem Rosa da edição *Detetive*, Juliana declara que

Ela era bem fake, bem falsa. Ela era uma caricatura de uma personagem ruim. Ela não percebia nada que acontecia ao seu redor. Eu gostava, me divertia bastante. Era muito engraçado pra gente. Eu era muito espectadora também nessa. Eu gostava de ficar olhando, observando o resto do elenco da Macarenando em cena. Essa era uma das úni-

cas que a gente conseguia se reunir. Eu tenho essa dificuldade com a persona, de manter o estado cênico.

Juliana, assim como Arthur, também levantou a questão da criação das personagens para a edição *Exorcismo*

Na Macarenando a gente participa de tudo, ninguém entrega uma fantasia pra gente e diz agora tu és um palhaço! Tudo é muito discutido no plano das ideias mas também é mão na massa, a gente elabora junto. Quando chega a hora de realizarmos uma proposição física a gente já sabe muito sobre a personagem. Pra mim é interessante ressaltar isso porque eu venho especificamente da área da dança. Todo o meu estudo até hoje e as minhas vivências elas são voltadas à dança. Então quando eu falo da construção de personagens não vem uma construção complexa de psique porque eu não venho desse lugar. Eu nem sei falar muito sobre isso, para tu ver! Não é parte de mim passar pelo psicológico do personagem porque isso não faz parte da minha trajetória. Pra mim saber o local físico onde eu vou atuar, a roupa que eu vou usar, em que momento essa personagem vai aparecer, qual é a ação que eu preciso fazer com o público... isso tudo vem com a dramaturgia e com a direção e a compreensão dessa dramaturgia, quando a gente vai pra sala, de fato, pra deixar isso extravazar no corpo, isso são camadas que fazem diferença para a minha personagem. Quando tudo vai para o visual, vai para fora, isso pra mim é dança. (Juliana)

Considero interessante o pensamento e o procedimento artísticos de Juliana, porque eles apontam processos individuais que formam a coletividade da Macarenando e que se revelam nos modos de criação e de produção na *Casa do Medo*. É possível pensar que a criação na *Casa do Medo* é pautada pela investigação prática a partir da instauração da ideia da obra artística que está sendo gestada. Como já foi dito anteriormente, as aptidões artísticas de cada componente do grupo são preponderante e se afirmam como um saber que pode ser compartilhado por todos. A capacidade de imaginação é de extrema importância para a criação na *Casa do Medo* porque leva ao “processo de visualizações. Esse processo está organicamente ligado ao processo de comunicação [...] significa entregar ao parceiro minha relação ao assunto, o meu interesse. (KNEBEL, 2016, p. 151).

CAPÍTULO IV A ATUAÇÃO INTERATIVA E A HARMONIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência estética, em todos os casos, deve ser considerada como uma experiência liminar, como a experiência de estar no *entre deux*, como uma experiência de crise. É, sobretudo, quando a oposição entre *real* e *ficcional* desaparece que tem lugar a crise. O *real* e o *ficcional* servem como balizadores/reguladores de nosso comportamento e de nossas ações, sua desestabilização e seu desmoronamento é demarcado por um lado pela explosão de normas e regras que guiam nosso comportamento. Os espetáculos que deslocam o espectador entre todas as regras, normas, ordens fixas. Dessa forma, estabeleceram e afirmaram uma nova compreensão da experiência estética.

Victor Turner

4.1 A CENA ATRAVESSADA POR DIVERSOS TEMPOS

Grotowski define o teatro “como a única entre as artes que possui o privilégio da *ritualidade*. De resto, em sentido puramente laico: é um ato coletivo, o espectador tem a possibilidade de coparticipar, o espetáculo é uma espécie de ritual coletivo [...]” (Grotowski, 2007, p.41). Essa declaração amplia a complexidade dos estudos performativos e pode ser aplicada à *Casa do Medo*. Considera-se pertinente trazer esse pensamento, pois ele dá conta da dimensão coletiva que se concretiza entre *atuadores* e público em cada sessão da *Casa do Medo*. A linguagem do grupo se coloca em um híbrido entre dança e teatro e se organiza em torno de uma teatralidade performativa, aqui compreendida na concepção definida por Pavis, “a teatralidade é um termo polissêmico, que inclui a performatividade e depende da leitura do espectador para se construir.” (Apud Fernandes, Silvia p.6) Para Josette Féral a investigação sobre a teatralidade e a performatividade engendra uma outra concepção de cena teatral, em que a performatividade modifica a cena ao trazer à tona o real “fundamental, por vezes violento, que surge no cerne da representação e que interpela brutalmente o espectador.” (Féral, 2011, p. 10). A experiência cênica da *Casa do Medo* aproxima-se do “Teatro Ambiental”, termo cunhado por Schechner e descrito por Pavis como o “teatro que ultrapassa a separação entre vida e arte, usa o espaço comum a atores e espectadores [...] multiplica os focos de atenção, não privilegia o ator em detrimento do espaço, a palavra em detrimento do espetáculo.” Mais recentemente, o público tem sido incentivado a ocupar o mesmo espaço de encenação junto aos performers,

segundo o teatrólogo Marvin Carlson,

Isto pode ser acontecer com o público entrando num mundo mimético construído, os atores sendo trazidos para o mundo real dos espectadores, ou, mais comumente, alguma mescla dos dois, como no teatro imersivo popular da companhia britânica Punchdrunk no século XXI. Nas produções de Punchdrunk, como a adaptação de *Macbeth, Sleep No More* (2003), um espaço real não-teatral, como um armazém abandonado, é reaparelhado com bens reais para tornar-se um ambiente para o encontro de atores e espectadores. (CARLSON, 2016, p. 17)

Tal como a experiência de *Sleep no More*, a Casa Tony é transformada em *Casa do Medo*, oferecendo e convidando o público à experiência imersiva, na integração da realidade e da performatividade em uma perspectiva teatral. O termo imersão vem do latim *immersio.onis*, ato de imergir, mergulhar¹¹, em relação à encenação o espectador pode reagir e interagir em uma simulação ou em uma representação da realidade mediada pela fantasia. O nível de imersão depende do quanto a reprodução da realidade retratada é verossímil, ou do quanto esse se aproxima do observador e como é apresentado a ele o ambiente. Uma das possibilidades de causar a imersão está na construção da ilusão pela narrativa, como acontece na *Casa do Medo*. Os autores de *As regras do jogo* afirmam que a imersão ocorre como um subproduto do jogar: o jogador fica envolvido, entretanto, é devido à interação lúdica em si, em movimento de uma espécie de dupla consciência na qual o jogador está plenamente consciente da artificialidade da situação de jogo. (SALEN e ZIMMERMAN, 2004). Marie-Laurie Ryan, pesquisadora independente, analisa os limites da representação e da construção de sentido como ficção narrativa, simuladores de realidade virtual, instalações artísticas e jogos interativos com personagens. em sua obra *La narración como realidad virtual*, a autora desenvolve análise das modalidades de relato a partir de conceitos de imersão e interação. No que diz respeito ao teatro, Ryan afirma que “a história do teatro é marcada pela alternância de momentos em que se buscou a imersão e aqueles em que o ideal foi a interação” e mais recentemente, é possível identificar que na obra de Artaud

La actuación cumple su propósito inicial de lograr una reconciliación con el devenir a través de una comunión, casi una identificación transsubstancial de los espectadores con los actores. [...] En algunas producciones participativas – por ejemplo, The Domestic Resurrection Circus del Bread and Puppet Theatre, 1970 (Roose-Evans, Experimental Theatre, p. 123) – se invita al público a abandonar el escenario al final de la actuación para unir a los actores en un canto, pero esta auténtica comunión termina un ritual en el que los actores tienen el control total de la acción, como el sacerdote en una ceremonia religiosa antes de que el Espíritu Santo descienda sobre la congregación. La alternativa a la interactividad subsidiaria es entrenar a la audiencia para que participe en una acción disciplinada de modo que literalmente no haya espectadores y la obra se represente para el deleite de los propios participantes. En esta situación, como dijo Brenda Laurel, "la actuación es todo lo que hay" (Computers as Theatre, p. 17; cursiva en el original). Ya hemos visto que esta idea de que los actores se convierten en su propio público, concepto que invierte el de espectador que se convierte en actor, se cierne sobre la filoso-

¹¹ Segundo Dicio, Dicionário online de Português.

A doutora em Estudos Teatrais, atriz, diretora e dramaturga francesa Christine Farenc publicou um artigo, que faz parte de uma pesquisa prática e teórica conjunta, buscando desenvolver uma “filosofia prática para o uso do ator”. O texto intitula-se *Por uma filosofia prática para o uso do ator intermitente* e trata de vários aspectos do ofício do ator, em especial como este lida com a questão do tempo. A autora afirma que a “qualidade da relação do ator com o tempo tem um impacto na qualidade de sua presença no palco.” No aqui e agora. Farenc ainda ressalta que o ator é atravessado por diversos tempos: tempos de entrar e sair de cena, tempo de falar, tempo de escutar, tempo de se movimentar no espaço. Esses questionamentos, são válidos para qualquer experiência cênica, em especial na *Casa do Medo*, em que além de lidar com os meus tempos de atriz, lido, ainda, com o tempo do público. A autora defende que os conceitos práticos aliados a uma técnica e à corporalidade podem tornar a filosofia operacional. Uma das afirmações do texto que mais me chamaram à atenção em relação a minha pesquisa foi “o *prático* pode ser entendido como o meio de acesso à realidade.” Ou seja, a filosofia do jogo do ator não está apartada de uma condição existencial e social do ator. Em relação ao tempo da performance, a professora e pesquisadora em Artes Cênicas, Rita Gusmão afirma que

Ao encarar o tempo presente como categoria definidora de ação performática, a atitude reconstrutiva e aberta em relação à realização da obra é seu complemento. A produção de relações só se pode realizar de fato numa atitude de presentificar o tempo e a presença do outro. Estar com e promover a relação constante, assumir a presença e o tempo presente de cada espaço e da maioria possível dos espectadores com o roteiro da ação performática. (GUSMÃO, 2007, p. 144).

Ainda sobre a questão do tempo, o filósofo Gilles Deleuze faz um inventário sobre o tempo na obra *A Imagem Tempo*, sob diversos pontos de vista, um, em especial, eu acredito poder traçar um paralelo com a experiência que acontece na *Casa do Medo*. Deleuze (123). Segundo Deleuze, em Bergson a imagem-tempo se prolonga numa imagem-

¹² A atuação cumpre o seu propósito inicial de alcançar uma reconciliação com o devir por meio de uma comunhão, quase uma identificação transsubstancial dos espectadores com os atores. [...] Em algumas produções participativas – por exemplo, *The Domestic Resurrection Circus by the Bread and Puppet Theatre*, 1970 (Roose-Evans, *Experimental Theatre*, p. 123) – o público é convidado a sair do palco no final da apresentação para se juntar aos atores em uma canção, mas esta comunhão autêntica encerra um ritual em que os atores têm o controle total da ação, como o padre em uma cerimônia religiosa antes que o Espírito Santo desça sobre a congregação. A alternativa à interatividade subsidiária é treinar o público a participar de uma ação disciplinada, de modo que literalmente não haja espectadores, e a peça é encenada para o deleite dos próprios participantes. Nessa situação, como disse Brenda Laurel, “a performance é tudo o que existe” (*Computers as Theatre*, p. 17; *italico no original*). Já vimos que essa ideia de atores se tornando seu próprio público, conceito que inverte a do espectador se tornando ator, paira sobre a filosofia dramática de Brecht (Tradução nossa.).

linguagem e se organiza em círculos coexistentes, assim como Santo Agostinho defendia que há um presente do passado, um presente do presente e um presente do futuro.

O acontecimento não se confunde mais com o espaço que lhe serve de lugar, nem com o qual o atual presente que passa: “a hora do acontecimento termina antes que termine o acontecimento, o acontecimento começará em outra hora (...); todo o acontecimento está por assim dizer no tempo em que nada passa”, e é no tempo vazio que antecipamos a lembrança, desagregamos o que é atual e situamos a lembrança uma vez formada. (DELEUZE, 2012)

O método Bergsoniano consiste na recuperação da realidade em si mesma, ou seja, uma metafísica capaz de acompanhar as ondulações do real. Mas, também, não descartamos totalmente as regras de Deleuze, desde que não esqueçamos a coincidência ou a simpatia como condição para o conhecimento absoluto. A intuição como método é um retorno consciente e reflexivo à experiência do tempo vivido. Conduzindo-nos de volta à duração, por meio da intuição, somos capazes de desenvolver um conhecimento absoluto, um conhecimento da mobilidade do real. É o que nos permite reorientar nossa atenção da linha de ação, da atenção de uma ação prática (inteligência/razionalidade) para uma ação desinteressada (filosofia/especulação). Ou seja, é o movimento que nos permite desabituar a representação de uma linha pelo indivisível que constitui a ação.

4.2 A PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO E A HARMONIZAÇÃO DA CENA

Em uma perspectiva histórica, pode-se reconhecer no modo de agenciamento das relações cena e espectadores, que a edição Cativoiro guarda herança estética com experiências cênicas realizadas por Luca Ronconi no final da década de 1960 e início da década de 1970, nas versões de Orlando Furioso, com uma proposta cênica de simultaneidade em vários tablados móveis. Nessas condições, o público tinha certa liberdade de escolha para assistir as cenas, deslocando-se em cadeiras giratórias. Num segundo momento, o encenador opta por colocar o público de pé e os atores é que estão nas cadeiras, em deslocamento. Dessa forma, Ronconi oportunizava ao público experimentar a assistência mais tradicional, como se estivesse em um jogo em que não conhece as regras ou participar mais ativamente do jogo/encenação. Já no espetáculo XX (1971), Ronconi cria uma casa de dois andares no Théâtre de l’Odeon (ou em um Galpão em Zurique), com duas escadas que possibilitam o acesso do público ao andar superior. Quando o público chega, ele é dividido, aleatoriamente, em grupos. Cada grupo assiste a cenas diferentes, que vão se desenrolando até chegar a um desfecho final, comum a todos os espectadores que, finalmente, formam um grupo unitário.

De um ponto de vista contemporâneo, encontro semelhanças entre as criações da Casa Mal- Assombrada, de Lisboa, as experiências de terror desenvolvidas em Lisboa, as obras do Grupo Catalão La Fura dels Baus e Le Manoir de Paris com a *Casa do Medo*.

O *Projecto Casa Assombrada* é uma plataforma criada pelo Teatro Reflexo que surgiu, em 2015, em Portugal. Começa por ser o nome de uma experiência de terror imersivo e acaba por se tornar uma estrutura organizada de produção de experiências e espetáculos de terror. Em 2017, surge a segunda produção do Projecto Casa Assombrada, “O Internato”. Um espetáculo de teatro imersivo, totalmente diferente da primeira experiência. Ambas as produções estiveram, consecutivamente, esgotadas enquanto permaneceram em cartaz, tendo mais de 15 mil pessoas assistindo a estes projetos. O primeiro Projecto Casa Assombrada, esteve em cena um ano e meio.

O espetáculo, mais uma vez criado por Michel Simeão, introduz o teatro hiper-realista, em que é contada, ao público, uma narrativa que se encontra fragmentada por vários aposentos da casa. O enredo, no seu todo, desagua em um verdadeiro thriller de terror de cortar a respiração. O público poderá ser envolvido, de forma totalmente inovadora. Cabe aos espetadores ligarem os pontos das diferentes histórias, que não vão apenas testemunhar, vão viver. A história desenrola-se à frente do espectador. No Internato tudo é possível, mas quem quiser ser apenas mero observador também encontra ali o seu lugar. O público só vai até onde a sua audácia permitir; no entanto, o medo, esse, é sempre garantido. A estrutura da experiência prevê que o espectador possa se deslocar livremente pela casa, escolhendo aquilo que quer assistir, da mesma forma como acontece na edição *Muitos anos de morte*.

La Fura dels Baus, grupo catalão fundado em 1979, em Barcelona, conhecido por seu teatro urbano e uso de técnicas incomuns, destrói as fronteiras que separam plateia e ator. “La Fura dels Baus” em catalão significa vermes dos esgotos. A radicalização da não separação entre *performers* e público é uma das principais características do grupo. De 2000 a 2010, La Fura dels Baus apresentou-se como teatro de rua. Estes esforços se desenvolveram em direção a um conceito de teatro que combina um largo alcance de recursos de palco baseado na ideia clássica de um show completo. A principal contribuição de La Fura foi aproximar seus shows, encorajando o público a tomar uma parte ativa em áreas tradicionalmente reservadas para o público e adaptando seus ensaios para os elementos mais arquitetônicos encontrados nos espaços em que cada performance toma lugar. Esta mistura de técnicas e disciplinas cristalizou-se sob o termo “linguagem La Fu-

ra", um termo que também tem sido usado para definir o trabalho de outras companhias de teatro. Noun (1990), MTM (1994), Manes (1996), ØBS (2000), Matria 1-Tetralogiaetc. O conceito particular de shows desenvolvido por La Fura dels Baus é mostrado em suas performances de larga escala tais como "L'home del mil.leni", para celebrar o novo milênio em 2000, que teve um público de mais de 20.000 em Barcelona e A Divina Comédia apresentada em Florença com mais de 35.000 espectadores, La Navaja en el Ojo que abriu a Bienal de Valência, que atraiu um público de mais de 20,000 ou Naumaquia 1- Tetralogía Anfíbia- El Juego Eterno, que teve um público de mais de 15.000 espectadores no Fórum de les Cultures de Barcelona.

A Linguagem *furera* se distingue em quatro aspectos, segundo Fernando Villar, e o primeiro, talvez seja o que mais aproxima à *Casa do Medo* do La Fura: a total falta de barreiras ou separações entre atuantes e espectadores, obra e recepção, ação e fruição. O segundo, são espaços alternativos, que não são propriamente o edifício teatral, a *Casa do Medo* é realizada em uma casa antiga que guarda uma memória imaterial e artística da cidade de Porto Alegre. O terceiro, se reflete nas múltiplas funções desempenhadas por todos os integrantes do grupo, sejam estas de criação, de atuação ou de produção, pelo menos no início da trajetória do grupo La Fura. Passado o tempo, eles foram encontrando outras formas na divisão do trabalho. O quarto aspecto diz respeito à interdisciplinaridade artística, as obras abarcam teatro, dança, performance, artes visuais. Outro ponto a ser considerado é o uso do "corpo como máquina expressiva" (Villar, 194). Nesse ponto, o trabalho na *Casa do Medo* é pautado pelo trabalho corporal, já que a primeira linguagem do grupo é a dança. Isso fica claro na criação das figuras assustadoras, que instauram o terror por suas posturas corporais, pela capacidade de se mimetizar e de se metamorfosear, causando repulsa, estranhamento e terror no público. Muitas vezes o público se refere às figuras como inumanas, coisas, animais, espíritos. Nesse ponto, faço um paralelo ao que Villar denomina como "criações alegóricas", compostas por truques, como sangue falso, maquiagens de ferimentos e queimaduras e por elementos orgânicos, como carnes e outros. Uma declaração de um antigo participante do La Fura esclarece um pouco como era a criação de suas obras:

Em entrevista publicada com Salvador Francesch, o defensor teórico do grupo na década de 1980, Andrés Morte argumenta que o La Fura recebia bem a influência da *performance arte*, mas discordava dos trabalhos de vanguarda intelectualizados ao excesso, 'perigosamente chatos, e excessivamente contextualizados. (FRANSHEC, 1988, 20)

Na *Casa do Medo*, as obras são pensadas para se comunicarem com o público, sem intelectualismos, existem camadas de compreensão, como, por exemplo, na *Casa do*

Medo – Muitos anos de morte trabalhamos com uma ideia geral desenvolvida em um dos Cantos do Inferno, da Divina Comédia de Dante Alighieri, porém, não é necessário ter tido acesso prévio à obra para poder jogar e decifrar os enigmas. Algumas pessoas reconhecem as referências, mas isso não as coloca acima das outras que não conheciam previamente a obra. Os *fureros* se autointitulavam “executores de ações”, e não se viam como atores. Na *Macarenando*, que é formado por bailarinos e atores, na experiência da *Casa do Medo*, muitas vezes, recorro ao termo *performers* que me parece abarcar o que de fato realizamos na imersão cênica, já que vamos muito além de “executores de ações”. Contracemos diretamente com o público, em um misto de criação, improvisação e adaptação em tempo real, através do dispositivo criado por cada uma das personagens, que se atualiza com a presença do público e a contracenação.

Outra iniciativa que traz semelhanças com a *Casa do Medo* é *Le Manoir de Paris*, shows imersivos. Segundo o seu site, eles prometem um entretenimento que une reflexão e um cenário realista. Atualmente, as duas atrações imersivas com *scape game*, realizadas por atores são: *Procurados* (atração para 02 a 06 participantes) e *A cripta maldita* (atração para 03 a 08 participantes). A ideia é que o público consiga escapar em 60 minutos. As atrações são baseadas em lendas e sombras da Cidade Luz. Os segredos e histórias assombradas são contados por 20 atores.

As experiências acima têm em comum a radicalização da não separação entre atores e público, radicalizando os conceitos de participação dos espectadores. Para Margarida Gandara Rauen, existem três perguntas que devem ser feitas quando a obra prioriza a participação do público em tempo real.

- Por que e como se configura o controle do público?
- Quais são as relações de tipo e grau implicadas no controle?
- Como o controle é manejado, minimizado ou maximizado em um sistema cênico baseado na proposição e na espontaneidade?

Na *Casa do Medo*, a figura do harmonizador, uma espécie de diretor que também joga o jogo cênico em tempo real, é desempenhada de forma mais efetiva por Guilherme na edição *Cativeiro*. Em entrevista ele declarou:

Quando ela surgiu [na edição Cativeiro] a ideia principal é que a gente tinha dois grupos, na verdade a gente tinha quatro grupos separados na casa, que depois se juntavam dois a dois, formando dois grupos e depois um grupo único. E a gente tinha uma

questão, quando um grupo consegue cumprir a tarefa e vai esperar o outro, o que que acontece? E como fazer que esse tempo de espera seja diminuído pra que quatro grupos, fazendo coisas diferentes e formado por pessoas com experiências diferentes consigam chegar ao mais tempo próximas pra próxima etapa pra não ter esse tempo de espera. Era uma questão quase logística, né, da encenação, era o tempo, o fluxo das coisas acontecerem mais ou menos parecidos, independentemente dos grupos, então tinha que estar na mão dos atuadores, dos controladores do experimento. Então, ah, isso era bem complexo de fazer. A gente fez com marcas vocais ou sonoras pra um saber o que o outro já tinha chegado no tempo pra daí estartar o outro à finalização pra tudo ficar mais próximo, enfim, foram estratégias. Ah... e isso acabou se estendendo para outras CM essa função, essa ideia e que pra mim ela tem, basicamente, a de... o sentido de estabelecer o fluxo com que as informações são dadas ou reagidas pelo... pela engrenagem das sombras ou, até mesmo, pelos atuadores. Então, é uma questão temporal, né, como esse tempo vai se desenvolver pra que a experiência consiga atingir suas curvas, né? Por exemplo, eu tenho um momento que é o clímax e eu vejo que eles estão prestes a chegar, mas que se eles chegarem vai ter o clímax interrompido no meio porque não vai dar tempo, então vamos apressar essa parte aqui, que é menos relevante e vamos tentar transformar a condução. Então a harmonização está muito ligada à condução e aos mecanismos de condução. A harmonização apressa, ralenta, tenta imprimir ritmos e climas, atmosferas, de acordo com o que se prevê pro fluxo da experiência. (Guilherme)

Segundo Diego, a harmonização dá conta “da manutenção da imersão”, algo que ele confessa ter dificuldades de fazer, a partir da experiência de controlar as sessões da edição *Cegueira*. O termo se assemelha à harmonia e evolução dos desfiles das escolas de samba e foi adaptado para a *Casa do Medo* pelo Diego. Nas suas palavras a ideia é

Não deixar buraco, colocar todo mundo em cantando em uníssono, a pulsação, o ritmo da coisa ele tem que se manter. Então eu acho que essa coisa do... da, da, da... eu acho que o carnaval traz, assim, indícios do... de... do que é essa ideia de harmonia (Diego)

Ainda sobre o papel do harmonizador, Guilherme afirma que a função exige uma visão geral do jogo,

Vai dar tempo de chegar? Então como que a gente vai fazer isso realmente dar tempo. Tem que apressar um pouco? Tem que ralentar? Entraram em 20 min e a experi-

ência tá pronta porque eles são super ligados nos enigmas. Não! A gente vai ter que daí encontrar uma dificuldade adaptativa, que é um conceito de vídeo game, quando o jogador é muito bom o próprio videogame já percebe e aumenta a dificuldade pra manter o desafio. Então tem esse lugar da dificuldade adaptativa na harmonização, inclusive pra facilitar quando tu vêes que o público ali não conseguiu formar uma equipe que tá dialogando bem entre si pra conseguir chegar às soluções ou porque tá confuso, com pensamentos ligados à outra lógica, que não é o que a gente tá aplicando. Então todas essas coisas a gente tenta ah... exatamente harmonizar o ideal que a gente concebeu pra aquele real que tá se apresentando ali e como deixar o mais próximo possível um do outro, sem violentar nem um dos dois lados, né, tipo, eles não tão acertando nada então vamos dar a experiência pra eles e abrir todas as portas. Não! Ah... eles estão sendo muito rápidos, então vamos inventar um enigma insolúvel pra que eles fiquem presos eternamente até o nosso bel prazer. Não! Tem uma honestidade nessa harmonização, mas é sempre de tender pro mais próximo do que a gente idealizou na concepção da estrutura. (Guilherme)

Em todas as edições, há um sistema de controle da participação do público. Na edição *Cegueira*, o controle é feito diretamente e corporalmente por todos os integrantes do grupo, já que o público está vendado. Na edição *Original*, o controle se dá pela ligação telefônica da vítima e das mensagens enviadas para o celular que está em poder do público. Na edição *Cativeiro*, o controle é feito, pelo harmonizador, pelas personagens e pela comunicação feita por rádio com o público. Na edição *Detetive*, o controle é feito pelas personagens. A produção que atua nos bastidores é imprescindível para que a engrenagem toda funcione, principalmente porque, normalmente, realizamos oito sessões por noite e precisamos que a cena e o jogo aconteçam dentro desse prazo. O controle da cena é relativo, em uma sessão da edição *Original*, o grupo leu um dos enigmas que dizia 1/3 ateliê e eles entenderam que deveriam se dividir em três grupos. Eu estava na Sala de Dança, aguardando que eles avançassem no trajeto, para ser presa, como Vítima, no lavabo. Para surpresa de todos, uma parte do grupo resolveu retornar à sala de dança. Eu tive que me esconder como foi possível. Nesse momento, toda a produção ficou em suspenso, já que ninguém sabia onde eu estava e o como finalizaríamos a sessão. Assim que o grupo desertor retornou ao ateliê, eu corri para chamar a pessoa da produção que deveria me prender. Ela não respondia e o público já estava se direcionando ao lavabo. Foram momentos de pura tensão. Em segundos, a “carcereira” apareceu, me prendeu e o desfecho da sessão foi se encaminhando. Assim que a *Vitima* foi libertada, eu segui o ro-

teiro, fazendo com que o grupo me seguisse até à porta da saída. No caminho, percebi que todas as personagens estavam na escada da saída. No final, percebo que inclusive o Diego, que deveria estar na porta ao lado, estava na escada também. Por alguns segundos, eu não sabia exatamente o que fazer. Ele veio na minha direção e me raptou novamente para o interior da casa, que é o que deveria ter acontecido. Essa é apenas uma das inúmeras situações desafiadoras que já tivemos que enfrentar na *Casa do Medo*.

Na edição *Muitos anos de morte*, o controle é velado, mas não menos importante. O público tem autonomia para transitar pela casa livremente, sem controles, sem ligações, sem mensagens na maior parte do tempo. Chegando em determinada parte da experiência, caso eles ainda não tenham se relacionado com parte das personagens, é necessária uma breve intervenção da personagem *Lilith*, avisando-os de que o tempo está correndo. É no final da experiência, no entanto, que o controle pode ser observado de diversos ângulos. Alguns comandos são dados pela personagem *Lilith* e cada pessoa do público entende e executa esses comandos ao seu modo. É possível perceber isso nas suas posturas e reações corporais. Quando *Lilith* lê a história de cada uma das personagens, é possível que o público entenda os motivos dos crimes que, à primeira vista, estão sem explicação. Antes da solução do enigma final, *Lilith* lê o Canto XVI do Inferno, da *Divina Comédia* e daí eles devem trabalhar em grupo para desvendarem o enigma para poderem cumprir a missão e saírem da casa.

Rauen comenta ainda que a arte não reflete muito sobre o conceito do controle nas criações, mas a psicologia, a filosofia e o direito se ocupam dessa questão. Alguns poucos estudos apontam pelo menos três hipóteses sobre os comportamentos coletivos:

- O instinto e não somente o intelecto motivam o público.
- As ações e atitudes estarão relacionadas ao ambiente.
- O público, como coletivo, tende a reproduzir ou imitar comportamentos da maioria.

A própria autora conclui que essa é uma tarefa de análise hercúlea e necessitaria um estudo amplo e contínuo. Ela também reforça a ideia de que cada situação cênica é única e é importante que todas as variáveis sejam avaliadas. Na *Casa do Medo* o público tem uma prévia do que o espera, o que ele pode e não pode fazer, a senha para que ele desista do jogo e, mesmo assim, muitas pessoas desistem de viver a experiência já na entrada.

4.3 A presença relacional

A relação entre performers e público pode acontecer de diversas formas. Peter Brook questiona “o que queremos dizer quando falamos em ‘participação do público?’ Nos anos sessenta, sonhávamos com uma plateia participante. (BROOK, 2005, p.45). O acordo entre performers e plateia pode gerar um tipo de participação que é um acordo de acreditar no que está sendo proposto em cena, como mudanças no tempo e no espaço, objetos imaginários que são nomeados pelo performer, mas não são materializados. A imaginação, nesse caso, é o fio condutor que vai colocar tanto público quanto performers em um lugar imaginário e ao mesmo tempo real. Outros artistas, tais como cita José A. Sánchez, aceitaram o caráter relacional da realidade, Augusto Boal, Lygia Clark e Living Theatre. Esses artistas e grupos radicalizaram a ideia de participação do público. A corporalidade e a estrutura das ações ficam em primeiro plano, segundo as ideias desenvolvidas por Pierre Bourdieu.

Destaco o Living Theatre como um exemplo da radicalização das experimentações, tanto dos performers, em laboratórios e em cena, quanto às suas propostas que convocavam o público a participar de seus espetáculos performáticos. Em um de seus espetáculos, o grupo criou um espetáculo a partir do texto *A conexão* (1959), de Jack Gelber. A situação do texto era um grupo de pessoas em um apartamento que esperava a entrega da droga que eles iriam consumir. Na obra, ainda, havia um cineasta e um operador de câmera que estavam fazendo um suposto documentário sobre os usuários da droga. Segundo Sánchez,

Esta nueva relación del actor con el testigo de la actuación redefinía la ‘cuarta pared’ como una tensión constante entre la consciencia del límite la posibilidad siempre abierta de transgredirlo a costa de romper el juego. Y el objetivo de Judith Malina fue transferir esa misma tensión a la relación con el espectador.¹³ (SÁNCHEZ, 2007)

Na *Casa do Medo*, a ideia de interatividade pode ser compreendida como jogo e organização, a partir da compreensão de Nicolas Bourriaud “hoje o que estabelece a experiência artística é a copresença dos espectadores diante da obra, quer seja efetiva ou

¹³ Essa nova relação do ator com a testemunha da performance redefiniu a “quarta parede” como uma tensão constante entre a consciência do limite e a possibilidade sempre aberta de transgredilo ao custo de quebrar o jogo. E o objetivo de Judith Malina era transferir essa mesma tensão para a relação com o espectador. (Tradução nossa).

simbólica”. Outra peculiaridade, é que o público é “chamado” para viver a experiência no tempo do acontecimento.

A arte, tal como entende Bourriaud, “sempre foi relacional em diferentes graus, ou seja, fator da socialidade e fundadora do diálogo” (BOURRIAUD, 2009, p.07). A *Casa do Medo* articula esse diálogo em duas dimensões, de um lado, a representação associada à ficção previamente concebida e, de outro lado, uma dimensão imersiva, dentro da qual a criação deve promover no espectador uma experiência próxima da vida. O público sabe que vai participar de uma experiência em que será atuante e que depende de suas ações e decisões, para ir vencendo as fases do *game*, até concluir a missão, ou seja, conseguir sair da Casa. Em cada edição da *Casa do Medo*, os desafios e níveis de complexidade do jogo vão se modificando e exigem dos espectadores a capacidade de solucionar os enigmas e de lidar com o seu medo durante o percurso da sessão. Esse medo é intensificado, principalmente, pelas presenças dos performers e de suas figuras dramáticas, que são essenciais para o desenvolvimento do enredo previsto no roteiro. Para os performers há um duplo desafio, o de estar no presente da ficção, ou seja, o jogo cênico e coerente da personagem e o jogo real da interação imprevisível com o público. O performer é responsável pela condução da experiência, muitas vezes, ele é detentor de alguma informação que é vital para a continuidade do jogo ou, ainda, a sua ação define o que os espectadores devem fazer a seguir.

A obra entendida como acontecimento faz emergir novas questões acerca da presença do atuante, não sendo possível ser pensada, exclusivamente, enquanto modulações energéticas de um corpo em estado de representação, uma vez que o ator encontra-se no limiar da composição da personagem e a construção da trama em tempo real. Roubine afirma que a personagem deve estar em consonância com sua biografia, o contexto social em que ela está inserida, o espaço e o tempo (ROUBINE, 2002). Na *Casa do Medo*, a presença dos performers vivendo as personagens é definidora para que o acontecimento cênico se efetive. O performer tem que ser capaz de despertar no público o que ele busca na experiência, a sensação de medo, de terror, de horror, de angústia. E isso acontece no contato entre performers e espectadores, já que a cena é, constantemente, borrada e o espaço cênico é ampliado para todo o espaço físico, durante os cinquenta minutos de cada uma das oito sessões que são desenvolvidas por noite. A presença do performer deve sustentar a personagem e, ainda, dar conta de cumprir as tarefas previstas pelo roteiro, sempre atento às imprevisibilidades que podem surgir.

No caso de uma encenação teatral tradicional, os espaços reservados à cena e à

plateia são facilmente identificados por meio da disposição física ou pelo contrato estabelecido pelos atores com os espectadores, aspectos que “protegem” a atuação dos atores/performers ainda que todo acontecimento ao vivo guarde uma dimensão de vulnerabilidade aos participantes. No caso da *Casa do Medo*, inexistente distinção entre cena e plateia, os espaços real e ficcional estão sobrepostos. E é essa sobreposição que promove a imersão do espectador no mundo ficcional onde ele age. Na *Casa do Medo*, o espectador tem a possibilidade de vivenciar a liminaridade da experiência, tal como Ileana Diéguez Caballero a propõe

[...] la condición liminal que habita en una parte de estas actuales teatralidades, en las cuales se cruzan no sólo otras formas artísticas, sino también diferentes arquitectónicas escénicas, concepciones teatrales, miradas filosóficas, posicionamientos éticos y políticos, universos vitales, circunstancias sociales. No deseo referirme a la teatralidad como a un conjunto de especificidades territoriales que la deslindan de otras prácticas y disciplinas artísticas. En cualquier caso, quisiera planteármela por el devenir de las prácticas artísticas y humanas¹⁴. (DIEGUEZ, 2014, p.16)

Há um choque de limites, a desestabilização da percepção, ou seja, o real encontra-se em um estado de crise, assim como o performer. E sem os balizadores real e ficcional, que já não estão mais em oposição, eles estão sobrepostos e operando ao mesmo tempo durante toda a sessão da *Casa do Medo*. Dessa forma, o real é a criação da ficção para a experiência estética da Casa do Medo. E, juntos, cada um ao seu modo, performer e espectador estão exercitando o pensamento/criação que ambos possuem, portanto, há, em níveis diferentes um poder de interferência na realidade. O espectador, imerso no grupo, também participa da criação da ficção, mesmo que não reconheça as regras do jogo cênico que se desenvolve a partir dos acontecimentos estruturais do roteiro. Ele reconhece, porém, as regras do jogo, que envolvem o *scape game*.

Na *Casa do Medo Original*, a observância das regras do jogo é crucial para o desenrolar da sessão. Isso se dá, desde a porta de entrada, quando o público ouve a leitura das regras, onde consta o que é permitido fazer e, também o que não pode ser feito durante a sessão, até a importância que deve ser dada às mensagens que chegam no celular que está em seu poder. É preciso que eles escutem as informações que lhe são passadas pela chamada telefônica, realizada pela personagem *Vítima*, além das mensagens enviadas pela produção ao longo da sessão. Dessa forma, será possível que eles desvendem os enigmas e cheguem ao estágio do final da missão que deve ser encontrar a

¹⁴ A condição liminar que habita uma parte dessas teatralidades atuais, nas quais se cruzam não apenas outras formas artísticas, mas também diferentes arquiteturas cênicas, concepções teatrais, visões filosóficas, posições éticas e políticas, universos vitais, circunstâncias sociais. Não pretendo me referir à teatralidade como um conjunto de especificidades territoriais que a demarcam de outras práticas e disciplinas artísticas. Em qualquer caso, gostaria de considerá-lo para o futuro das práticas artísticas e humanas

Vítima e libertá-la para que o grupo jogador possa ser considerado vencedor. A atuação da *Vítima*, como alguém que está vivendo um risco iminente, precisa ser convincente, mantendo a fala em um tom arfante e urgente para instigar a empatia do público e motivá-lo a seguir as pistas e considerar a situação de aprisionamento que ela está vivendo e a urgência para que o público cumpra a missão.

4.4 ESTADO DE VULNERABILIDADE IMPOSTO AOS PERFORMERS E AO PÚBLICO

A reflexão aqui apresentada privilegia a análise da vulnerabilidade experimentada pelos *performers* na atuação interativa com o espectador, na vivência do entre da representação do personagem e o controle do desenvolvimento da trama diante da reação imprevisível dos parceiros cênicos. Sendo assim, há de ser levada em consideração que a matéria-prima do trabalho que desenvolvemos é presencial, pressupõe os corpos, pressupõe a relação convival.

Ao longo das edições fomos criando um ritual, que começou a se configurar na primeira experimentação do percurso da casa, totalmente no escuro, de forma individual. A respeito da preparação para entrar em cena, há o desligamento das luzes pelo menos 20 minutos antes da primeira sessão, levando em consideração que era necessário que nos acostumássemos com o escuro. A luz era apagada antes da primeira sessão da noite e só era religada novamente no final da oitava sessão, às três horas da madrugada. A capacidade de deslocamento no escuro é fundamental para a harmonização da experiência. No decorrer dos nossos processos na *Casa do Medo* a ideia de ritual foi se configurando, como uma forma de promover em todos, atores e espectadores a experiência imersiva.

O ritual é apenas uma das fontes do teatro e eu vejo, ao menos, duas outras origens para o teatro que são de uma enorme importância. Uma, os games, os jogos das crianças e a outra é o *storyteller*, o contador de histórias. Então, existe todo um aspecto da montagem, sobre um nível mais alto, mais complicado, que consiste em dirigir a atenção do espectador, neste momento o espectador deve olhar para cá, e em outro momento deve olhar pra lá. Para isso deve-se saber o que capta primeiro a atenção: é a sonoridade, o movimento, o quê? Então, com cada detalhe, trata-se de poder ter uma câmera invisível. Ele indica ao espectador - através da qualidade da ação - para onde ele deve olhar, o que deve escutar, para onde deve deslocar sua atenção. (BROOK, 2011, p. 84)

Como exemplo de ritual com os espectadores, cito a edição *Cegueira*, quando o público era colocado em roda, no ambiente do escritório da casa e escutava a fala de uma cientista, com a voz da atuadora Aline e ação corporal da atuadora Juliana. O ritual funci-

onava como um ataque à personagem *Cientista*, era jogada água nos espectadores e logo após eles eram organizados em fila para a última parte da experiência, onde eles eram posicionados no chão, logo após nós, os atadores, entrávamos no espaço e sapateávamos entre eles para depois deixá-los com um áudio em *off* e uma personagem que já estava na sala à espera deles. Essa personagem foi vivida primeiramente pelo Nilton, depois por mim e, por último, pelo Denis.

Aline, por exemplo, não se sente à vontade com o público que vai à *Casa do Medo* para *ganhar*, ou para *descontar* algo que elas sentem. Ou aqueles que vão para a experiência para afirmar que não tem medo. Considera que este seja o público mais desafiador. Como jogar com um narcisista na *Casa do Medo* já que, psicologicamente, eles nunca perdem. No *Cativeiro 1* ela foi obrigada a gritar Alfa! para que o jogo continuasse já que o público não partia para a próxima etapa.

Outra situação foi quando Aline bateu a cabeça, cortou o supercílio, foi à emergência, levou pontos e retornou para a próxima sessão, com seu próprio sangue. Ela conta que o público estava forçando a entrada de uma pessoa para baixo do porão e aquilo fez com que ela tentasse proteger essa pessoa, afastando o restante dos espectadores. Nessa ação ela realmente não viu a mesa, onde bateu a cabeça.

Nilton teve uma personagem que rastejava, amarrado, e jogava isso com o público. Em uma das investidas, ele calculou mal o seu lançamento e ficou tombado no chão. Concorda com Aline na questão de *comportamento de manada* nos grupos de públicos. Outras vezes em que ele se sentiu vulnerável foi quando o público vai indisposto ao jogo, com o desejo de desmascarar as personagens, de deslegitimar a encenação e o *scape game*.

Perguntei aos performers qual seria o maior medo deles em cena? Aline destacou que seu maior medo é o de não achar a personagem, de não conseguir torná-lo potente. Tem medo da frustração. Nilton concorda que o maior medo é ficar frustrado. Ele quer que as pessoas tenham medo, que fruam a experiência. Seja o susto, seja o suspense, ele quer que a microcena dele consiga cumprir o seu papel. Arthur afirmou que:

Eu acho que a vulnerabilidade, de certo modo, num certo ângulo, ela é potente. Se o público perceber que aquele ator está vulnerável eu acho potente, em certo ponto. Quando eu falo que eu me senti vulnerável é mais no sentido de me desestabilizar e não conseguir fazer, de não conseguir ver.. nem transformar isso de forma positiva, de sair de cena e não fazer a minha cena. Na edição Detetive o imprevisto era quase impossível no

sentido de, no geral, eu tinha um lugar para ficar e as perguntas para responder, se alguém perguntasse uma pergunta errada o próprio detetive que era o Gui ou o Di falava: esta não é a pergunta. Ou a gente dizia: não posso responder, ou seja, quase que não tinha espaço para imprevistos. Daí na Muitos anos de morte essa preparação para o imprevisto aconteceu junto com a pesquisa, pra mim, porque eu lembro de alguns imprevistos e lembro de resolvê-los no sentido de não me desestabilizar, mesmo estando vulnerável. Tá ligado a isso: imprevistos vão acontecer, ok! Isso está posto, preciso saber disso. Como que eu vou lidar com isso, assim. Então, assim, saber que assombração eu sou, como eu me movo, qual é a minha história, qual é minha idade? como é a minha pele? onde está o meu medo? qual é o espaço físico que eu tô inserido? que trilha está tocando? Então, é um conjunto de informações que me coloca naquele lugar, na hora do imprevisto eu já vou saber quem eu sou e o que eu faço e onde eu estou enquanto assombração pra resolver, assim. Então, eu lembro de uma sessão da Muitos anos que eles foram muito rápidos, eles acabaram tudo em meia hora e eu era a última assombração antes do encontro no palco e eu lembro de alguém passar, alguém que estava mais nos bastidores, da produção, acho que foi até o Di, ele falou: Arthur, segura o público. O público chegou e eu com aquela frase: segura o público. Todos eles entraram e tinham muitas cadeiras amontoadas onde eu ficava e daí eu fiz uma barreira de cadeiras e encurralei eles e fiquei com eles ali dentro, assim. E daí eu lembro que era escuro, eu usava uma máscara, mas de saber, eu tenho as cadeiras, eu vou dar dois passos pra esquerda, eu vou encontrar elas, são cadeiras amassadas então eu vou tirar e vou encurralar eles e vou segurar eles aqui. Nesse sentido de: bom, eu sabia onde eu estava e o que fazer naquele momento de imprevisto. Eu amo fazer a Casa do Medo. Fico muito realizado enquanto artista, fazendo a Casa do Medo. A gente tem uma equipe muito boa, eu gosto muito de me perceber em cena junto com outros artistas que eu admiro muito. Quero deixar registrado que eu gosto muito de fazer e que eu espero que o Exorcismo aconteça logo porque eu tô muito ansioso pra fazer as nossas cenas, aquela lá em cima eu adorava nas pesquisas. Estou ansioso para isso acontecer, para o (personagem) Decarabia voltar. (Arthur)

As especificidades da situação espetacular da *Casa do Medo*, notadamente sua dimensão de criação em tempo real, motivam a pensar a questão da presença do *performer* diretamente associada à sua vulnerabilidade, entendida no sentido amplo de uma existência. Segundo definição encontrada no Dicio - Dicionário Online, vulnerabilidade é um substantivo feminino que denota “Característica, particularidade ou estado que é vul-

nerável; qualidade que pode se encontrar vulnerável: a vulnerabilidade da segurança pública”. Na *Casa do Medo*, o performer está à mercê da imprevisibilidade da cena e da interação com os espectadores. O performer está em “estado de vulnerabilidade” contínua, o que atribui a ele uma presença marcada pela prontidão e atenção aguçadas, tendo em vista que o seu estado de atenção deve ser permanente, para possíveis improvisos e adaptações. Como trata-se de uma obra aberta, em que o público é atuante e não apenas espectador passivo, essa vulnerabilidade torna-se necessária para o jogo da cena.

[...] a vulnerabilidade é condição para que o outro deixe de ser simples objeto de projeção de imagens pré-estabelecidas e possa se tornar uma presença viva, com a qual construímos nossos territórios de existência e os contornos cambiantes de nossa subjetividade. (ROLNIK, 2016, p. 02).

Compreender a presença como um estado de vulnerabilidade aos atravessamentos do mundo, traz naturalmente o imenso desafio de como se preparar para essa vulnerabilidade. Como preparar o corpo-vulnerável, se no contexto da vida, buscamos continuamente novas armaduras para evitar esse estado? Principalmente agora, nesse momento histórico, em que enfrentamos uma pandemia que nos coloca reclusos e distanciados e temos que conviver com objetos de defesa, tais como máscara para proteção das vias aéreas e álcool em gel para a frequente higienização das mãos. Talvez, a resposta à questão seja insistir em ser artista que, comumente está exposto à vulnerabilidade social e econômica e que, atualmente, se vê obrigado a reinventar-se e expressar-se no meio digital, muitas vezes com recursos precários. A criação, o jogo com as novas realidades impostas são imprescindíveis para a sobrevivência das Artes Cênicas.

Na *Casa do Medo*, a presença do performer necessita ser pensada na relação desse corpo com os outros corpos e com o mundo que o envolve. A palavra vulnerável traz ordinariamente uma conotação de fragilidade, fala-se notadamente de pessoas em estado de vulnerabilidade. Ora, a arte desloca tudo, realidades, paradigmas e percepções da vida comum e, nesse sentido, a vulnerabilidade do atuante se mostra uma fragilidade fecunda. Trata-se, portanto, de pensar a presença não como um estado corporal energeticamente potencializado, mas como um estado sensível de vulnerabilidade ao mundo, um corpo que ressoa os atravessamentos do mundo. Essa compreensão nos remete ao entendimento da Ariane Mnouchkine, quando diz que, ao invés de se falar em presença, é necessário se falar de estar no presente. Isso significa religar a arte à vida. Trata-se de compreender que não é possível afetar o outro sem se deixar afetar por ele. “A narrativa está no palco na instantaneidade do momento, diante do espectador, em colaboração

com os outros atores, e o ator deve saber inscrever-se nessa instantaneidade e estar presente.” (FÉRAL, 2010, p.87).

Há diversas situações ao longo das edições da *Casa do Medo* em que os performers estiveram em situações de vulnerabilidade, seja por especificidades cênicas ou pelo próprio jogo com o público, quando há percepção real, ou seja, na união do visível e da percepção do objeto, quando a regra é convertida em arrebatamento. A edição da *Casa do Medo Cativoiro* foi, até o momento, a mais desafiadora, para mim, do ponto de vista da atuação. Além da performatividade já instaurada, desde a primeira *Casa do Medo*, nessa edição havia a cena teatral tradicional, com o público na assistência. A equipe de produção e de harmonização, que atua na cena e nos bastidores, é também quem dá suporte técnico aos atuantes para oferecer ao público a sensação de imersão na experiência. A edição *Cativoiro* foi realizada em janeiro de 2018, no auge do verão. E para que tudo acontecesse como foi idealizado pela direção era necessário que fizéssemos uma faxina de proporções enormes no espaço todo, mas, principalmente, no depósito embaixo do palco, para que o público pudesse ocupar aquele lugar e, também, no teto da sala do teatro para que ele ficasse o mais escuro possível. Foram necessárias muitas horas de limpeza, de organização e de ambientação para montar os quatro diferentes cativoiros, que proporcionariam ao público vivenciar a sensação de enclausuramento e de tortura física e psíquica. É importante ressaltar que a equipe, como um todo, chegou num limite de esgotamento físico e mental, porque nós também ficamos confinados na Casa Tony, trabalhando, organizando, montando e dando vida aos quatro cativoiros e aos outros cenários necessários para a realização da edição. O *Cativoiro 1* foi montado no espaço da Galeria, com panos esticados rentes ao chão, que obrigavam o público a andar rastejando, para descobrir o baú, que continha a chave que os tiraria da sala. O dificultador da ação do público era a personagem da Aline, uma das vítimas da casa. O *Cativoiro 2* foi montado no ateliê, em um cômodo pequeno e mal arejado, onde ficavam guardados os materiais de limpeza da Casa Tony. Ali, ficavam penduradas gazes molhadas, que pendiam do teto. A maior dificuldade apresentada nesse *Cativoiro* era o espaço exíguo, em que ficavam até quatro pessoas. Assim que o público conseguia sair dos cativoiros, o grupo do *Cativoiro 1* se juntava ao grupo do *Cativoiro 2* e ambos se dirigiam ao ateliê para assistirem à cena de tortura. Nessa cena, estavam as três personagens dessa ala, Dominique, Igor (Nilton) e Ana (Aline). Dominique entrava em cena apenas quando todo o público dos dois cativoiros já estava reunido no ateliê. Ao sinal do Guilherme, que coordenava a *harmonização* da casa, primeiramente, Dominique balançava o grande chaveiro que eu carregava no cinto, ligava a lanterna grande que, em seguida, seria o foco de luz da cena, e ia ao en-

contro do público e dos outros dois personagens. Nesse momento, havia um embate entre Dominique e Ana, uma espécie de jogo de pega-pega. Ana tenta escapar de Dominique, enquanto Igor mantém-se escondido. Como elemento cênico, eu carrego uma faca e a cena está pouco iluminada, então, dependendo de onde a Ana está, Dominique não consegue vê-la. Essa é uma cena que se desenrola em poucos minutos, porém, é decisiva para o desenvolvimento do jogo. Logo após, Dominique consegue fazer com que Ana a obedeça e permaneça em silêncio observando a ação que vai se desenrolar entre ela e Igor.

Em entrevista, Nilton relatou sobre as suas personagens nas Casas do Medo que:

Na edição Cativo a minha personagem, vamos lá, ele tinha um nome, que era Igor, e eu era uma vítima que havia sido presa, encarcerada, durante muitos anos, desde que eu era uma criança. Então eu cresci num ambiente de cárcere privado, sob péssimas condições e, enfim, cheguei a uma idade adulta com uma série de sequelas, de entendimento das coisas e da relação com essa pessoa que me prendia (personagem Dominique), de um medo terrível, então era... é uma personagem, pra mim, mais rica. Eu enxergo melhor o universo do Igor [...] (Nilton)

Nesse momento, descrito por Nilton, havia uma proposta de ruptura no jogo comumente realizado na *Casa do Medo* e convidávamos o público a assistir uma encenação em que eles eram espectadores e, de certa forma, também participantes, porque o que era mostrado na cena, poderia, hipoteticamente, acontecer a eles também. Dominique, em seu ateliê de pintura e de tortura, interrogava Igor e o ameaçava com uma faca, para que ele revelasse o paradeiro da chave, que o público deveria descobrir. Logo após, Dominique costurava a pele de Igor (a maquiagem feita com látex) ao mesmo tempo que cantava uma música infantil em francês. A complexidade da Cena se dava em dois níveis, o primeiro que era encenar e esperar que o público compreendesse o seu papel naquela situação, além de, durante o texto, deixar evidente onde o público deveria buscar a pista para a próxima fase do jogo. O cenário é essencial nesse momento, o ateliê de Dominique, as suas ações com as Vítimas e a expectativa dos participantes. Em cada edição, o público reagia de forma diferente, como por exemplo, alguns, não queriam se sentar nas cadeiras disponíveis, ou se levantam durante a cena. Todas essas reações exigiam mais atenção por parte dos atores e, muitas vezes a adaptação durante a cena, a partir da noção de adaptação e invenções de jogo em Stanislavski, dita de outro modo “são ferramentas de interpretação usadas pelo ator. Podem ser artimanhas e diferentes invenções que permitem ao ator aproximar-se da personagem ou enriquecer seu papel e suas

ações. (KNEBEL, 2016 p. 211). Cabe ressaltar que Dominique tinha em sua posse um bisturi, uma faca e uma agulha, elementos pontiagudos, mesmo sem fio, e que já geravam uma sensação de perigo na cena. É importante lembrar que a outra cena estava acontecendo na Sala de Dança, com o filho de Dominique, vivido por Denis e com a Ana, aqui vivida por Dani Boff. No outro lado da Casa estavam localizados os demais Cativeiro, o 3 e 4. O Filho, inicialmente, está no Cativeiro 3, cenografado no banheiro do chamado depósito, uma estrutura de madeira foi colocada em cima do banheiro para que Denis ficasse lá em cima, desde o início das sessões, sobre isso ele afirmou em entrevista que:

As coisas da Casa do Medo vinham muito da relação com o público, assim, de descobrir o que funcionava. Por exemplo, da figura do Cativeiro tinha uma coisa muito horrorosa, assim, pra mim, que era um período de vazio, assim, que eu ficava trancado com as pessoas, dentro de uma sala escura, então tinha todo um período antes, inclusive, que eu tinha que estar lá, empoleirado em cima do banheirinho, enquanto as pessoas ainda estavam lá na recepção, então eu já estava sozinho, sabe? então já tinha um cativeiro mesmo. Eu me colocava nessa situação de cativeiro, mesmo antes das pessoas serem colocadas no cativeiro, sabe? (Denis)

Enquanto em uma ala da *Casa do Medo* nos encontrávamos junto a Nilton, Aline e metade do público, na outra ala, estavam Denis, no *Cativeiro 3* e Thiago no *Cativeiro 4*. A dificuldade do *Cativeiro 4* para o público e para o Thiago, eram as luzes estroboscópicas que dificultavam a leitura dos números que estavam escritos nas paredes, configurando o código que o público precisava descobrir para sair daquele espaço e ir para a Sala de Dança acompanhar a cena desenvolvida por Denis e Boff. Em conversa informal sobre a *Casa do Medo*, Thiago me relatou que viveu uma situação em cena, no *Cativeiro 4* em que um policial estava com sua arma (ele não havia deixado na entrada). As cenas foram desenvolvidas separadamente, havia uma troca de lugares, especialmente falando, Dominique fazia quase que todo o circuito da Casa, até chegar à sala de Dança e “pegar” o público todo reunido. Ana (Boff) estava na sala e tinha a tarefa de atrapalhar o público para que ele encontrasse a pista e subisse a escada que os levaria até o teatro. Há, nesse momento, um pequeno embate entre Ana e Dominique, que repreende a vítima por ter, supostamente, deixado o público escapar. Após o encontro de Dominique com todo o público da sessão, há um desenrolar de acontecimentos que vai levar o público até o final, onde eles cumprirão, ou não, a missão de encontrar a saída da Casa. Em algumas sessões, o público enfrentava Dominique e não queria seguir o trajeto que os levaria à conti-

nuidade do game. Cabia à personagem ser incisiva e convencê-los a cumprir o roteiro. Após essa etapa, eles precisavam chegar ao teatro e entrar embaixo do palco, onde estaria o rádio comunicador. Uma pessoa do público deveria ficar responsável por ouvir as orientações do rádio, que eram dadas por Juliana, mas que para o público tratava-se da personagem Ana. Assim que eles cumprissem as orientações, ou seja, desligar o rádio - que era a deixa para Dominique entrar novamente no teatro e religar o rádio. Após a música se instaurar novamente, Dominique subia no palco, deitava-se no proscênio e os pegava de surpresa. Esse susto, normalmente fazia com que eles saíssem do porão e se dirigissem à porta de entrada do teatro. Algumas vezes, aconteciam outros desfechos como, por exemplo, quando eles enfrentavam Dominique e vinham para cima do palco. Na primeira vez que houve esse desfecho, lembro que gritei a palavra de segurança: Al-fa!, porém, percebi que essa minha escolha fazia com que o jogo perdesse a fluidez, então, na segunda vez em que o público tomou essa atitude, eu resolvi seguir o meu roteiro e retornei rapidamente às escadas ao fundo do teatro, avisando que eles tinham fugido. Esse momento era sempre exigente, mesmo quando a ação se desenvolvia conforme era esperado, já que eu deveria assustá-los e, logo em seguida, sair em disparada escada abaixo, gritando para o *Filho* (Denis) que eles tinham escapado. Em umas das sessões, eu torci o tornozelo, descendo a escada. Isso não impediu que eu finalizasse a sessão e as outras da noite que ainda estavam faltando. Depois desse incidente, fiz uma modificação no figurino de *Dominique*, troquei o sapato com um pequeno salto por um coturno, que me deu mais estabilidade para correr e descer e subir as escadas com mais segurança.

Sobre o sentimento de cativo descrito por Denis, podemos pensar na erupção do real, do sentimento de solidão e desamparo que os atores enfrentam tanto a sós, no momento prévio à cena, quanto frente aos espectadores. O estado de vulnerabilidade pode ser capaz de romper com o falso da representação e fazer emergir a verdade, tal qual pensava Stanislavski, “é preciso buscar a verdade no ambiente ao nosso redor, nas pessoas, no conjunto das condições e nos acasos do cenário, precisa-se muito das improvisações, de inesperadas mudanças *mise-en-scène*.” (VASSINA, LABAKI, 2015, p. 156. A partir de depoimentos colhidos, Aline relatou, em relação ao sentimento de cativo que o seu medo do escuro a acompanha desde a infância e saber que está sozinha e no escuro é algo que a apavora. Na edição *Original*, ela ficava longos períodos sozinha no teatro escuro e, em algumas versões da primeira edição, ela ficava no porão, embaixo do teatro. Nessas situações, Aline descreve o medo em relação ao sobrenatural. Seu maior pavor era enxergar uma criatura semelhante a sua figura, uma espécie de noiva

zumbi. Sua tarefa era ficar dentro do porão e fazer o público encontrar o enigma que o levaria do teatro para próxima etapa do game, na sala de dança. Muitas vezes, segundo ela, entrava e saía correndo rapidamente para recolocar a lanterna que iluminava a pista no porão, para a próxima sessão. Mais, recentemente, a edição Original passou por modificações e eu ficava com a Aline no teatro para fazer a contraregragem da luz. Eu era testemunha auditiva dos sustos que os espectadores tomavam com a *Mulher de Branco*, *Assombração*, *Alma Penada*, e tantos outros nomes que a personagem era denominada por eles. O momento da entrada de alguém do público no porão era sempre de tensão. A pessoa era escolhida previamente pela produção, no início da sessão e o seu nome era enviado para a Aline por mensagem de *WhatsApp*. Quando o público recebia a mensagem por *sms*, a *Mulher de Branco* prontamente designava o espectador que deveria adentrar o porão e ler a mensagem do enigma. Esse era o momento em que Aline precisava jogar com o público, improvisar e adaptar dentro da situação para guiá-los na continuidade do jogo. Na *Casa do Medo* há um investimento das relações do espectador com a cena, desde o início da experiência, por meio da exploração do espaço convival. Sobre esse tema, Dubatti afirma que:

Sostenemos que el punto de partida del teatro es la *institución ancestral del convivio*: la reunión, el encuentro [...] Conjunción de presencias e intercambio humano directo, sin intermediaciones ni delegaciones que possibilitem la ausencia de los cuerpos. [...] Exige la proximidad del encuentro de los cuerpos en una encrucijada geográfico-temporal, emisor y receptor frente a frente o “modalidad de acabado.”¹⁵(DUBATTI, 2003, p.17)

A última edição da *Casa do Medo* realizada antes das medidas de distanciamento social, devido à epidemia da Covid 19, chamava-se *Muitos anos de morte*. Dessa vez, o grupo optou por deixar o público livre para fazer o trajeto pela casa como ele desejasse. A ideia era que os espectadores passassem por todas as estações, onde estavam as figuras dramáticas e suas histórias. Cada uma dessas peças seria responsável pela montagem do quebra-cabeça final. Nessa edição, a minha personagem representava uma presença que pairava no espaço cênico, observando o público, porém sem guiá-los, em primeira instância, a não ser que fosse extremamente necessário para o fluxo do jogo. Na etapa final, quando o grupo de espectadores chegava ao topo da escada, eu os recebia, os fazia entrar no palco, então eu retirava o tapete, e os induzia a sentarem-se em círculo.

¹⁵ Afirmamos que o ponto de partida do teatro é a instituição ancestral do convívio: o encontro, o encontro [...] Conjuncão de presenças e trocas humanas diretas, sem intermediários ou delegações que possibilitem a ausência de corpos. [...] Requer a proximidade do encontro dos corpos em uma encruzilhada geográfico-temporal, emissor e receptor face a face ou “modalidade de acabamento”.

Após essa etapa, eu me sentava na cadeira de balanço posicionada embaixo do lustre, com uma luz difusa. Quando se instalava o silêncio entre eles, eu iniciava a leitura das verdadeiras histórias de cada uma das personagens das estações por onde eles haviam passado. No texto, continham informações que seriam necessárias para a descoberta do enigma final, o que tornaria possível a saída deles da casa. Nesse momento final, eu estava sozinha com eles, sem a companhia de outro membro da equipe. Eles estavam a postos para qualquer emergência, mas a sensação de fragilidade era grande, principalmente quando alguém decidia se aproximar de mim, ou, ainda, tentava pegar o livro que eu estava lendo. Em algumas sessões, pessoas do público estavam visivelmente alteradas, era possível sentir o cheiro de álcool. Esse enigma envolvia um cálculo de datas e, algumas vezes, a soma não fechava com o número do cadeado. Nessas situações, eu precisava de alguma forma induzi-los a chegar no resultado correto. É importante ressaltar que as sessões não podem ultrapassar cinquenta minutos, para que podiam estarmos prontos para a próxima. Nessa edição, especificamente, eu não tinha como controlar o tempo com relógio ou telefone celular porque o figurino não permitia que eu utilizasse tais acessórios.

De forma a reconhecer a experiência do espectador, coletei as impressões de Gabriela Padilha, espectadora assídua de diferentes edições da *Casa do Medo*, em um recorte da sua fala ela declara que:

Tu sentes que valeu a pena, sabe? Foi uma experiência que de alguma maneira te agregou, seja tu vivenciando aquilo, porque, enfim, há inúmeras teorias de sobre porque o ser humano gosta de terror ou gosta de levar susto ou gosta de alguma maneira, ser maltratado, sabe? E tem a ver com tu experienciar coisas que tu, talvez, no teu dia a dia não vai experienciar. Tu ter sensações, tu te provocar sensações que tu não, normalmente, teria elas e tu ter, de certa maneira, controle delas. Então, nesse sentido, completa e é 100% válido, em termos de experiência, tu realmente saís de lá pensando: Bah! Eu vivi – isso é interessante dizer – eu já levei vários amigos e eu nunca sabia muito bem como explicar o que é a Casa do Medo. É um espetáculo que tu interages e aí tem um enigma mas tem terror e aí é dentro de uma casa, mas não tem nenhum palco, tu vai andando, é assim. [...] tu sai meio que de alma lavada, sabe? Principalmente quando tu resolves o enigma. (PADILHA, Gabriela)

Assim como a Gabriela, outros espectadores da *Casa do Medo*, relatam verbalmente, ao saírem das sessões, ou por escrito nas redes sociais da Macarenando e da *Casa do Medo*, não terem experimentado, como público, tais sensações como o comparti-

lhamento da experiência, de uma maneira única. Penso que a edição *Cegueira* seja a que colocou o público, de forma geral, em maior grau de vulnerabilidade, em função da utilização de vendas nos olhos de todos os espectadores, logo após a recepção até a cena final, quando eles ouviam o comando de retiradas das vendas. Durante todo o percurso, o público é convocado a viver situações narrativas sensoriais e cinestésicas. Na conclusão da sessão, com os olhos desvendados, os espectadores se deparavam com luz estroboscópica e com um personagem ensanguentado e atordoado que estava na mesma sala que eles. Nesse momento, é necessário que eles encontrem a chave que vai abrir a porta, cumprindo-se, dessa forma, a missão. Essa edição da *Casa do Medo* requer muita atenção dos *performers*, já que a responsabilidade sobre a segurança dos espectadores está a cargo deles durante todo o percurso. Dentro disso, os desafios são de outra ordem, não cênicos. Cabe aos *performers* conduzir os espectadores em trajetos sob estruturas acima do solo que exigem equilíbrio corporal ou por lugares de onde eles serão jogados. Embora sempre haja, evidentemente, proteção, de forma a garantir a integridade física dos espectadores, o percurso exige cuidado extremo dos *performers*.

A edição *Cativeiro*, em muitos sentidos, é a que apresenta mais riscos tanto para o público quanto para os atuantes, e coloca todos os envolvidos em situação de suscetibilidade na cena. É, sem dúvidas, a edição mais complexa, em termos de produção e execução e a que mais exigiu cenicamente de toda a equipe. A proposta de iniciar a experiência com quatro grupos de espectadores, que depois se juntavam até formar um grande público no final foi desafiadora e exigiu que a harmonização, ou direção interna e atuantes estivessem em extrema sintonia para que a experiência acontecesse de forma efetiva para o público e para o elenco. O público estava suscetível desde o início da experiência quando são imobilizados com diferentes contenções, uma delas era colocada no pescoço, o que os impossibilitava de mexer a cabeça; ou nas mãos, uma espécie de algema; e ainda havia outra que era instalada nos tornozelos, dificultando ainda mais o deslocamento pela casa. Outro grande desafio, para a sustentação da ilusão cênica, estava ligado à capacidade de convencimento da caracterização das personagens, principalmente em relação à maquiagem, que simulava queimaduras, cicatrizes e mutilações. A proximidade do público com os *performers* exigia que a iluminação fosse mínima para manter um jogo de luz e sombras garantindo que as silhuetas fossem percebidas sem mostrar os detalhadamente os rostos das personagens. Quando alguém do público verbalizava: são atores, dá para ver a maquiagem! eram momentos críticos, porque em algumas edições esse tipo de comentário gerava risos aos demais espectadores, o que era bastante desafiador para quem estava atuando por se tratar de uma encenação de terror.

A edição *Detetive*, em contrapartida à *Cativeiro*, propõe a relação entre *performers* e público atuante de forma mais efetiva, aberta e evidente, já que o roteiro todo foi criado a partir de enigmas que devem ser desvendados a partir de perguntas realizadas diretamente às personagens. Em contrapartida, as personagens só responderiam às questões caso escutem a “pergunta correta” e que combine com a sua história dentro da mansão onde houve o assassinato. O mistério e o suspense nessa edição são maiores que o terror. No sentido temático, todos os envolvidos estão menos vulneráveis, em relação às outras edições. Do ponto de vista da linguagem, a *Detetive*, apresenta maiores riscos em relação à atuação teatral, principalmente porque o jogo se dá diretamente entre atores e público, a partir de perguntas que devem ser feitas pelos espectadores aos personagens que, por sua vez, só responderão à pergunta correta, do contrário apenas respondem: nada a declarar! Tendo em vista que a maior parte dos *performers* tem formação na dança e não no teatro, como já foi dito, essa interação pelo texto falado torna-se um desafio, como foi relatado pelos bailarinos em entrevistas para a pesquisa. A preparação realizada nos ensaios a partir das composições das personagens e dos jogos propostos garantiu certa segurança, de forma geral, aos *performers* para encararem o público na cena aberta.

Quando pensamos em filmes de horror, em trem fantasma e em *Casa do Medo*, pensamos na vulnerabilidade a qual é submetida o espectador/participante, fruto do desconhecimento e da falta de controle. O que aqui se propôs refletir foi sobre a fragilidade imposta aos *performers* que agenciam a experiência do espectador em um contexto de criação cênica em tempo real. Ao longo das diferentes edições, a *Casa do Medo* foi se modificando, produtores e *performers*, foram descobrindo novas formas de se relacionar com o público, enfrentando as questões de vulnerabilidade que tornam o jogo vivo; a imersão que nos exige concentração e capacidade de adaptação para desenvolvermos a cena e guiarmos o jogo. É possível que os novos caminhos para a *Casa do Medo* apontem para esse universo híbrido, com criação de narrativas interativas, que contemplem tanto o âmbito real quanto o ficcional, em um ambiente virtual. A *Casa do Medo* que envolve a atuação, a interação com o público e o *scape game*, entendida como arte relacional, vem “da observação do presente e de uma reflexão sobre o destino da atividade artística. Seu postulado básico é a esfera das relações humanas como lugar da obra de arte” (BOURRIAUD, 2009, p. 21).

O momento de crise sanitária que enfrentamos “revela a precariedade do fazer artístico em Porto Alegre”, como bem disse Diego Mac em entrevista sobre a *Casa do Medo*. Embora a *Casa do Medo* possa ser reconhecida, a priori, como uma criação mera-

mente lúdica, talvez, na perspectiva desse lugar de fragilidade ao outro, possamos encontrar uma dimensão político-existencial, que pode ser compreendida como arte relacional, que se produz no encontro. “Obviamente, lo relacional está intimamente ligado a lo performativo y al mismo tiempo comporta una dissolución de los límites ciente las artes del tiempo (la música, la danza, el teatro) y las artes del espacio (las artes plasticas)¹⁶.” (SÁNCHEZ, 2007, p.262).

O modelo operatório das edições da *Casa do Medo* complexifica as relações atadores e espectadores e se mostra como um campo amplo de possibilidades no âmbito da criação artística e da arte relacional. Em linhas gerais, a intensidade da presença dos atadores e dos espectadores sem barreiras geográficas, coloca todos em um equilíbrio delicado, ampliando, assim, as possibilidades interativas da cena.

4.5 CRIAÇÃO EM TEMPO REAL

Busquei outras pesquisas acadêmicas que também investigassem o tema *Criação em tempo real* ou que apresentassem caminhos já percorridos onde poderia, de alguma forma, seguir pistas. Destaco a pesquisa realizada por Gabriele Sofia da Università degli Studi di Roma, sobre ação e neurociência. Um questionamento de Sofia é crucial para o meu estudo: “No que a relação entre ator e espectador difere na relação cotidiana entre duas pessoas?” A partir da minha pesquisa de mestrado e, de forma empírica, eu responderia que o ator tem um treinamento psicofísico especializado para o estado de cena e, o público, em tese, não tem. A pergunta feita pela neurociência não é nova e já foi respondida anteriormente. Uma das hipóteses seria “cada vez que um ator executa ações em cena, ele deve responder a duas necessidades, a primeira é realizar a ação prevista e a segunda, consiste em manter, estimular ou surpreender os mecanismos de atenção do espectador no mesmo instante e com a mesma ação.” (SOFIA, 2012, p. 95). Por se tratar de um estudo que une as pesquisas sobre criação teatral e neurociência, que normalmente estudaria a ação no cotidiano, o estudo da ação é acompanhado pela *intenção dilatada*, segundo Sofia, ou seja, uma dupla dilatação da ação cotidiana intencional, e um outro processo de domínio do corpo-mente. Para ajudar a pensar essa questão trago uma contribuição da pesquisadora equatoriana Consuelo Maldonado Toral, que se debruça nos estudos de Sofia acerca da ambiguidade dos funcionamentos neurais de percepção. A

¹⁶ Obviamente, o relacional está intimamente ligado ao performativo e ao mesmo tempo envolve uma dissolução das fronteiras entre as artes do tempo (música, dança, teatro) e as artes do espaço (as artes plásticas) Tradução nossa

autora reflete sobre as possibilidades de mais de uma interpretação e da capacidade do cérebro de reagir às problematizações da materialidade da escritura em cenas e as relações entre corporificação e tempo. Dessa forma, penso que o atuante, preparado para a cena, frente a algo inesperado durante a performance seja capaz de buscar no seu repertório recursos capazes de solucionar as questões performativas. Para a autora, o enfoque em todos os elementos da criação da performance que englobam a velocidade, a duração, a repetição, a resposta cinestésica, o espaço relacional, o gesto, a arquitetura, a topografia (desenho do deslocamento) geram uma gama de possibilidades para a criação de uma “dramaturgia expandida” e o tempo entra nessa equação como o tempo “sentido”, ou na visão de Bergson, é nesse momento que estaríamos “dentro do tempo”. Para Toral, o acontecimento da performance abarca o tempo real, imaginário e simbólico.

Um dos conceitos que considero ser capaz de dar sustentação à preparação do performer para o encontro com o público atuante na *Casa do Medo* é a *perejivânie*, a partir do estudo realizado por Michele Almeida Zaltron

Perejivânie é ao mesmo tempo processo e resultado; ou melhor, é resultado em processo. Trata-se do resultado de um processo criativo que, por isso mesmo, não se fixa - permanece em movimento, em desenvolvimento cumulativo, pois deve se manter vivo, orgânico. A conquista da organicidade em cena é o seu objetivo principal. Para Stanislavski, o alcance da organicidade se dá pelo envolvimento psicofísico (integralidade física, mental e emocional) do ator na execução da ação. (ZALTRON, 2021, p. 160)

Inicialmente, eu compreendia que *perejivânie* poderia ser traduzido como experiência ou vivência, mas é muito mais do que isso, pois, traduz um sentimento de o que é sentido no momento em que se está vivendo aquela experiência. O que nos leva à noção de *perevoploschénie*

A *pereplhoschéne* é um salto, um sopro vivo ligado ao fluxo do processo de criação da *perejivânie*, que conduz o ator ao alcance de outras esferas, como o superconsciente. A metamorfose ocorrida nessa travessia significa, na linguagem de Stanislavski, que naquele momento o ator alcançou a capacidade de *perijvát* plenamente as ações de seu papel, ou seja, passou de ator - criador a ator-personagem. (Idem, p. 163)

A conquista da organicidade em cena e a capacidade do performer dá a ver ao espectador uma personagem com desafios do momento presente da cena, do tempo real da cena na *Casa do Medo*. Isso é mais perceptível na edição *Cativeiro*, com menor intensidade na edição *Detetive* também, mas, principalmente, na *Cativeiro*, que tinham cenas

simultâneas, que precisavam terminar ao mesmo tempo, então, ali tinha um desafio, que era tu conseguir dar conta da tarefa, da atuação e do tempo, e, também de fazer com que o público cumprisse a tarefa, porque tem um jogo de tarefas acontecendo ao mesmo tempo e que não são, necessariamente as mesmas tarefas, que nós, como atores, temos que cumprir. Para pensar a vulnerabilidade que se apresenta em tempo real, trago mais um trecho de entrevista com Denis, quando pergunto a ele, justamente, como foi fazer a cena inicial do *Cativeiro*, não a cena inicial dele, mas, a cena simultânea, lembrando que existia um relógio girando. Como controlar o clima da cena, como manter aquele estado em que estávamos para despertar algo no público, medo, pavor e ainda tínhamos a parceira em cena.

Malabarismo, né? Malabarismo, acrobacia, hehehe, porque eu acho que tem vários elementos aí, né, tem o clima que tu tens que instaurar, o controle sobre o público... porque, enfim, como não é claro pra eles essa noção de cena, de que agora tá sendo uma cena, tem que parar aqui pra ver. Às vezes acontecia isso: das pessoas (dizerem) nós temos que fazer tal coisa e saiam. E a gente não deixava eles saírem porque não pode, naquele momento, sair, então tem quase que essa figura do mediador, sei lá que nome tem... pra fazer e, ao mesmo tempo, esse outro olhar aí do fora, né, que vai me dar o comando de fazer, então tinha muitos... mais o olhar do teu parceiro, quer dizer, que a cena que tu realmente tem que fazer, então no mínimo tem quatro focos diferentes, assim, pra mim era o momento mais... crucial, assim, e, ainda, com uma máscara no escuro... Risos... que tu não enxerga os desgraçados e, daí, que tu tem que ficar assim, adivinhando pelo som, pela respiração se eles tã ali ou se eles foram embora, sabe? Risos. Então, e daí, tem isso, tem o jogo esse também com o teu figurino, com as tuas impossibilidades, né, que a gente [...] eu tinha a máscara que eu enxergava através de um furinho, assim... está ouvindo? (Denis)

Quando, na Macarenando, estamos encenando um trabalho em dança, por mais que haja interlocução com o público, um aparte ou a quebra da quarta parede, ainda assim estamos trabalhando com nossos pares. Na *Casa do Medo*, isso é quase nulo, quase o tempo inteiro estamos agindo com quem não é nosso par, mas que também está em cena. O nosso jogo principal é com quem não está em cena, no mesmo patamar, com as mesmas regras, que não têm claro os mesmos princípios, as mesmas noções. Então, é muito distinto, muitas vezes tínhamos que jogar diretamente, a ação se dava não entre o colega que sabe o roteiro, mas com o público que não sabe e ele tem que fazer o que o roteiro do espetáculo, da *performance* toda propõe. Nós assumimos quase que um cará-

ter pedagógico com o trabalho na *Casa do Medo*, no sentido de noções básicas de enenação, de atuação. Há pessoas que nunca tiveram contado com o teatro ou com outra forma de arte cênica antes de ir à *Casa do Medo*. Existe uma realidade, invisível, que engloba, transcende e anima a realidade visível. Todos os seres humanos fazem a experiência da realidade invisível, reconhecem que ela é mais real, portanto, não é mais possível dizer que a realidade exterior é real, ela é isso o que os hindus chamam “a ilusão.” A experiência está ali e aqueles que vêm podem vê-la ou não. A experiência dirige-se àquele que recebe, se ele a deseja.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estamos em um momento difícil da vida, do país, e nós estamos criando, fazendo coisas, levando, compartilhando, motivando as pessoas. Essa coisa que é vida, porque arte é vida, a arte está completamente ligada à existência, ao viver. Então, enquanto somos agentes artísticos, nós estamos em luta, desenvolvendo, fomentando a vida, mesmo sendo um período muito difícil. Talvez porque para mim seja difícil mesmo na sociedade, me parece um momento muito crucial agora.

Paulo Flores

Escrever de forma analítica, com embasamento teórico, ancorado em estudos já desenvolvidos que comungam com o tema de pesquisa é uma outra obra, que deve refletir o que foi pensado, criado e desenvolvido para ser um acontecimento, um encontro, um momento efêmero que se constrói junto ao público. Durante o processo de investigação utilizei fontes primárias de pesquisa tais como cadernos de anotações, diários de ensaios e roteiros de cena e, também, busquei fontes secundárias que compreenderam depoimentos da equipe *Macarenando* e de uma pessoa que faz parte do público assíduo da *Casa do Medo*. O texto foi construído juntamente com as vozes dos meus parceiros de criação, a partir de suas percepções e ações durante os procedimentos artísticos para chegar ao jogo cênico que se materializa na presença do público. Ao longo da escrita deparei-me com questões sobre manter e aprimorar o estado criador e como tornar essa criação viva frente à vulnerabilidade inerente à experiência imersiva e interativa.

O trabalho de criação na *Casa do Medo* envolve a compreensão de noções de improvisação e adaptação, no meu ponto de vista, utilizando releituras de modos de criação a partir da *Commedia dell'arte*, de Stanislavski e de Grotowski. O entendimento do contexto e a compreensão das circunstâncias, dadas por parte do performer, é uma exigência para a composição da ficção que é criada em tempo real com os espectadores atuantes. Proporciona ao espectador também se sentir protagonista do jogo que se desenvolve em duas dimensões: a temática e a de linguagem. A improvisação será dosada pela experiência pessoal do performer, mediada pela espontaneidade e disciplina e pelas suas associações pessoais que, conseqüentemente, levam às ações executadas em cena.

Segundo Ruffini (1995) para Stanislavski não havia regras fixas no trabalho de construção de personagens, ele defendia que cada um é senhor do seu processo, ou seja, ele se referia ao trabalho do ator sobre si mesmo e que cada um deve ser fiel à sua natureza, à sua condição humana. “Todo artista deve ser para si mesmo o seu próprio diretor.” (STANISLAVSKI, 1997, p. 201). A organicidade a qual ele se refere pode ser en-

tendida como necessária, ação justa, não há excessos, tudo está em seu devido lugar. O “se mágico” proporciona ascender a ficção análoga à realidade e é também importante para sentir-se e se criar o cenário da verdade e da fé cênica. Na *Casa do Medo*, a noção de *teatro ambiental*, onde a performance é tanto naturalista “onde o performer revela quem é” quanto teatralista, “na situação extrema da ação.” (SCHECHNER, 2010, p. 334)

Assim como propõe Ariane Mnouchkine na *Casa do Medo*, as personagens são criadas em um trabalho conjunto entre a imaginação e imagens que vem de dentro para fora, “a personagem é paixão e poesia, que se manifesta no momento que o jogo acontece”. (FÉRAL, 2010, p. 20). “A forma brutal de repetição no eterno retorno é a forma brutal do imediato, do universal e do singular reunidos, que destrona toda a lei geral. Há um além e um aquém da lei que se unem no eterno retorno, como a ironia e o humor negro de Zaratustra.” (DELEUZE. p. 27) A atuação interativa e harmonização da experiência, direção em tempo real - análise ativa em tempo real. O treino constante da imaginação criativa é primordial para a capacidade de improvisação e adaptação o que, conseqüentemente, prepara o ator para o jogo cênico. A experiência que é gerada a cada novo jogo é também propulsora do aperfeiçoamento artístico e humano o que vai proporcionar a acentuação da sensibilidade e da intuição.

Esa es la dimension ética del teatro como acontecimiento, no ha de reflejar de manera crítica una determinada realidad exterior a la escena, sino la de construir un acontecimiento físico y real que saca aluz los funcionamentos representacionales que sostienen los mecanismos de poder. (Teatro, memória y ficción. p. 71)¹⁷

Nas primeiras edições, havia uma preocupação da equipe, direção, performers e produção em guiar o jogo de forma mais efetiva, inicialmente com um roteiro rígido e uma grande lista de mensagens enviadas por mensagem telefônica, em seguida foi experimentada a comunicação via rádio, até a “liberdade de escolha do trajeto” que foi dada ao público. Ao longo das diferentes edições, a *Casa do Medo* foi se modificando, enfrentando os aspectos de interatividade que tornam o jogo vivo, a imersão que exige concentração e capacidade de adaptação para desenvolver a cena e guiar o jogo. Outro aspecto que mudou em relação ao controle do jogo foi a quase total supressão das palavras de seguranças, por parte da equipe, em situações que o performer acreditava estar em situação vulnerável no nível de impossibilitar o jogo. A capacidade de improvisação e de adaptação dos performers, frente às situações impostas pela cena interativa com os espectadores atuantes, foi se tornando mais apurada. É possível que os novos caminhos para a *Casa do Medo* apontem para a criação de narrativas interativas, que contemplem tanto o âmbito

¹⁷ Essa é a dimensão ética do teatro como evento, ele não precisa refletir criticamente uma determinada realidade fora da cena, mas construir um evento físico e real que traga à luz as funções representacionais que sustentam os mecanismos de poder. (Tradução nossa).

real quanto o ficcional, em um ambiente virtual. A *Casa do Medo*, que envolve a atuação, a interação com o público e o *scape game*, concretizada no sentido pleno da arte relacional, surge “da observação do presente e de uma reflexão sobre o futuro da prática artística. Seu postulado básico é a esfera das relações humanas como lugar da obra de arte” (BOURRIAUD, 2009, p. 21).

O momento de crise sanitária mundial “revela a precariedade do fazer artístico em Porto Alegre”, como bem disse Diego Mac, em entrevista. Embora a *Casa do Medo* possa ser reconhecida, *a priori*, como uma criação meramente lúdica, talvez, na perspectiva desse lugar de fragilidade ao outro, possa ser encontrada uma dimensão político-existencial que pode ser compreendida como arte relacional, que se produz no encontro. “Obviamente, lo relacional está intimamente ligado a lo performativo y al mismo tiempo comporta una dissolución de los límites entre las artes del tiempo (la música, la danza, el teatro) y las artes del espacio (las artes plasticas)¹⁸.” (SÁNCHEZ, 2007, p. 262).

Para mim, passar pela experiência de performar por oito horas seguidas na *Casa do Medo*, exige uma preparação física e mental muito maior que a empregada em outros trabalhos de criação artística que já realizei, principalmente pelo tempo e energia envolvidos na empreitada. É normal cansar muito mais por não saber dosar a energia, por buscar *estar presente* cem por cento a cada sessão, em todas as sessões, por três dias seguidos. Considero que na edição *Cativeiro* atingi o ápice do esgotamento psicofísico quando realizamos sessões durante três semanas. Viver a experiência da *Casa do Medo*, transforma, substancialmente, a postura em relação aos outros trabalhos artísticos. De outra parte, trata-se de um investimento no sentido de fazer a experiência ser viável financeiramente para, em um futuro próximo, sendo otimista frente ao cenário da arte e da cultura no Brasil, nós possamos ser mais bem remunerados, de forma a conseguirmos aumentar a proporção de valor financeiro recebido por hora trabalhada.

No final de 2019 tivemos um encontro em que o assunto principal recaiu sobre termos uma sede para o grupo, o que configurava, na época, um sonho coletivo da Macarelando. Chegamos à conclusão que para mantermos o aluguel do imóvel precisaríamos realizar a *Casa do Medo* duas vezes por mês. Precisávamos compreender se o nosso desejo era viável. A experiência na *Casa do Medo* é cansativa, mas, em questões artísticas, é extremamente interessante, até mesmo em relação à tensão que é criada em oito sessões por noite, quando atuamos na corda bamba, no trapézio sem rede de proteção. Descobrir e assumir esse lugar de vulnerabilidade, como artistas, e recrutar forças, mes-

¹⁸ Tradução: “Obviamente, o relacional está intimamente ligado ao performativo e, ao mesmo tempo, envolve uma dissolução das fronteiras entre as artes do tempo (música, dança, teatro) e as artes do espaço (as artes plásticas)”.(Tradução nossa.).

mo exaustos, para chegarmos na última sessão da noite faz parte do processo da *Casa do Medo*. Esse estado de exaustão física e mental é enfrentado pela equipe, como um todo, e denuncia os modos de criação e de subsistência de artistas independentes do sul do Brasil. A *Casa do Medo* se apresenta como a materialização de sonhos e de ideais artísticos, unindo arte e entretenimento, na esteira das paixões que nos constituem como artistas macarenísticos.

Estamos na borda do abismo e pretendemos pular! A pergunta mais sensata a fazer neste momento é: qual o sentido disso tudo? Memória, Duração, Elã Vital... onde isto tudo nos leva? Se tivermos coragem de pular, seremos capazes de encarar aquilo para o que viramos os olhos constantemente. O fundo das coisas não é o imóvel e o estático, pelo contrário, esta é a sua superfície mais rasa, recortada para a ação. O fundo das coisas é o movimento, a duração, a evolução criadora.

Bergson

Ao longo do texto, apresentei apontamentos sobre cenários liminares, sobre o real irrompendo na ficção, sobre a atuação presencial e interativa, e como esses elementos firmam pressupostos de uma teatralidade contemporânea. E quando acontece o contrário? Quando a ficção interfere na realidade, no tecido da vida? Assim como a ficção criada por José Saramago foi terreno para a criação da edição *Cegueira*, a pandemia do novo coronavírus e a ameaça da covid-19 atingiram a população mundial, impondo lockdowns, incertezas, óbitos e sequelas aos sobreviventes, e um medo real frente ao desconhecido da doença e seus desdobramentos. No dia 13 de março de 2020 tivemos o último ensaio presencial da Macarenando e um mundo de incertezas se apresentava não só para nós, bem como para toda a população mundial. No mês seguinte, no dia 18 de abril, passamos a realizar encontros virtuais, primeiro, para nos reconectarmos e traçarmos um plano de ação nessa nova configuração de trabalho. Nesse início do distanciamento social, em nossos primeiros encontros, concentramos nossos esforços em saber como cada um estava emocional, mental e fisicamente. Em seguida, passamos a traçar um planejamento de como seguiríamos trabalhando dentro na realidade possível, mantendo e fortalecendo a presença digital do grupo. Para onde vamos olhar? Que recorte faremos? Era necessária uma tomada de posição frente ao mundo e ao queríamos. No mês de junho, chegamos a um consenso de que a linguagem do vídeo comportava a produção e publicação de vídeos *Dance a Letra*. Foi um processo, de certa forma, natural, por ser algo em que já vínhamos investindo. Porém, na pandemia precisamos nos instrumentalizar para darmos conta de produzir um vídeo de forma solitária, cada um em seu espaço caseiro. Aprofundamos os estudos em iluminação e captação das imagens, tivemos também noções de edição de vídeos. Decidimos investir nas redes sociais e organizar o canal do *youtube* do grupo. No ano de 2020, pautamo-nos pela criação e divulgação sistemática dos vídeos *Dance a Letra*. Ao final do ano, criamos uma campanha para que o nosso público partici-

passa de uma coreografia de final de ano, com o título “Senta lá 2020”, em alusão ao *meme* da internet em relação à apresentadora Xuxa Meneghel, quando a apresentadora, em seu programa, aparentemente perde a paciência com uma criança do público e profere a frase “Senta lá, Cláudia!”

No início de 2021, começamos a pesquisar novamente em relação às narrativas interativas, que podem ser ficcionais ou não. Nessa categoria podem ser incluídos desde livros-jogos, jogos de RPG e *text adventure game*, até filmes interativos e *alternative reality games*. Pesquisamos o *Chore Works* que deve ser jogado na vida real e exige parceiros de aventura. Um exemplo desse *game* é *Na terra dos ninjas*. Nesse tipo de *game* organizacional, o objetivo é obter mais da vida real. Não há escape da realidade. É necessário que existam metas atraentes, obstáculos interessantes e um sistema de *feedbacks* despertando o desejo natural de dominar os desafios. Já o Jogo *Super Better* trata-se de um jogo organizacional, com missões, tais como 1) criar identidades; 2) recrutar aliados; 3) encontrar os vilões; 4) identificar o que trará vantagens; 5) criar uma lista de tarefas do seu super herói; 6) Compartilhar as conquistas nas redes sociais e manter-se sempre em contato com os seus aliados. Tais estratégias foram fomentadas para a possível retomada da *Casa do Medo*, de modo virtual, como um *game*, chegamos a experimentar jogos realizados de forma interativa e online entre os integrantes do grupo. Diego propôs uma dinâmica em que deveríamos montar um quebra-cabeças para solucionar um crime e a sua motivação. Esse projeto ficou em *stand by* e nós investimos nossos esforços na pesquisa gestual para vídeos criados, especialmente, para o edital Marcopolo, lei emergencial Aldir Blanc, em auxílio aos trabalhadores da arte e da cultura, como enfrentamento à pandemia.

Mesmo mantendo as medidas sanitárias recomendadas, tais como o distanciamento social, o uso de máscara e a higienização das mãos com álcool ou sabão, vivi a situação de contrair o coronavírus, em uma versão dita moderada, pelo fato de não ter necessitado de internação hospitalar. Permaneci em isolamento doméstico, por duas semanas, recebendo alimentação em casa e monitorando febre e outros sinais vitais. As pessoas que não passaram pela experiência especulam e supõem que a pior parte, que não deixa de ser assustadora, é o período da infecção, porém o que vem depois e, que varia de pessoa para pessoa, ainda é um mistério. Dentre os sintomas passageiros, tive perda do olfato e perda do paladar, o que, aos poucos, fui recuperando. Outros sintomas tais como confusão mental, esquecimentos, dificuldade de concentração e névoa na visão ainda permanecem, o que dificultou bastante a finalização da escrita, principalmente, quando enfrentei o quadro de crise bipolar, diagnosticada no início do mês de agosto. Os sinto-

mas da crise começaram a se delinear no final do mês de julho, quando a insônia passou a me fazer companhia de tal modo que a minha mente não silenciava e eu não conseguia desligar. Nesse período, participei de seleção para lecionar Artes em uma escola privada de Porto Alegre. Fui aprovada e no início de agosto, iniciei as aulas, no modelo híbrido, ou seja, com um grupo de estudantes em sala de aula de forma presencial e a outra parte de modo virtual. Nessa semana, a insônia se acentuou, chegando ao ponto de eu não conseguir dormir profundamente e, sim, apenas em forma de vigília. Como eu não conseguia dormir, eu preenchia todo meu tempo, planejando as aulas e, nesse período, retomei a escrita da tese. No dia 05 de agosto, enviei para o Diego uma imagem para ele trabalhar na arte de uma possível capa para a tese.



Figura 22 - Daniela *O Grito*



Figura 23 - Daniela A. *O Grito* Arte: Diego Mac

No quarto dia de aula, eu não consegui ir à escola, uma sensação de impossibilidade de sair de casa tomou conta de mim e eu precisei pedir ajuda para o pai da minha filha. Entrei em contato com a escola e expliquei que não tinha condições de dar aula nem a curto, nem a médio prazo. A coordenadora pedagógica foi compreensiva, me consultou sobre a possibilidade das aulas serem desenvolvidas de forma virtual mas, infelizmente, não conseguia me imaginar no papel de professora e tive que abrir mão da vaga. Lembro da sensação de medo de sair de casa, de ver outras pessoas. No dia 03 de agosto, enviei para o grupo de *whatsapp* da *Macarenando*, a frase abaixo, que faz parte da decoração de um café da cidade:



Figura 24 - Café Cedinho

A frase foi retirada da obra *Alice no país das maravilhas*, que também serviu de inspiração ao Grupo Gaia Dança Contemporânea, dirigido pelo Diego e por Alessandra Chemello. Em meados dos anos 2000, o grupo criou e apresentou o espetáculo *Alice Adulto*. Essa obra me chamou à atenção, como artista e como espectadora, em relação à proposta cênica recheada de teatralidade. Fui me aproximando do grupo dentro do Projeto Usina das Artes, que foi desenvolvido no Centro Cultural da Usina do Gasômetro. Em 2008, Alessandra e Diego me convidaram para integrar um novo trabalho com eles e com o Grupo Gaia. Aceitei prontamente pela admiração que já tinha por suas obras anteriores e pela chance de me reaproximar da linguagem da dança.

Em seguida, enviei a foto abaixo, em que estamos a minha filha Manu, em resposta Diego respondeu à minha postagem, escrevendo: As Alices!, em referência ao espetáculo do Grupo Gaia já citado, que apresentava a personagem duplicada, vivida por duas bailarinas. Eu rapidamente imaginei um trabalho cênico com a minha filha Manu e eu como duas Alices, em tempos diferentes.



Figura 25 - Daniela A. e Manuela

No final de semana seguinte, agora percebo que a crise, que vinha se anunciando instalou-se por completo, quando vivi episódio de extrema perturbação mental, com episódios de delírio em que não conseguia distinguir a realidade e a ficção. Em uma conversa no whatsapp, na madrugada de 08 de agosto, tive certeza de que o Diego e a Giulia estavam me enviando mensagens para que eu cumprisse uma missão, como se estivesse na *Casa do Medo*. Às três horas e cinquenta e dois minutos, eu me dirigi à cozinha para preparar um chá na tentativa de conseguir dormir, quando de repente eu percebo uma luz no céu que me dá a convicção de que eu preciso sair do meu prédio e seguir a luz. Então, eu desço de pijamas e de pantufas para seguir a luz. As ruas, na Cidade Baixa, bairro boêmio, estão cheias. Eu sigo a luz, dou a volta na quadra, encontro um homem em situação de rua, que me acompanha de volta até em casa. Chegando na frente do prédio, eu percebo que a luz está em cima de um prédio e eu decido que a devo continuar seguindo-a. A essa altura, a minha madrasta que estava dormindo na minha casa e fazia companhia à minha filha, percebe que eu havia saído e deixado a porta de casa aberta e entra em contato com o pai da minha filha, que é vizinho. O que explica ele estar na sacada do seu prédio acenando para eu subir, o que prontamente eu fiz. O que segue nessa madrugada e nos dias seguintes é confuso e muito nebuloso. Não consigo narrar uma sequência lógica de acontecimentos, mas, sim, um caleidoscópio vertiginoso de emoções e de sensações. Quando entrei no apartamento, perguntei ao Gustavo, pai da minha filha, se ele estava a par do jogo proposto pelo meu grupo e ele, obviamente, não entendeu do que eu estava falando. Recordo que ele estava com o aparelho celular e eu tinha a certeza de que ele estava se comunicando com alguém do grupo ou até mesmo com uma das

minhas irmãs, que eu também acreditava fazer parte do jogo. Ele negou participar de qualquer jogo que fosse e me fazia perguntas para testar a minha coerência. Lembro-me de flashes, lembro de ele me acalmar e me levar de volta para casa. Lá chegando tentei dormir, consegui cochilar por algum tempo. Quando acordei, era dia dos pais, Manu foi passar o dia com o pai dela e eu com o meu. Recordo de um domingo insólito, de uma realidade fragmentada em um parque da cidade, a ansiedade e o sentimento de inadequação que eu sentia, ainda acreditando estar dentro de um jogo, fazendo ligações entre estímulos sonoros e visuais que estavam no ambiente. No dia seguinte, era meu aniversário e eu concordei que deveria procurar atendimento médico. Primeiramente, fui ao posto de saúde modelo, consultar um clínico geral. Lembro da sensação acentuada de irritabilidade e ansiedade quando fui atendida. Não conseguia colocar em palavras o que estava sentido e, conseqüentemente, não conseguia explicar o porquê da minha ida ao posto. Ao final da consulta, depois do médico ter verificado meus sinais vitais, consegui, minimamente, remontar os acontecimentos da semana. Contei que tive covid-19, disse que estava com dificuldades de discernir o que era realidade e o que era ficção, contei sobre a *Casa do Medo* e sobre os acontecimentos recentes que estavam me confundindo. O atendimento no posto foi de emergência e eu precisava retornar em alguns dias para consultar outro profissional, sendo assim, consegui, para o mesmo dia, uma consulta com um neurologista que já havia me tratado, anteriormente. Ele detectou a minha confusão mental, receitou medicação para induzir o sono, solicitou exames neurológicos e, ainda, indicou dois psiquiatras para eu iniciar um tratamento.

Como era meu aniversário, no dia 09, eu estava recebendo ligações e mensagens, entre estas, uma que, particularmente, me mobilizou novamente em torno da ideia de jogo. De manhã, o Nilton me enviou uma mensagem dizendo apenas:

- Trombetas.
- Trombetas de aniversário?
- Tu dás aula na escola, certo?
- É um enigma ou uma dúvida?
- Uma dúvida.
- Quero a surpresa mas tu queres saber onde eu estou agora, na real?
- Exato. Tu sempre me ajudas. (referindo-se a maneira como nos comunicamos na *Casa do Medo*, por mensagens.)
- Não te assusta, então. Eu preciso estar na escola que horas para ouvir o sino?
- Eu preciso te encontrar. Mais fácil tu dizer onde estarás às 12h.
- Estarei na escola às 12h.

Eu não cheguei na escola, não deu tempo e nós não conseguimos nos encontrar naquele dia.

O restante do dia foi confuso, eu não atendia o telefone porque não sabia o que falar às pessoas. À noite ficou combinado que eu iria para a cidade de Guaíba para comemorar (!) meu aniversário com minha mãe, irmã mais nova, cunhado e sobrinho. Até essa ida se configurou para mim como um jogo. Eu ainda acreditava que estava participando de um jogo. Chegando lá, uma pequena festa me esperava, e o meu sentimento de inadequação permanecia. À noite, tomei a medicação para dormir e senti algo parecido como uma prisão no sono, depois apaguei, como que em um desmaio. No dia seguinte, o sentimento de aceleração me acompanhava e eu desconfiava de todos que estavam na casa. Eu fazia relações da casa, que têm dois andares, com a Casa Tony Petzhold. Eu queria pensar racionalmente, mas não conseguia, eu estava dentro de uma paranoia. No dia seguinte, minha mãe e minha irmã me levaram até uma clínica psiquiátrica para consultar na emergência. Um lugar lindo, rodeado de verde, na zona sul da cidade de Porto Alegre. Consegui conversar com o médico, explicar minimamente o que estava sentindo, o medo da confusão que eu estava fazendo entre ficção e realidade. Ele me receitou um medicamento antipsicótico e um novo medicamento para dormir, caso fosse necessário, e me enviou para casa com a promessa que eu voltaria em uma semana para nova consulta. Eu retornei antes, já que os sintomas de desordem mental se mantiveram na mesma intensidade. Dessa vez, meu pai e minha madrasta também compareceram na clínica. Após a consulta eu fui com eles para casa. O que aconteceu nos dias seguintes é muito nebuloso, lembro do sentimento de desconfiança e de acreditar ainda que eu estava participando de um jogo, algo como um *reality show*, em que a realidade era forjada por uma ficção.

No dia 31 de agosto, após conversar com a minha mãe e com a minha irmã, fui convencida de que a internação seria a melhor saída para o meu caso. Conversei com meu pai e com minha madrasta e eles me levaram à mesma clínica onde fui internada voluntariamente. Era noite quando cheguei na ala de cuidados intensivos, para onde vão todas as pacientes que chegam na clínica. Tomei banho, jantei, uma auxiliar me mostrou onde eu dormiria com mais duas internas, e assim foi o início do tratamento. Logo percebi que lá estavam mulheres com problemas bem mais graves que os meus, pelo menos eu as via desse modo. Nossa rotina era basicamente alimentação, dois banhos de sol por dia, medicação e, duas vezes por semana, recebíamos a visita de uma terapeuta ocupacional, que levava produtos de beleza, desenhos impressos e música. Fui percebendo que as outras internas apresentavam histórias parecidas, quase todas eram mães, a mai-

oria tinha recebido o diagnóstico de bipolaridade. Elas me perguntavam qual era meu CID (classificação estatística internacional de doenças e problemas relacionados com a saúde.). Eu não sabia porque o meu psiquiatra não me dava essa resposta. Ele dizia ser por não acreditar em rótulos. Consegui criar relações com algumas das colegas. Às vezes eu apenas ouvia o que elas tinham pra contar, outras vezes eu tentava contar por que estava lá, a minha história, normalmente, se desenrolava em torno da narrativa das aulas na escola, do acúmulo de atividades, da covid-19, e quando eu a contava desse modo, percebia que me aproximava delas, professoras, enfermeiras, advogadas, artistas, estudantes, mulheres sobrecarregadas, que foram muito além dos seus limites. Havia livros à nossa disposição, mas eu não conseguia me concentrar para lê-los. Os dias foram passando, os psiquiatras, normalmente, iam nos visitar às quartas e aos sábados. No dia 04 de setembro o meu médico, o mesmo da emergência, foi conversar comigo e constatou que eu estava indo bem na minha recuperação, sendo assim, ele indicou que eu estava apta para ir para a ala aberta da clínica, onde não havia trancas nos portões e as internas poderiam transitar livremente pelo espaço, com poucas exceções que permaneciam proibidas, como por exemplo: as áreas administrativas e as alas masculinas. Lembro das palavras do médico “vou te dar um presente, tu vais para o ‘regime aberto’, como vocês dizem.” Eu acreditei que me sentiria melhor lá e que a mudança seria um prenúncio da alta. Esse era, realmente, o plano do psiquiatra, o que eu não imaginava é que não conseguiria me sentir bem no “regime aberto”. Não consegui lidar com a liberdade. Voltei a ficar novamente muito agitada, indo na contramão da maioria das internas que estavam naquela ala. Algumas, eu tinha conhecido na unidade de cuidados intensivos. Elas estavam bem coerentes, tranquilas e tentavam me acalmar. De fato, aquela unidade era uma passagem para a alta, para a saída da clínica. Na segunda-feira, dia 12, uma estudante de medicina foi internada, conversei com ela e soube que ela acostumava fazer isso, periodicamente, para que acertassem a sua medicação. Na tarde desse dia, recebi a visita da psicóloga que trabalhava com o meu médico. Ela percebeu a minha agitação, entrou em contato com meu psiquiatra e ele decidiu que eu precisava de uma injeção de haldol com fenergan, que serve, entre outras indicações, para alívio do transtorno de pensamento agitado. Ficou decidido entre eles, e em acordo com a enfermeira chefe, que eu deveria retornar à ala de cuidados intensivos. Quando retornei para lá as minhas colegas me questionavam em relação aos motivos que me levaram de volta. Eu não sabia ao certo o que responder por que, na verdade, nem eu sabia o que havia acontecido de fato comigo e que provocou tamanha ansiedade frente à liberdade.

Ao longo dos dias que estive internada, em nenhum momento, eu perdi a consci-

ência ou fiz confusão entre o que era real ou ficcional, mas pude perceber entre as minhas colegas esse tipo de reação. A maioria delas aparentava ainda viver um deslocamento do real, criando realidades paralelas, tais como uma senhora idosa, com mais de 70 anos, que afirmava ser amiga do apresentador de TV, Luciano Huck, contava que ele a visitava e que ela era uma milionária da moeda virtual bitcoin. Outra, narrava uma trama digna de filmes policiais em que ela sofreu injustiça, foi algemada e levada à clínica de forma arbitrária e que a culpa de tudo o que tinha acontecido era de seu filho. Ela afirmava ser produtora musical de um primo que vivia na Rússia. Havia também outra interna que acredita ter sido vítima de uma teoria da conspiração, em que ela era acusada injustamente de ser usuária de drogas e isso acarretou a perda da guarda de seu filho. Ela comentava também sobre um homem que se aproximou dela com interesse em abusar do seu filho. O sobrenatural também povoava a imaginação de algumas colegas, que afirmavam que o local era assombrado por almas que foram mortas ali na clínica. Uma das internas via entidades e conversava com elas. Cada uma daquelas mulheres vivia em um mundo povoado de medos e incertezas e havia também as que acreditavam ser cobaias dos médicos que faziam experimentos com a medicação. Dentre todas essas histórias teve uma que me chamou à atenção em particular. Foi o caso de uma moça, com pouco mais de vinte anos, advogada. Quando eu cheguei, ela já estava internada e parecia estar sempre “fora do ar”, com aparência dopada. Percebi que ela era agressiva com a equipe de enfermagem e isso pesava contra ela, que, geralmente, recebia aplicação, à força, de injeção de haldol com fenergan (O haloperidol (haldol) é um antipsicótico típico, em associação com a prometazina (**fenergan**). Quando fui para a ala aberta, ela foi para a ala semiaberta, onde estavam juntas internas de convênios e do SUS (Sistema Único de Saúde). Assim como eu, ela também retornou à unidade fechada, com acusação de ter ingerido drogas ilícitas e, também, com suspeita de gravidez. De fato, o seu abdômen estava bastante distendido. Ela afirmava ser por falta de evacuação, queixa comum a outras internas, que reclamavam do mau funcionamento dos intestinos por causa da medicação. No retorno dessa interna, ouvi uma conversa entre ela e outra colega em que elas conversavam sobre as ligações que recebíamos da família e ela dizia que ninguém telefonava para ela porque tinham desistido dela. Na mesma noite, ela teve um surto, foi novamente contida à força e eu ouvia os gritos de longe. Algumas colegas que estavam em quartos próximos ao banheiro em que ela estava, comentaram que a menina havia tentado o suicídio, mas eu não imagino como ela poderia fazer isso. De qualquer forma, depois da injeção, ela foi transferida para o quarto ao lado do posto da enfermagem e ali ficou amarrada à cama. No dia seguinte, ela parecia uma zumbi e ficava balbuciando: “eu nun-

ca mais vou sair daqui.”

O caso dessa colega, em especial, é um retrato do que se passa com todas lá dentro, em menor ou maior grau. O medo da loucura, da impossibilidade de voltar para a vida fora da clínica. Era importante para cada uma, saber sobre as outras. Elas faziam muitas perguntas, queriam saber da família, da profissão, do porquê de estarmos ali, principalmente as “prisioneiras de primeira viagem.” Havia mulheres que estava na quinta internação. Na quarta-feira seguinte, dia 08, o psiquiatra me questionou exatamente isso, o porquê do receio da liberdade, o que tinha me desorientado tanto na ala livre. Tudo o que aconteceu comigo na instituição ainda não é facilmente compreensível para mim, assim como também não é o fato de eu ter sido atingida tão intensamente pela crise. Após meu retorno para o “regime fechado,” comecei a acreditar que não sairia mais dali, que o meu quadro não se reverteria. Dois dias depois, foi necessária outra injeção de haldol, para conter a minha agitação. Na noite, no horário das ligações telefônicas, contei para a minha madraستا sobre a injeção, sobre o meu medo de não sair mais de lá e sobre a possibilidade da alta consentida, que eu sabia que poderia partir dela, já que foi ela que assinou a minha entrada na clínica. Foi uma noite tensa em que eu precisei da medicação extra para dormir. No dia seguinte, comecei a pensar no que eu precisava fazer para demonstrar ao médico que eu não iria melhorar lá dentro e que eu precisava voltar para casa, mesmo que fosse a casa dos meus pais. Eu me olhava no espelho e não me reconhecia, não reconhecia o meu olhar, era como se eu fosse outra pessoa. Na quinta-feira, na ligação recebida, entendi que os meus pais concordavam com a alta consentida, mas que preferiam que o médico também concordasse com a alta. Na sexta-feira, recebi a visita da psicóloga e a entrevista foi uma espécie de revisão dos meus dias ali, em internação. Mesmo com intuição de que eu teria alta no sábado, segui a minha rotina, sem criar muitas expectativas. No sábado, uma das novas internas me convidou para fazer uma prática de pilates com ela, eu aceitei e quando estávamos finalizando, o meu psiquiatra chegou e me chamou para conversarmos. Ele insistiu em saber o porquê da minha resistência em permanecer na ala aberta, eu respondi que aquele momento já era passado e o que me interessava era o momento presente. Ele concordou e disse “vou te dar um voto de confiança, vou te liberar para ir pra casa.” Essa afirmação dele me soou tão estranha quanto à outra em que ele disse “vou te dar um presente.” Somente na “alta” que eu recebi o meu diagnóstico CID 10 F31.7 - Transtorno Afetivo Bipolar, atualmente em remissão. Após a saída da clínica, permaneci em internação domiciliar na casa do meu pai e da minha madraستا. Hoje em dia, retornei à minha casa e sigo a medicação ajustada pela nova psiquiatra, o que me possibilitou voltar à produção textual da tese.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, Marília. **O pesquisador e seu outro. Bakhtin nas Ciências Humanas.** São Paulo: Musa Editora. 2001.

ALENCAR, Sandra. **Atuadores da Paixão.** Porto Alegre: Secretaria Municipal da Cultura / FUMPROARTE, 1997.

ASLAN, Odete. **O ator no século XX.** São Paulo: Editora Perspectiva. 1994.

BARBA, Eugenio. SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator.** Campinas: Editora HUCITEC Editora da UNICAMP. 1995.

BAURRIAUD, Nicolas. Tradução Denise Bottmann. **Estética Relacional.** São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A.

BROOK, Peter. **Avec Grotowski.** Brasília: Teatro Caleidoscópio, 2011.

_____ **A porta aberta.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2005.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem.** Lisboa: Edições Cotovia Ltda, 1990.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro. Estudo histórico-crítico dos gregos à atualidade.** São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem.** São Paulo: Perspectiva, 2004.

CORSO, Diana. **Tomo conta do mundo. Conficções de uma psicanalista.** Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2014.

D'AGOSTINI, Nair. **Stanislávski e o Método de Análise Ativa.** São Paulo: Perspectiva, 2018.

DIÉGUEZ, Ileana. **Escenários Liminales.** Buenos Aires: Atuel. 2007

DUBATTI, Jorge. **Teatro como acontecimento convivial: uma entrevista com Dubatti** (Entrevista concedida à Luciana Eastwood Romagnolli e Mariana de Lima Muniz, fev 2014 Urdimento, v.2, n.23, p 251-261, dezembro 2014

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____ **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2012.

ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos. Mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

FARENC, Christine. **Pour une philosophie pratique à l'usage de l'acteur intermittent**. <http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/pour-une-philosophie-pratique-a-lusage-de-lacteur-intermittent/> publié le 3 september 2013

FÉRAL, Josette. **Encontros com Ariane Mnouchkine erguendo um monumento ao efêmero**. São Paulo: Edições SESC SP, 2010.

_____ **Por uma poética da performatividade. O teatro performativo**. Sala Preta, 8, 197-210. 2008.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidade e performatividade da cena contemporânea**. Repertório, Salvador, nº 16, p.11-23, 2011

FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. São Paulo: Editora SENAC SP, 1998.

GROTOWSKI, Jerzy. **O teatro laboratório de Jerzy Grotowski**. São Paulo: Perspectiva, Edições SESC SP, 2010.

GROTOWSKI, Jerzy. FLASZEN, Ludwik. **O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

GUSMÃO, Rita. **Espectador na performance: tempo presente**. webar-tes.dominiotemporario.com. 2007. Acessado em fevereiro de 2022.

KNEBEL, Maria. Organização, adaptação e notas de Anatoli Vassíliev. Tradução e Notas Adicionais de Marina Tenório e Diego Moschkovich. **Análise-Ação Práticas das ideias teatrais de Stanislávski**. São Paulo: Editora 34, 2016.

MASTROBERTI, Paula. **Os sapatinhos vermelhos**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1998.

OIDA, Yoshi. **Artimanhas do ator**. São Paulo: Via Lettera, 2012.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva. 2007.

QUILICI, Cassiano Sidow. **Antonin Artaud - Teatro e Ritual**. Annablume Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012.

RAUEN, Margarida Gandarra. **A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor**. Salvador: EDUFBA, 2009.

ROLNIK, Suely. **Geopolítica da cafetinagem**. Blog Transversal Texts. Outubro de 2016

- ROUBINE, Jean Jacques. **A linguagem da encenação contemporânea**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed., 1998.
- RYAN, Marie Laurie. **La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos**. Barcelona: Paidós Comunicación, 2004.
- SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo, Blucher, 2012.
- SANCHEZ, José A. **Prácticas de lo real en la escena contemporánea**. Madrid: Visor Libros, 2007.
- SCHECHNER, Richard. **Artigo Performer**. scribd 2012
- SOUZA, Felipe Machado. **Marcas, mitos e subjetividades: os arquétipos das deusas gregas expressos em imagens publicitárias contemporâneas**. Dissertação de Mestrado. UFSC, 2018.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva. 2006.
- STANISLÁVSKI, Constantin. **Trabajos teatrales: Correspondencia**. Buenos Aires: Domingo Cortizo Editor, 1986.
- SOFIA, Gabriele. **Teatro e neurociência: da intenção dilatada à experiência performativa do espectador**. R. bras. est. pres., Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 93-122, jan./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/presenca>>
- ULLMAN, Liv. **Mutações**. São Paulo: Círculo do livro.
- VARLEY, Julia. **Pedras d'água. Bloco de notas de uma atriz do Odin Teatret**. Brasília: Caleidoscópio, 2010.
- VÁSSINA, Elena e AIMAL LABAKI. **Stanislávski: vida, obra e Sistema**. São Paulo: FURNARTE, 2015.
- VENDRAMINI, José Eduardo. **A *commedia dell arte* e sua reoperacionalização**. Trans/Form/Ação, SP, 24, 57-83, 2001.
- VILLAR, Fernando. **La fura dels Baus e performance arte: dramaturgia e ação**. Artefilosofia, Ouro Preto, nº 7, p. 1186-197, out. 2009.
- ZALTRON, Michele Almeida. **Stanislávski e o trabalho do ator sobre si mesmo**. São Paulo: Perspectiva: Claps - Centro Latino-Americano de Pesquisa Stanislávski, 2021.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto. **Bruxas: figuras de poder**. Revista Estudos Feministas 13 (2), 2005

Entrevistas:

BOFF, Daniela Carneiro. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 20 de setembro. 2020.

DIAMANTE, Beatriz. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 23 de março de 2019.

GAFFRÉE, Nilton. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 05 de fevereiro. 2020.

GOSH, Denis. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 09 de setembro de 2020.

KARPINSKI, Aline. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 22 de dezembro. 2020.

MAC, Diego. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 29 de janeiro. 2020.

MALGARIZI, Gui. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo. Porto Alegre, 29 de janeiro. 2020.

PADILHA, Gabriela. Entrevista concedida a Daniela Aquino Camargo, 11 de junho. 2019. Anexo 1 - Casa do Medo *Detetive*

Índice de Figuras

Capa – Imagem Casa do Medo Original. Foto de Gui Malgarizi.	
Figura 1 - Grupo Macarenando Dance Concept.	20
Figura 2 - Mapa da Casa Tony.....	21
Figura 3 - Casa do Medo <i>Original</i> - Divulgação.....	28
Figura 4 - Foto da personagem Velha (Dani Boff).....	37
Figura 5 - Imagem do palco da Casa Tony.....	38
Figura 6 - Foto do depósito da Casa Tony	39
Figura 7 - Foto da Sala de Dança.....	39
Figura 8 - Foto do jardim interno da Casa Tony.....	40
Figura 9 - Foto do ateliê da Casa Tony.....	40
Figura 10 - Foto do Camarim da Casa Tony.....	41
Figura 11 - Imagem de Divulgação da Edição <i>Cativeiro</i>	54
Figura 12 - Imagem “Mulher idosa” retirada da internet	55
Figura 13 - Personagens da edição Detetive, foto de Gui Malagarizi.....	59
Figura 14 - Foto do público em sessão da Edição <i>Cegueira</i>	64
Figura 15 - Imagem de divulgação edição <i>Muitos anos de morte</i>	67
Figuras 16 e 17 - Fotos da edição <i>Cegueira</i> / Daniela A. e Denis.....	89
Figuras 18 e 19 - Fotos de estudos para edição <i>Muitos anos de morte</i> - Daniela A. e Aline.....	100
Figuras 20 e 21 - Fotos de estudos para a edição <i>Muitos anos de morte</i> Daniela A.	102
Figura 22 - Foto Daniela A. <i>O Grito</i>	160
Figura 23 - Foto Daniela A. arte de Diego Mac para <i>O Grito</i>	161
Figura 24 - Foto no Café Cedinho.	162

ANEXO 1

Roteiro semiestruturados das entrevistas

Quais são os desafios do performer na atuação em tempo real com o público?

1.1 Qual edição da Casa do Medo te desafiou mais como performer? Por quê?

1.2 Como tu te preparas para o encontro com o público?

1.3 Como a tua trajetória artística te instrumentalizou para participar na Casa do Medo?

1.4 Quais são as competências específicas para atuar na Casa do Medo?

1.5 É possível se preparar para o acontecimento?

1.6 É um procedimento de criação consciente?

ANEXO 2

Fichas de Personagem - Edição *Detetive*

CASO EPÍLOGO 01 - A HERANÇA (A GANÂNCIA)

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

A FILHA realmente estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar, e que ele usaria de todos os recursos para acabar com a relação. A FILHA continuou cortando tecidos no seu CAMARIM, rasgando roupas enquanto chorava, e acabou se cortando. Por isso, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo cuidar de seus ferimentos no BANHEIRO SUPERIOR. Ela não é a assassina.

A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente e nada afetuoso, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso. Nisso, derubou o CASTIÇAL sobre um cinzeiro de osso que havia sobre a pia. Tentou reposicioná-lo diversas vezes, buscando ocultar a rachadura, quando a EMPREGADA passou. No momento em que a FILHA do falecido entrou no BANHEIRO SUPERIOR, ela decidiu se acalmar lendo as revistas de moda no CAMARIM. Álibi confirmado.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o álibi foi confirmado.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventado uma máquina que teria um grande impacto no mundo. Finalmente seu nome seria conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobrir tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha na qual o seu TOC (transtorno obsessivo compulsivo) ficou ainda mais intensificado. Ao ver as ferramentas do ATELIE, não se conteve, limpou-as e reposicionou-as de modo ordenado, recuperando um pouco da sua calma. Então, foi à COZINHA, beber um copo d'água, não sem antes lavá-lo duas vezes. Alibi confirmado.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas, isso não lhe retirava a obstinação, pois, até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. Quando foi descoberto o corpo, ele, rapidamente, deixou o cano encostado em uma parede do PÁTIO ao lado.

Apesar de suas aparências, o SÓCIO mantinha uma grande chaga: durante um treinamento militar, sofreu um ferimento que o deixou anatomicamente impotente. Mas, isso não o impediu de conquistar sua bela ESPOSA. Porém, as insatisfações dela não demoraram a aparecer, e ele, obsessivamente, a vigiava. Tanto é que sempre treinava tiro e mantinha um revólver em sua pasta. Os únicos momentos em que ficava tranquilo, era quando a ESPOSA estava na companhia de seu grande amigo de infância, o falecido. Porém, naquela noite, ele perdeu as duas únicas pessoas que lhe amavam, pois ouviu a conversa entre sua ESPOSA e o falecido, e percebeu que ambos o enganavam há muito tempo. Isso ele não poderia admitir. E ele decidiu que a morte seria insuficiente para aqueles dois. Foi ao ESCRITÓRIO e buscou todos os papéis que poderiam incriminar o seu sócio e o fariam amargar anos na prisão. Quando percebeu que o crime havia ocorrido, assim que conseguiu, livrou-se do REVÓLVER, atirando-o no PORÃO do PALCO.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas, também estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato, pois, não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Encontrou seu marido andando de um lado para outro na SALA DE DANÇA. Pediu para ele se acalmar e que ela tinha um plano perfeito para resolver o noivado da FILHA. Ofereceu a taça de vinho, esperou as primeiras convulsões, saiu da sala, pediu para a EMPREGADA caçar ratos e juntou seus demais convidados na SALA DE JANTAR. Cruel, premeditado e sem remorso, este crime foi cometido pela VIÚVA, com o VENENO, para ficar com a herança de seu marido.

CASO EPÍLOGO 02 - O AMOR IMPOSSÍVEL

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas, também estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato, pois, não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Porém, a VIÚVA não encontrou o seu marido e acabou se reunindo com os demais convidados na SALA DE JANTAR antes da descoberta do corpo. Ela queria matá-lo, mas, alguém chegou antes.

A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente, e nada afetuosos, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso. Nisso, derubou o CASTIÇAL sobre um cinzeiro de osso que havia sobre a pia. Tentou reposicioná-lo diversas vezes, buscando ocultar a rachadura, quando a EMPREGADA passou. No momento em que a FILHA do falecido entrou no BANHEIRO SUPERIOR, ela decidiu acalmar-se lendo as revistas de moda no CAMARIM. Álibi confirmado.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o álibi confirmou-se.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventando uma máquina que teria um grande impacto no mundo. Finalmente seu nome seu conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu

grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobrir tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação, e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha na qual o seu TOC ficou ainda mais intensificado. Ao ver as ferramentas do ATELIE, não se conteve, limpou-as e reposicionou-as de modo ordenado, recuperando um pouco da sua calma. Então foi à COZINHA, beber um copo d'água, não sem antes lavá-lo duas vezes. Álibi confirmado.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas isso não lhe retirava a obstinação, pois até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. Quando foi descoberto o corpo, ele, rapidamente, deixou o cano encostado numa parede do PÁTIO ao lado.

Apesar de suas aparências, o SÓCIO mantinha uma grande carga: durante um treinamento militar, sofreu um ferimento que o deixou anatomicamente impotente. Mas isso não o impediu de conquistar sua bela ESPOSA. Porém, as insatisfações dela não demoraram a aparecer, e ele, obsessivamente, a vigiava. Tanto é que sempre treinava tiro e mantinha um revólver em sua pasta. Os únicos momentos em que ficava tranquilo, era quando a ESPOSA estava na companhia de seu grande amigo de infância, o falecido. Porém, naquela noite, ele perdeu as duas únicas pessoas que lhe amavam, pois ouviu a conversa entre sua ESPOSA e o falecido, e percebeu que ambos o enganavam há muito tempo. Isso ele não poderia admitir. E ele decidiu que a morte seria insuficiente para aqueles dois. Foi ao ESCRITÓRIO e buscou todos os papéis que poderiam incriminar o seu sócio e o fariam amargar anos na prisão.

Quando percebeu que o crime havia ocorrido, assim que conseguiu, livrou-se do REVÓLVER, atirando-o no PORÃO do PALCO.

A FILHA, realmente, estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo, dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar, e que usaria de todos os recursos para acabar com a relação. Ela o desafiou dizendo que fugiria junto de seu amado, e que abandonaria todo seu dinheiro, ao que ele respondeu, dizendo que seria impossível ela fugir com alguém que já estava morto. Ela parou de cortar os tecidos em que estava trabalhando, viu seu pai se afastando pela porta, parou por breves segundos e saiu correndo sobre o homem, já na SALA DE DANÇA, perfurando-lhe a nuca com a TESOURA. Então, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo limpar suas mãos no BANHEIRO SUPERIOR. Impulsivo e sob ameaças, o crime foi cometido pela FILHA, com a TESOURA, para viver um grande amor impossível.

CASO EPÍLOGO 03 - O CIÚME (A LUXÚRIA)

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas, também estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato, pois, não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Porém, a VIÚVA não encontrou o seu marido e acabou se reunindo com os demais convidados na SALA DE JANTAR antes da descoberta do corpo. Ela queria matá-lo, mas, alguém chegou antes.

A FILHA realmente estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar e que ele usaria de todos os recursos para acabar com a relação. A FILHA continuou cortando tecidos no seu CAMARIM, rasgando roupas enquanto chorava, e acabou se cortando. Por isso, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo cuidar de seus ferimentos no BANHEIRO SUPERIOR. Ela não é a assassina.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas, ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o álibi confirmou-se.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventado uma máquina que teria um grande impacto no mundo. Finalmente, seu nome seria conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu

grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobrir tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação, e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então, ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha na qual o seu TOC ficou ainda mais intensificado. Ao ver as ferramentas do ATELIE, não se conteve, limpou-as e reposicionou-as de modo ordenado, recuperando um pouco da sua calma. Então foi à COZINHA, beber um copo d'água, não sem antes lavá-lo duas vezes. Álibi confirmado.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas, isso não lhe retirava a obstinação, pois até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. Quando foi descoberto o corpo, ele, rapidamente, deixou o cano encostado em uma parede do PÁTIO ao lado.

Apesar de suas aparências, o SÓCIO mantinha uma grande carga: durante um treinamento militar, sofreu um ferimento que o deixou anatomicamente impotente. Mas, isso não o impediu de conquistar sua bela ESPOSA. Porém, as insatisfações dela não demoraram a aparecer, e ele, obsessivamente, a vigiava. Tanto é que sempre treinava tiro e mantinha um revólver em sua pasta. Os únicos momentos em que ficava tranquilo, era quando a ESPOSA estava na companhia de seu grande amigo de infância, o falecido. Porém, naquela noite, ele perdeu as duas únicas pessoas que lhe amavam, pois, ouviu a conversa entre sua ESPOSA e o falecido, e percebeu que ambos o enganavam há muito tempo. Isso ele não poderia admitir. E ele decidiu que a morte seria insuficiente para aqueles dois. Foi ao ESCRITÓRIO e buscou todos os papéis que poderiam incriminar o seu sócio e o fariam amargar anos na prisão.

Quando percebeu que o crime havia ocorrido, assim que conseguiu, livrou-se do REVÓLVER, atirando-o no PORÃO do PALCO.

. A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente e nada afetuosos, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ao ouvir suas palavras, a ESPOSA DO SÓCIO teve seu corpo e alma arruinados, sua cabeça começou a girar, e o olho parou bem naquele CASTIÇAL no canto da sala. Ela levantou o objeto e, assim que o falecido lhe virou as costas, acertou-lhe o golpe mais forte de sua vida, rachando o crânio dele ao meio. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso e a arma do crime. Tentou posicionar o CASTIÇAL diversas vezes, buscando ocultar a rachadura que denunciava o crime, quando a EMPREGADA passou. Em face da rejeição, este é um crime passional, cometido pela ESPOSA DO SÓCIO, com o CASTIÇAL, por ciúme.

CASO EPÍLOGO 04 - A VINGANÇA

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas, também estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato, pois, não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Porém, a VIÚVA não encontrou o seu marido e acabou se reunindo com os demais convidados na SALA DE JANTAR antes da descoberta do corpo. Ela queria matá-lo; mas alguém chegou antes.

A FILHA realmente estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar, e que ele usaria de todos os recursos para acabar com a relação. A FILHA continuou cortando tecidos no seu CAMARIM, rasgando roupas enquanto chorava, e acabou se cortando. Por isso, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo cuidar de seus ferimentos no BANHEIRO SUPERIOR. Ela não é a assassina.

A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente, e nada afetuosos, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso. Nisso, derubou o CASTIÇAL sobre um cinzeiro de osso que havia sobre a pia. Tentou reposicioná-lo diversas vezes, buscando ocultar a rachadura, quando a EMPREGADA passou. No momento em que a FILHA do falecido entrou no BANHEIRO SUPERIOR, ela decidiu acalmar-se lendo as revistas de moda no CAMARIM. Alibi confirmado.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventado uma máquina que teria um grande impacto no mundo. Finalmente seu nome seu conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobriu tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação, e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha na qual o seu TOC ficou ainda mais intensificado. Ao ver as ferramentas do ATELIE, não se conteve, limpou-as e reposicionou-as de modo ordenado, recuperando um pouco da sua calma. Então foi à COZINHA, beber um copo d'água, não sem antes lavá-lo duas vezes. Alibi confirmado.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas isso não lhe retirava a obstinação, pois até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. Quando foi descoberto o corpo, ele, rapidamente, deixou o cano encostado numa parede do PÁTIO ao lado.

Apesar de suas aparências, o SÓCIO mantinha uma grande carga: durante um treinamento militar, sofreu um ferimento que o deixou anatomicamente impotente. Mas isso não o impediu de conquistar sua bela ESPOSA. Porém, as insatisfações dela não demoraram a aparecer, e ele, obsessivamente, a vigiava. Tanto é que sempre treinava tiro e mantinha um revólver em sua pasta. Os únicos momentos em que ficava tranquilo, era quando a ESPOSA estava na companhia de seu grande amigo de infância, o falecido. Porém, naquela noite, ele perdeu as duas únicas pessoas que lhe amavam, pois ouviu a conversa entre sua ESPOSA e o falecido, e percebeu que ambos o enga-

navam há muito tempo. Isso ele não poderia admitir. E ele decidiu que a morte seria insuficiente para aqueles dois. Foi ao ESCRITÓRIO e buscou todos os papéis que poderiam incriminar o seu sócio e o fariam amargar anos na prisão. Quando percebeu que o crime havia ocorrido, assim que conseguiu, livrou-se do REVÓLVER, atirando-o no PORÃO do PALCO.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA caçou ratos nas ESCADARIAS e aproveitou o momento em que o falecido estava sozinho na SALA DE DANÇA para sacar a FACA que levava consigo desde o primeiro dia em que começou a trabalhar nessa casa. Um crime de oportunidade, mas também premeditado. Ainda que pareça muito justificável, a assassina foi a EMPREGADA, com a FACA, por VINGANÇA.

CASO EPÍLOGO 05 - A FAMA (O ORGULHO)

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas, também, estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato, pois, não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Porém, a VIÚVA não encontrou o seu marido e acabou se reunindo com os demais convidados na SALA DE JANTAR antes da descoberta do corpo. Ela queria matá-lo; mas alguém chegou antes.

A FILHA realmente estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar, e que ele usaria de todos os recursos para acabar com a relação. A FILHA continuou cortando tecidos no seu CAMARIM, rasgando roupas enquanto chorava, e acabou se cortando. Por isso, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo cuidar de seus ferimentos no BANHEIRO SUPERIOR. Ela não é a assassina.

A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente, e nada afetuosos, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso. Nisso, derubou o CASTIÇAL sobre um cinzeiro de osso que havia sobre a pia. Tentou reposicioná-lo diversas vezes, buscando ocultar a rachadura, quando a EMPREGADA passou. No momento em que a FILHA do falecido entrou no BANHEIRO SUPERIOR, ela decidiu acalmar-se lendo as revistas de moda no CAMARIM. Alibi confirmado.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o álibi confirmou-se.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas isso não lhe retirava a obstinação, pois até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. Quando foi descoberto o corpo, ele, rapidamente, deixou o cano encostado numa parede do PÁTIO ao lado.

Apesar de suas aparências, o SÓCIO mantinha uma grande carga: durante um treinamento militar, sofreu um ferimento que o deixou anatomicamente impotente. Mas isso não o impediu de conquistar sua bela ESPOSA. Porém, as insatisfações dela não demoraram a aparecer, e ele, obsessivamente, a vigiava. Tanto é que sempre treinava tiro e mantinha um revólver em sua pasta. Os únicos momentos em que ficava tranquilo, era quando a ESPOSA estava na companhia de seu grande amigo de infância, o falecido. Porém, naquela noite, ele perdeu as duas únicas pessoas que lhe amavam, pois ouviu a conversa entre sua ESPOSA e o falecido, e percebeu que ambos o enganavam há muito tempo. Isso ele não poderia admitir. E ele decidiu que a morte seria insuficiente para aqueles dois. Foi ao ESCRITÓRIO e buscou todos os papéis que poderiam incriminar o seu sócio e o fariam amargar anos na prisão. Quando percebeu que o crime havia ocorrido, assim que conseguiu, livrou-se do REVÓLVER, atirando-o no PORÃO do PALCO.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventando uma máquina que teria um grande impac-

to no mundo. Finalmente seu nome seu conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobriu tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação, e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha, onde tentou conversar com o falecido no ATELIE, argumentando que não tinha interesse no lucro com a sua invenção, apenas no seu reconhecimento público. O falecido respondeu com uma gargalhada: "não é à toa que lhe chama de cientista louco". Desnortado com seu novo fracasso, ele alcançou uma CHAVE-INGLESA do ATELIE e levou consigo até a SALA DE DANÇA, para onde o falecido fora. Sem hesitação, decidiu dar um basta e um golpe na nuca do seu opressor. Metodicamente, pegou um lenço, limpou o sangue e as impressões digitais da arma e a recolocou no ATELIE, o que representou apenas mais um fracasso entre tantas desgraças na sua vida, pois o assassino foi descoberto. Inesperado, mas rapidamente calculado, o assassinato foi cometido pelo CIENTISTA, com a CHAVE-INGLESA, por ROUBO INTELLECTUAL.

CASO EPÍLOGO 06 - A JUSTIÇA

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas também estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato pois não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Porém, a VIÚVA não encontrou o seu marido e acabou se reunindo com os demais convidados na SALA DE JANTAR antes da descoberta do corpo. Ela queria matá-lo; mas alguém chegou antes.

A FILHA realmente estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar, e que ele usaria de todos os recursos para acabar com a relação. A FILHA continuou cortando tecidos no seu CAMARIM, rasgando roupas enquanto chorava, e acabou se cortando. Por isso, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo cuidar de seus ferimentos no BANHEIRO SUPERIOR. Ela não é a assassina.

A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente, e nada afetuosos, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso. Nisso, derubou o CASTIÇAL sobre um cinzeiro de osso que havia sobre a pia. Tentou reposicioná-lo diversas vezes, buscando ocultar a rachadura, quando a EMPREGADA passou. No momento em que a FILHA do falecido entrou no BANHEIRO SUPERIOR, ela decidiu acalmar-se lendo as revistas de moda no CAMARIM. Alibi confirmado.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o álibi confirmou-se.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventado uma máquina que teria um grande impacto no mundo. Finalmente seu nome seu conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobrir tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação, e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha na qual o seu TOC ficou ainda mais intensificado. Ao ver as ferramentas do ATELIE, não se conteve, limpou-as e reposicionou-as de modo ordenado, recuperando um pouco da sua calma. Então foi à COZINHA, beber um copo d'água, não sem antes lavá-lo duas vezes. Álibi confirmado.

Apesar de suas aparências, o SÓCIO mantinha uma grande carga: durante um treinamento militar, sofreu um ferimento que o deixou anatomicamente impotente. Mas isso não o impediu de conquistar sua bela ESPOSA. Porém, as insatisfações dela não demoraram a aparecer, e ele, obsessivamente, a vigiava. Tanto é que sempre treinava tiro e mantinha um revólver em sua pasta. Os únicos momentos em que ficava tranquilo, era quando a ESPOSA estava na companhia de seu grande amigo de infância, o falecido. Porém, naquela noite, ele perdeu as duas únicas pessoas que lhe amavam, pois ouviu a conversa entre sua ESPOSA e o falecido, e percebeu que ambos o enganavam há muito tempo. Isso ele não poderia admitir. E ele decidiu que a morte seria insuficiente para aqueles dois. Foi ao ESCRITÓRIO e buscou todos os papéis que poderiam incriminar o seu sócio e o fariam amargar anos na prisão. Quando percebeu que o crime havia ocorrido, assim que conseguiu, livrou-se do REVÓLVER, atirando-o no PORÃO do PALCO.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas isso não lhe retirava a obstinação, pois até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. E ele estava certo. O falecido o descobriu, e informou que chamaria a polícia imediatamente. O FILHO DO CIENTISTA seguiu o falecido até a SALA DE DANÇA, e o desafiou para uma briga, ao que o falecido respondeu apenas com uma larga gargalhada e deu-lhe as costas. Naquele instante, ele lembrou das madrugadas em que seu pai permaneceu em claro trabalhando e decidiu dar um basta e um golpe na nuca do opressor de seu pai. Idealista e violento, o assassinato foi cometido pelo FILHO DO CIENTISTA, com o CANO, em nome da JUSTIÇA PELO SEU PAI.

CASO EPÍLOGO 07 - A DESILUSÃO

O último dia de vida da vítima, Dr. Green, foi bastante tumultuado para os sete suspeitos do crime.

Parte do que a VIÚVA contou é verdade: ela estava no TEATRO bebendo vinho mas também estava preparando uma taça com VENENO para entregar ao seu marido. Ela havia planejado o crime na semana anterior, quando comprou o VENENO de rato pois não aguentava mais ter de dar satisfações a ele. Ela guardou o frasco de VENENO no CAMARIM de sua FILHA para incriminá-la e ficar com toda herança. Porém, a VIÚVA não encontrou o seu marido e acabou se reunindo com os demais convidados na SALA DE JANTAR antes da descoberta do corpo. Ela queria matá-lo; mas alguém chegou antes.

A FILHA realmente estava chorando no BANHEIRO SUPERIOR. E não era para menos. Seu pai havia arranjado um noivado por interesses econômicos, enquanto ela estava perdidamente apaixonada pelo pobre FILHO DO CIENTISTA. Foi ela que enviou um telegrama ao seu suposto noivo dizendo que estava apaixonada por outro, o que levou ao seu não comparecimento na noite. Ao ser informado de tais fatos, o falecido teve uma discussão particular com sua FILHA, em que deixou claro que o romance dela com o FILHO DO CIENTISTA jamais iria se concretizar, e que ele usaria de todos os recursos para acabar com a relação. A FILHA continuou cortando tecidos no seu CAMARIM, rasgando roupas enquanto chorava, e acabou se cortando. Por isso, subiu correndo as escadas, com a tesoura, deixando-a no ESCRITÓRIO, indo cuidar de seus ferimentos no BANHEIRO SUPERIOR. Ela não é a assassina.

A ESPOSA DO SÓCIO teve uma noite desastrosa. Após anos casada com um marido impotente, e nada afetuosos, ela se viu envolvida em um adultério, justamente com o melhor amigo e sócio do seu marido - pior que isso: ela estava perdidamente apaixonada por ele. Naquela noite, ela havia sido rejeitada e humilhada pelo seu amante, o falecido, que disse estar interessado por carne mais nova do que ela. Ela, então, tomou alguns calmantes e, cambaleante, chegou ao BANHEIRO SUPERIOR, para tentar esconder o rosto choroso. Nisso, derrubou o CASTIÇAL sobre um cinzeiro de osso que havia sobre a pia. Tentou reposicioná-lo diversas vezes, buscando ocultar a rachadura, quando a EMPREGADA passou. No momento em que a FILHA do falecido entrou no BANHEIRO SUPERIOR, ela decidiu acalmar-se lendo as revistas de moda no CAMARIM. Alibi confirmado.

A EMPREGADA manuseou a faca durante a preparação do jantar, motivo pelo qual é evidente que haveria resíduos de pele e carne no instrumento. Mas ela tinha um grande segredo: estava lá planejando uma vingança contra o falecido. Sua irmã mais velha, anos antes, havia trabalhado na mesma residência, onde foi diversas vezes abusada por seu patrão. Fragilizada, ela voltou, contou sua história a nossa suspeita e enforcou-se. Atendendo aos pedidos de sua patroa, a EMPREGADA permaneceu caçando ratos nas ESCADARIAS. Ainda que houvesse forte motivo e intenção, o álibi confirmou-se.

Após décadas de árduas pesquisas, o CIENTISTA estava prestes a sair da ruína financeira e do esquecimento acadêmico. Ele havia inventado uma máquina que teria um grande impacto no mundo. Finalmente seu nome seu conhecido e reconhecido por aqueles que o chamaram de "cientista louco". Mas seu grande mal sempre foi confiar demais nas pessoas: ele entregou os projetos ao falecido, que os patenteou apenas em seu próprio nome. Ao descobrir tal feito, o CIENTISTA telefonou para o SÓCIO e perguntou se haveria alguma forma de reverter a situação. A resposta obtida foi de que apenas pessoalmente poderia haver alguma negociação, e sugeriu que aceitasse o convite para comparecer ao jantar de noivado da FILHA. Então ele saiu de seu laboratório improvisado para aquela casa estranha na qual o seu TOC ficou ainda mais intensificado. Ao ver as ferramentas do ATELIE, não se conteve, limpou-as e reposicionou-as de modo ordenado, recuperando um pouco da sua calma. Então foi à COZINHA, beber um copo d'água, não sem antes lavá-lo duas vezes. Álibi confirmado.

O FILHO DO CIENTISTA é um jovem idealista e quer ser um revolucionário. Soube que o falecido havia fraudado seu pai patenteando suas invenções sem lhe dar o devido crédito. Então, sabendo que contra o poder do dinheiro poucas são as armas, decidiu se infiltrar na casa durante o noivado de sua namorada com outro homem. Mas isso não lhe retirava a obstinação, pois até mesmo aquele namoro havia sido calculado para seu grande objetivo: recolher documentos e provas que entregaria à imprensa e tornaria público o golpe do rico empresário. Assim, o nome de seu pai estaria escrito na história do jeito como deveria. Suas habilidades de mecânica o ajudaram a ser solícito em trocar o cano entupido da pia da cozinha. O velho cano foi mantido sempre próximo como uma possível defesa enquanto investigava o ATELIE. Quando foi descoberto o corpo, ele, rapidamente, deixou o cano encostado numa parede do PÁTIO ao lado.